

América Precolombina

Síntesis histórica, antología y análisis de su arte plástico



César Sondereguer

Carlos Punta

nobuko

ÁREAS 7 - 8 México Guatemala Belize El Salvador Honduras

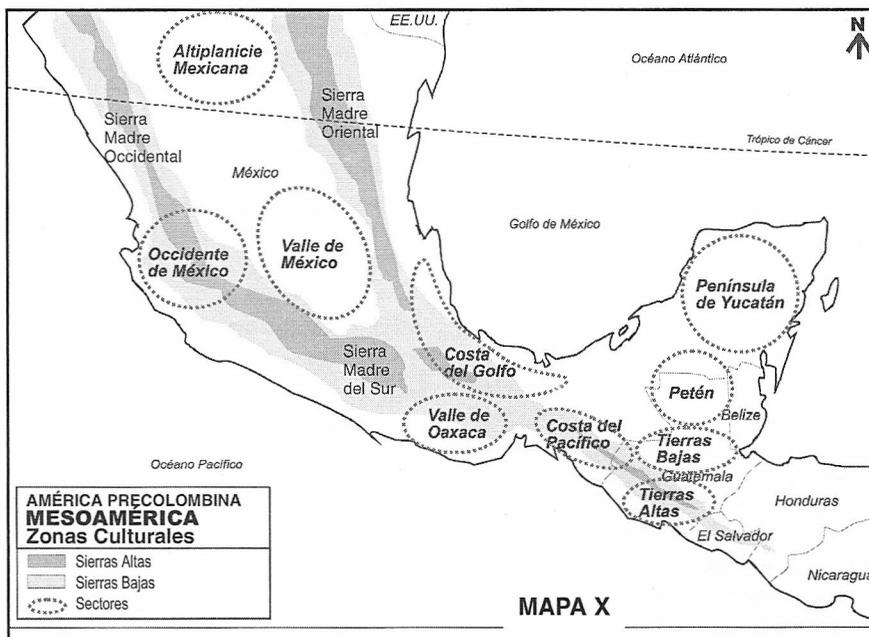
Geografía y Zonas culturales

Mesoamérica presenta una gran variedad ambiental, que comprende desde llanuras bajas y selváticas hasta las regiones nevadas de los cordones montañosos con altitudes superiores a los 5000 m. Esto genera una multiplicidad ecológica de ambientes, presentando una gran variedad regional, tanto para los productos naturales como por los cultivados. En su geografía, se destacan la *Sierra Madre Oriental* y la *Sierra Madre Occidental*, dos cadenas montañosas de origen volcánico que siguen la dirección este-noroeste según los litorales marítimos y generan las cuencas interiores. Además de la diversidad ambiental, cada región muestra una larga secuencia cultural donde se identifican las siguientes subáreas.

Altiplanicie mexicana. Es un extenso territorio enmarcado por la Sierra Madre Occidental y la Oriental. Primordialmente desértico, crecen distintos tipos de cactáceas y la posibilidad de practicar agricultura es casi nula, debido a las bajas precipitaciones anuales. Su importancia histórica es ser el territorio de origen de las tribus *chichimecas*.

Valle Central de México. La región mexicana más importante, desde el punto de vista cultural, es la altiplanicie del Valle de México. Ofrece una dilatada extensión y fue cuna del desarrollo de las altas culturas hegemónicas mesoamericanas: *teotihuacana* y *azteca*. Es una cuenca conformada por las dos Sierras Madres y una continuidad geográfica de la altiplanicie mexicana. Su altitud está por encima de los 2800 m.s.n.m. y, en las altas cumbres nevadas, alcanza los 6000 m. Desde tiempos muy remotos y hasta el 1500 d.C. el valle estuvo cubierto por grandes lagos --el mayor fue el Texcoco, ubicado en el centro de la cuenca-- rodeado por densos bosques de pinos y encinas que proporcionaron grandes oportunidades de caza y pesca.

Valle de Oaxaca. Este valle está situado a 200 km al sur de la ciudad de México. Región con características montañosas está formado por la confluencia de tres valles fluviales. Habitado desde tiempos muy remotos fue y es uno de los territorios más densamente poblado de Mesoamérica, asentamiento de *zapotecos* y *mixtecos*.



Costa del Golfo. Es una región de tierras bajas y pantanosas que bordean el litoral marítimo del Golfo de México. Dicho territorio, hoy perteneciente a los estados mexicanos de Veracruz y Tabasco, presenta humedad y temperaturas elevadas. Zona muy rica en frutos silvestres, ciervos, pescado y tapires, y también resina del caucho, con el cual se fabricaron los balones para el ritual juego de pelota, hecho que tuvo gran importancia económica para sus sociedades. En tiempo de la conquista, la costa del Golfo era habitada al norte por los *huastecas* y en el centro por *totonacos*.

Occidente mexicano. El territorio ubicado al oeste de México, sobre la Sierra Madre Occidental, es una región montañosa y muy boscosa que determina una cuenca con varios lagos de gran extensión. El más importante, debido su riqueza ictícola que favoreció el asentamiento humano, es el lago Pátzcuaro, situado a 2400 m.s.n.m. Al llegar los españoles era la zona de los *tarascos*.

Zona maya. Le corresponden tres sectores que muestran dos ambientes distintos: el meridional, de las tierras altas y la central y septentrional, ambas de tierras bajas. El territorio meridional, que incluye Chiapas, la costa del Pacífico las tierras altas de Guatemala y El Salvador, está por encima de los 300 m.s.n.m. y posee una cadena montañosa volcánica que se

extiende desde el sur de Chiapas hasta el sur de Centroamérica, donde se inició la *Cultura maya*. Se encuentra cubierta por una capa de tierra fértil, valles amplios y definidas estaciones de lluvia.

Algunos estudiosos, no consideran la costa del Pacífico como maya, ya que éstos la poblaron tardíamente y, porque hasta ese momento, predominaban en la región criterios culturales mexicanos. Por tal motivo, en esta síntesis, se tratará el Pacífico de manera independiente.

La zona central, donde se desarrolló la cultura maya clásica, se extiende desde Tabasco y sur de Campeche al departamento guatemalteco del El Petén, incluyendo Belize, Motagua y el Occidente de Honduras. Región de selvas con enormes árboles que, hacia el norte y el oeste se transforma en baja y espinosa.

La zona septentrional, donde en el Periodo Posclásico finalizó esta cultura, abarca los estados de Yucatán, norte de Campeche y Quintana Roo. Es territorio característico de la piedra caliza, el terreno plano, bosques bajos, pocos ríos y escasas lluvias. Su fuente hídrica más importante fueron los pozos naturales o perforados --cenotes-- donde aflora agua subterránea.

Culturas Preagrícolas y Arcaicas
Historia

Eta **pa** **Lítica** **¿15000? - 7000 a.C.** Uno de los restos humanos más antiguos encontrados en América hasta el momento, es el de Tepexpan, cerca de la ciudad de México; data de 15000 a.C. y perteneció a un hombre cuya fisonomía concuerda con la de los indígenas que actualmente habitan la región. Desde el Pleistoceno hasta la colonia, existió en el Valle de México, un gran lago --Texcoco--, concentrador de variadas reservas de caza y pesca para los grupos residentes en las cercanías. El valle de México presenta la característica de ser el punto de encuentro de dos tradiciones: la *clovis*, industria lítica de puntas acanaladas, difundida por toda Norteamérica, que alcanzó regiones tan distantes como Costa Rica y Panamá y la de puntas lanceoladas, en forma de hoja, que es originaria de Suramérica. Hacia el 8000 a.C. se inició el período de grandes cambios climáticos, la extinción de la megafauna y la caducidad de la forma de vida de los *Grandes Cazadores*.

Eta **pa** **Arcaica** **7000 - 1500 a.C.** Fue el período de adaptación de los grupos cazadores-recolectores a las nuevas condiciones ambientales y a los distintos entornos ecológicos. Los grupos del valle de Tehuacán experimentaron los cambios siguientes:

¿? - 7000 a.C. Fase Ajuereado. Es el período comprendido entre la llegada de los primeros grupos hasta el 7000 a.C. Su base económica y tecnológica fue la de grupos cazadores, con cierta importancia de la recolección de plantas silvestres. No se agrupaban en entidades mayores, por lo que su pauta social debió ser de pequeños grupos nómades. En un lento proceso, tal vez iniciado hacia el 9600 a.C., ocurrió un cambio en la forma de su economía que los condujo a la siguiente fase. (I a: CUADRO 11.)

7000 - 5000 a.C. Fase El Riego. Los alimentos vegetales cobraron mayor importancia y los productos de la caza disminuyeron. Tenían una especie de maíz silvestre que formó parte de su dieta, junto a otras plantas recogidas y que luego serían cultivadas. Estos grupos poseían territorialidad y planificación de la economía, por lo que se supone que se juntaban en grupos mayores de acuerdo con las estaciones climáticas. (II a: CUADRO 11.)

5000 - 3400 a.C. Fase Coxcatlán. Se mantuvieron las mismas pautas que en la fase anterior, pero con un incremento de

las plantas silvestres en su dieta, la recolección de granos, la horticultura variada y una escasa actividad de caza. (III a: CUADRO 11.)

3400 - 2300 a.C. Fase Abejas. Fue el surgimiento de la producción agrícola y el consumo de plantas silvestres. Ubicaron sus viviendas en las riberas de los ríos y levantaron mayor cantidad de campamentos, practicaron una intensificación social de los grupos en gran parte del año y una fragmentación en la época de caza. (IV a: CUADRO 11.)

Para la región de Tamaulipas se han determinado las siguientes fases:

¿? - 7000 a.C. Fase Lerma. En esta fase, debido a los cambios climáticos que provocaron la desaparición de la fauna mayor, las bandas cazadoras se dedicaron tanto a la fauna media como a la menor. (I b: CUADRO 11.)

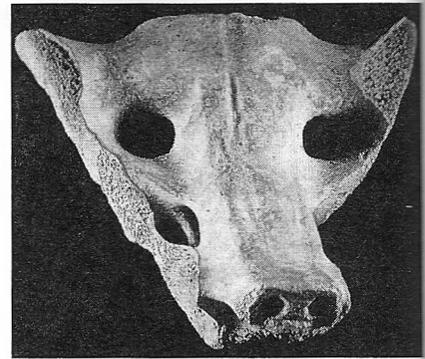
7000 - 5000 a.C. Fase Infiernillo. Tuviron una mayor dependencia de los vegetales silvestres; así como una disminución en los productos de caza. (II b: CUADRO 11.)

5000 - 3000 a.C. Fase Ocampo Temprano. En las zonas aledañas a las cavernas de Tamaulipas se cultivaron calabazas y porotos. (III b: CUADRO 11.)

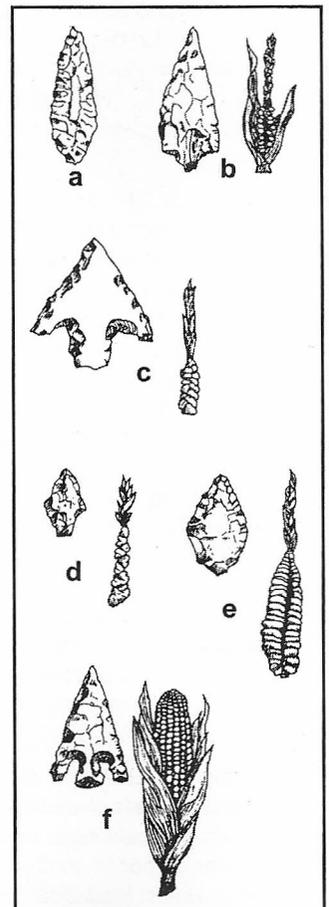
3000 - 2200 a.C. Fase Ocampo Tardío. Incrementaron el consumo de las especies cultivadas y comenzó la agricultura del maíz. (IV b: CUADRO 11.)

Abreviaturas de la clasificación de los Géneros Plásticos

- Cla. / Gén.** Clasificación / Género Plástico
- Con.** Concepción **S Gén.** Sub Género
- Mo Es.** Modo Estético
- Est.** Estilo morfológico
- Fig: Nat.** Figurativo: Naturalista
- Fig: Ide.** Figurativo: Idealista
- Abs: Fig.** Abstracto: Figurativo
- Abs: Geo.** Abstracto: Geométrico
- Co.** Concreto. **Pur.** Purista
- Bar.** Barroco. **Híb.** Híbrido
- Ex.** Expresionista. **Su.** Superrealista
- Ex te.** Expresión temática
- Ex mor es.** Expresión morfológica espacial
- Ex ma plá.** Expresión del material plástico
- Mat.** Material **Téc.** Técnica



19. Cabeza de animal *Tequixquiác, México*
Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Fig: Ide. - **Ex te.** Astuta percepción. **Ex mor es.** Adaptación de una morfología dada. **Ex ma plá.** Creación de acuerdo con lo percibido. - **Mat.** Hueso. - **Téc.** Frotado / Pulido. **Des.** Cabeza de animal. **Crí.** Incipiente escultura realizada en un sacro de camélido, utilizado como estructura base para una cabeza. Indica la analogía morfológica que observó el posible *chamán-autor*. Con aquel inicio plástico queda probado *el precedente de transmutar un objeto natural en una creación conceptual*. **Ej: obras líticas incas.**



20. Fases de artefactos líticos y domesticación del maíz
a. Ajuereado b. El Riego c. Coxcatlán d. Abejas e. Purrón f. Ajalpan.

De ahora en más se desarrollará, después de la síntesis histórica, una **Crítica de Estética y Plástica** referida a las altas y medias culturas y su creación de diseños. Los Géneros Plásticos en **negrita** y **mayúscula** señalan la gran importancia artística en cada cultura; en **negrita minúscula** su relativa importancia; la ausencia del Género: su falta de originalidad creativa. Para una mejor comprensión de la terminología estética ver el **Glosario Estético**.



21. Figurillas Tlatilco
Cla. / Gén. Escultura cerámica. - **Con.** Ceremonial.
S Gén. Tridimensión.
Mo Es. Intimista.
Est. Abs: Fig. / Bar. / Su.
Ex te. Fetiche.
Ex mor es. Centrípeta.
Ex ma plá. Sensible.
Mat. Arcilla.
Téc. Modelado / Cerámica.
Des. Figurillas simbólicas de enigmático significado.

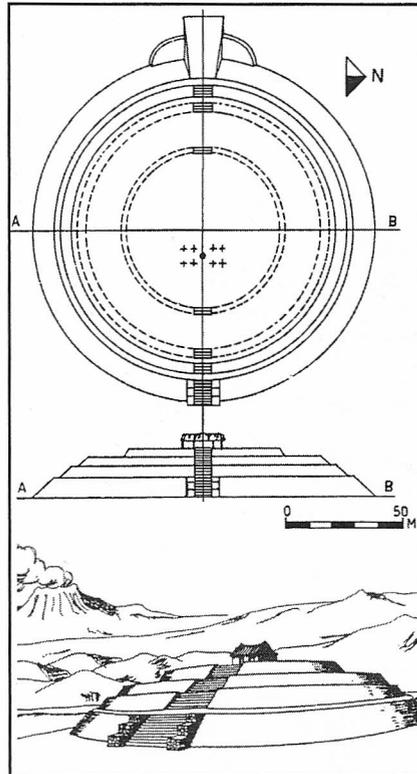
Formativo mesoamericano
Historia

Se le denomina *Formativo* al período de transición que transcurre desde la caza nómada a la agricultura sedentaria. En la región mesoamericana comenzó alrededor del 3000 a.C., cuando algunas bandas nómades de recolectores se agruparon en pequeñas aldeas. Las características que marcan dicho momento, se dieron en distintos lugares: El Arbolillo y Zacatenco en las líneas costeras del lago Texcoco, en el valle de Tehuacán y en el territorio de Oaxaca en San José Mogote. Su duración fue variable, de acuerdo con el lugar.

Período Preclásico 1400-100 a.C. Este tuvo caracterizado por un incremento en la especialización del trabajo, una rápida aparición de las estructuras públicas y una mayor complejidad en los enterratorios. Se iniciaron la cerámica y la metalurgia, así como se perfeccionaron los elementos de trabajo y fueron organizándose los conceptos mítico-religiosos, los urbanismos ceremoniales y de hábitat. La *Cultura olmeca* protagonizó este período en Mesoamérica. En el Valle de México fueron importantes Tlatilco y Cuicuilco.

Valle de México

2000-200 a.C. Se establecieron grupos de agricultores sedentarios que ya disponían de cerámica, tejidos y un comercio extendido. El conjunto de pueblos habidos en esa época pertenecen a dos tradiciones distintas, que se sucedieron una a otra. La de *zacatenco*, con un probable origen en el Occidente, tuvo dos fases culturales y no alcanzó mucha difusión territorial, produciéndose su final por un cambio de población; y la de *ticoman*, con su origen en la costa del Golfo, que tuvo lazos con Puebla y de la cual se dis-



22. Pirámide de Cuicuilco
 Reconstrucción: planta, frente y perspectiva
Cla. / Gén. Arquitectura. - **Con.** Simbólica / Ceremonial. - **S Gén.** Religioso-ceremonial.
Mo Es. Híbrido. - **Est.** Purista.
Si Con. Murario. - **Ti Ob.** Pirámide templo.
Ti Con. Altar, escalera, muro, rampa, talud.
Mat. Tierra / Piedra / **Téc.** Mampostería / barro.
Des. Pirámide templo compuesta por cuatro basamentos talud redondos.
Crí. Fue uno de los primeros monumentos ceremoniales del período Preclásico. Se ascendía por una rampa y tres tramos de escaleras. En el siglo II a.C. hizo erupción el volcán Xitle destruyendo el centro de culto y los edificios habitacionales de alrededor.

tinguen tres fases. Su final está conectado con los comienzos de Teotihuacan sin existir certezas sobre esta relación.

La cultura del valle llegó a su cúspide en el pueblo de Tlatilco, 1000 - 400 a.C., con viviendas de muros de barro y techos de paja. Dejaron más de 200 tumbas con ricos ajuares funerarios.

Hacia el final de esta época se levantó una gran construcción templaria, la pirámide circular de Cuicuilco de unos 140 m de diámetro por 20 m de alto.

Valle de Oaxaca

Cultura del Valle de Oaxaca 1400-400 a.C. Su desarrollo presenta una larga secuencia. Un primer período entre los años 8000 a 1500 a.C., con grupos aldeanos formando parte de una temprana cultura de recolectores e incipientes agricultores. Procedían de cuevas y refugios, asentados en zonas rocosas cercanas a Mitla, región transicional entre el valle y la montaña. Tuvieron hábitos seminómades, con desplazamientos de una zona a otra en distintos momentos del año. Por el 1000 a.C. la agricultura alcanzó pleno desarrollo en el valle, al norte del actual estado de Oaxaca, en lugares como Tierras Largas, 1450 - 1150 a.C.; San José Mogote, 1150 - 800 a.C.; Guadalupe, 850 - 500 a.C. y Rosario, 500 - 400 a.C.

Los basamentos ceremoniales de tal época revelan influencia olmeca, sin quedar claro si la misma fue difusión religiosa o conquista militar. Estos asentamientos fueron la base de la posterior cultura *zapoteca*. Si bien la tradición denota a lo largo del tiempo una morfología propia, se distinguen cinco fases, de las cuales la primera y segunda, denominadas Monte Albán I, 400 - 100 a.C. y Monte Albán II, 100 a.C. - 200 d.C., fueron de neta influencia olmeca.

MESOAMÉRICA

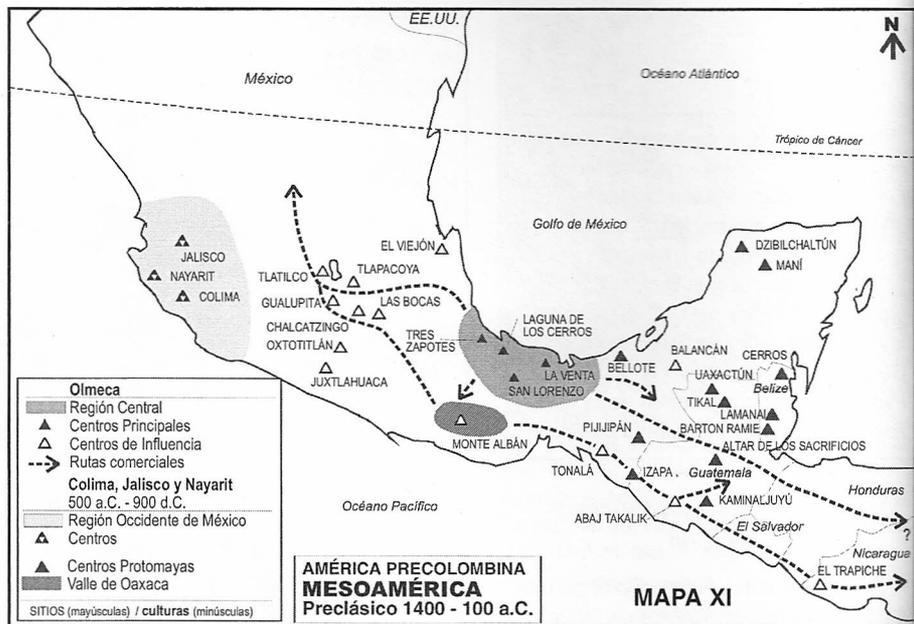
Cercano al 400 a.C. la población había crecido en forma considerable dando lugar a los rasgos de diferenciación social, centralización del poder político e intensa actividad ceremonial que los llevó a levantar en el cerro Monte Albán su centro de culto con basamentos piramidales. Monte Albán I cuenta con unos 40 lugares rituales y Monte Albán II, que alcanzó 700 m de largo por 200 m de ancho, más de 60.

Su economía se basó en la explotación de distintas zonas ambientales, junto con los cultivos temporales y el riego provisto por canales en pequeña escala. Densamente poblado y con centros regionales de poder, el valle para esta época estaba fragmentado en una serie de pueblos independientes, aliados por lazos de matrimonio y comercio. Entre los sitios principales se encontraban: San José Mogote, que alcanzó las 250 hectáreas, Dainzú y Ayoquesco. Hacia el final del período erigieron estelas con fechas que indican un calendario ritual de 260 días y uno agrícola de 365 días.

Costa del Golfo Historia

Cultura olmeca 1300-100 a.C. La primer gran cultura mesoamericana fue la *olmeca*. Ocupó una extensión cercana a los 18.000 Km². Sus orígenes permanecen desconocidos. Debido a la humedad del terreno son muy escasos los restos óseos preservados. Indican una población de tipo braquicéfala, rasgo no compartido con las tribus vecinas. En sus retratos tallados se observan rasgos físicos con predominio de la baja estatura, cierta obesidad, cabeza grande y aplastada entre frente y occipital, nariz ancha, achatada y labios gruesos. Esta textura diferente a los grupos aledaños, llevó a distintas especulaciones sobre su procedencia, ninguna confirmada todavía.

Se pueden establecer tres períodos para su historia, relacionados con los centros de San Lorenzo, La Venta y Tres Zapotes. Por 1500 a.C. comienzan las ocupaciones con aldeas de agricultores sin diferenciación social ni monumentos, tomándose como sitio inicial San Lorenzo donde, hacia el 1300 a.C., erigieron un centro ceremonial de 1 km de extensión. No construyeron pirámides pero levantaron una plataforma sobre la que asentaron los edificios principales, un sistema de desagüe y sus primeros monolitos de piedra. La población campesina se hallaba dispersa en aldeas circundantes.

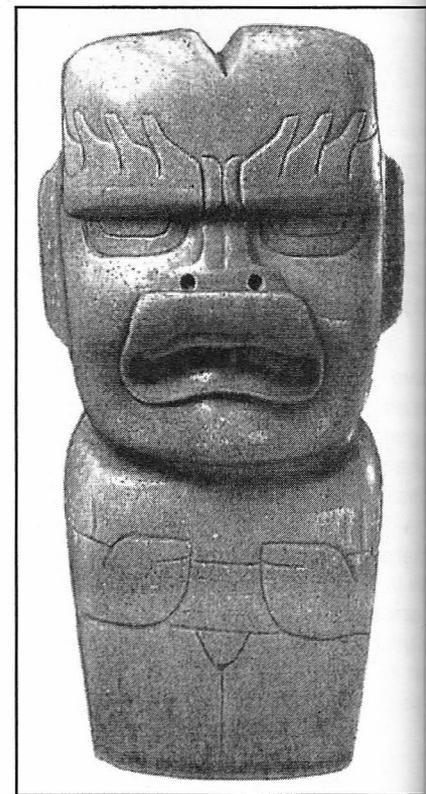


A partir del 900 a.C. San Lorenzo fue destruido y se trasladó el predominio a La Venta, donde lograron su apogeo cultural. Se levantó en las tierras pantanosas cercanas al Golfo y se diseñaron con orientación norte-sur; construcciones hechas de tierra con monumentos circundando una plaza, una pirámide principal con forma cónica y montículos más pequeños de tierra apisonada. Fabricaron mosaicos que enterraron como ofrendas al dios jaguar. También el enterratorio de dos jóvenes, cubiertos con polvo de color rojo --cinnabrio--, cantidad de ofrendas de jade, estelas, altares y enormes cabezas humanas.

Hacia el 500 a.C. cesaron las construcciones y poco más tarde el centro fue abandonado. Entonces surgió Tres Zapotes, que se considera el último período. Aquí se halló la fecha más antigua de los calendarios mesoamericanos inscrita sobre una estela: 31 a.C., que tendría relación con la medición del tiempo de los futuros mayas.

Sustentaron su economía con una agricultura intensiva: maíz, calabazas y chile, practicada en las márgenes de los ríos, bosques y laderas de montañas así como con una extendida red comercial, cuya difusión alcanzó los estados de Puebla, Morelos, Guerrero, Oaxaca, Chiapas, la costa occidental de Guatemala y Costa Rica. Sus mercaderes intercambiaron jade, caucho, obsidiana, turquesas y otras materias primas quizás por plumas, pieles y copal.

La religión tuvo como deidad principal al jaguar, animal que simbolizó los poder-



23. "Hachuela"

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Bidimensión / Incisión / Relieve. - **Mo Es.** Híbrido.
Est. Abs: Fig. / Ex. / Su. - **Ex te.** Ritualidad agraria. - **Ex mor es.** Frontalidad bidimensional. - **Ex ma plá.** Petricidad e ideografía. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.
Des. Ofrenda con neonato felínico.
Crí. Talismán votivo, con boca jaguar, cejas foliadas y connotación con el poder genésico. Su desbordante expresividad hunde su metafísico diseño en lo surreal.

res cósmicos: la tierra y su fuerza germinativa, la lluvia, el sol y el Inframundo. Además de su mitología tres logros importantísimos le dieron forma y trascendencia: la creación de un sistema signal-semiótico, de un calendario y su extraordinaria vocación por la escultura.

Aparentemente, la influencia olmeca sobre sus vecinos, no fue de conquista ni tampoco para establecer colonias, sino que tuvo un objetivo de transmisión dogmática, intelectual y comercial.

Su estructura política, fue la de una sociedad compleja gobernada por una poderosa élite que difundió su organización social jerárquica y centralizada, sobre las menos desarrolladas. En los estratos intermedios estaban los artesanos, luego los campesinos y esclavos.

El interrogante de cómo una región selvática y pantanosa pudo sostener a una población numerosa y jerarquizada, necesaria para construir y mantener estos centros aún no está develado. Dicha jerarquización implica una estructura social diferenciada y una división del trabajo en donde los sacerdotes, funcionarios y artesanos debieron ser mantenidos por excedentes agrícolas y, a su vez, tal superávit haber sido generado por un campesinado dedicado sólo a la producción de alimentos. Tales pautas, adelantadas para el Formativo, serán las normales en las altas culturas del Clásico.

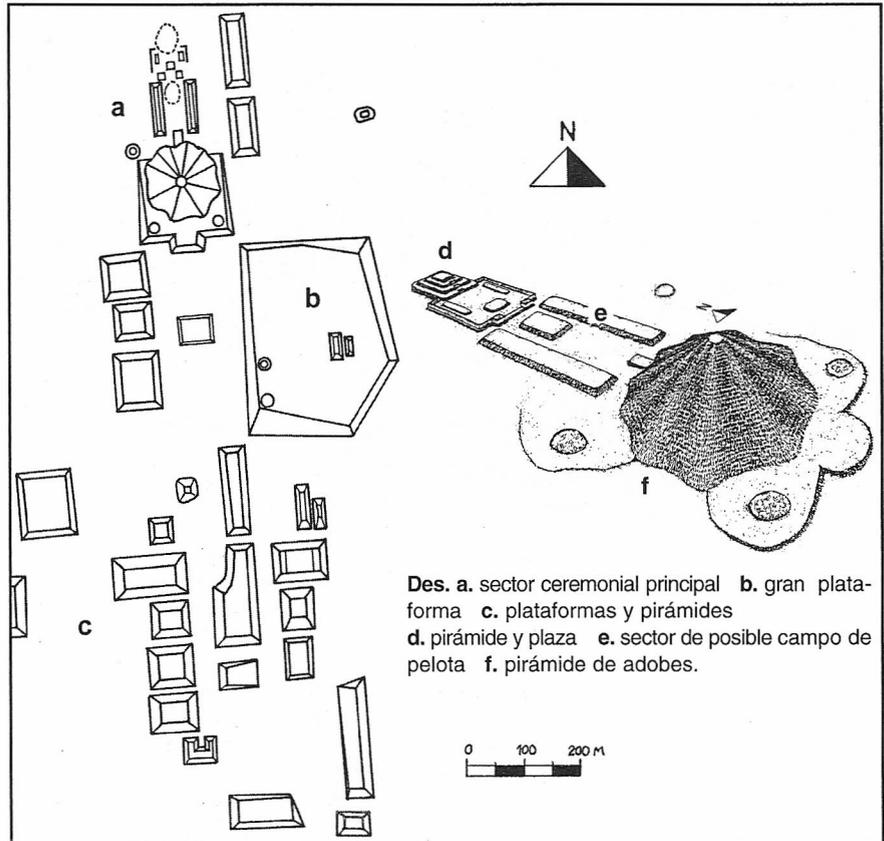
No se tienen conocimientos ciertos sobre lo que provocó el ocaso de esta cultura. Tal vez una revolución social o la presión de grupos vecinos que habían alcanzado su propio desarrollo. Para el 400 a.C. la región en donde floreció cae en el abandono y pierde el protagonismo histórico que no recuperará más.

Estética y Plástica

ESCULTURA lítica y cerámica LAPIDARIA Arquitectura

Sus conceptos religiosos e intelectuales, inferidos de su obra plástica, mayormente ideográfica, su evolución técnica y su extraordinaria labor escultórica los ubica como una cultura muy avanzada para el Periodo Preclásico. En el curso del primer milenio a.C. establecieron rutas por donde difundieron ecuménicamente su mitología felínica a otras regiones de México, Guatemala y Centroamérica.

Realizaron observaciones astronómicas, inventaron algún tipo de calendario y numerosos signos --glifos-- semióticos y configuraron imágenes ideográficas.



24. Planta y perspectiva del centro de culto de La Venta Reconstrucción

Cla. / Gén. Arquitectura / Urbanismo.

Con. Simbólica / Ceremonial. - **S Gén.** Religioso-ceremonial. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido. **Si Con.** Murario. - **Ti Ur.** Centro de culto / Sistema templario. - **Ti Ob.** Altar, basamento, campo de pelota, pirámide templo, plaza, tumba. - **Ti Con.** Escalera, fachada, muro, talud, techo. - **Mat.** Tierra / Piedra. - **Téc.** Mampostería / barro / Adobe.

Des. a. sector ceremonial principal b. gran plataforma c. plataformas y pirámides d. pirámide y plaza e. sector de posible campo de pelota f. pirámide de adobes.

Crí. Un centro de culto fue un urbanismo simbólico fundado en un lugar sagrado para la ritualidad de un pueblo. Este diseño creó las arquitecturas ceremoniales que serán norma en el Clásico: basamentos, pirámide templo, campo de pelota y plaza cercana.



25. Sacerdote

Cla. / Gén. Escultura.

Con. Naturalista / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. - **Mo Es.** Intimista.

Est. Fig. Ide. y Nat. / Pur.

Ex te. Configuración sacerdotil. Éxtasis. - **Ex mor es.** Frontalidad tridimensional. - **Ex ma plá.** Petricidad. Solidez morfoespacial.

Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Personaje estático, meditativo, con el atributo signal del Poder felínico en el pecho y cinturón.

Crí. Estatua de compacto volumen, diseñada con un gran pleno y un vacío integrado, donde el bloque prismático inicial persiste virtual aún con tal vacío. Esta pauta morfoespacial fue realizada por primera vez en América por los olmecas, creando una morfología abierta, donde el vacío potencia al pleno. Tal criterio estructural es contrario al cerrado bloque esférico de sus cabezas colosales.



26. Altar - Trono 4 de La Venta

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica / Naturalista / Arquitectónica. **S Gén.** Tridimensión *del bloque* / Incisión / Relieve. - **Mo Es.** Monumental. - **Est.** Fig: Nat. / Abs: Fig. y Geo. / Pur. - **Ex te.** Configuración simbólica de la Tierra. - **Ex mor es.** Frontalidad tridimensional. - **Ex ma plá.** Petricidad. Lo ideográfico. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Bajo un friso con la abstracción felínica, se encuentra un hombre en la entrada de una caverna. Toma en sus manos sendas cuerdas que sostienen prisioneros tallados en los planos laterales del monumento. Enmarca al personaje la mandíbula superior felínica --entrada al *Inframundo*-- y cuatro plantas de maíz.

Crí. Bajo un friso del *Poder* y emergiendo de la *boca-caverna*, un sacerdote aprisiona cautivos, alegoría de su poder terrenal. Todos los elementos conforman una definida ideografía:

En el arquetípico centro de culto de La Venta es donde crearon diseños para un centro ceremonial. Estaba conformado con Modo Estético Híbrido, cerrado y limitado; con espacialidad intensiva, volumen horizontal y Estilo Purista. Su extremo sur fue limitado por una pirámide redonda de adobe, caso único en la región; hacia el norte, dos plataformas paralelas, posible campo de pelota; seguía una plaza cercada y, en el extremo norte, una pirámide templo de cuatro plataformas. Sus connotaciones geománticas mítico-astronómicas son obvias.

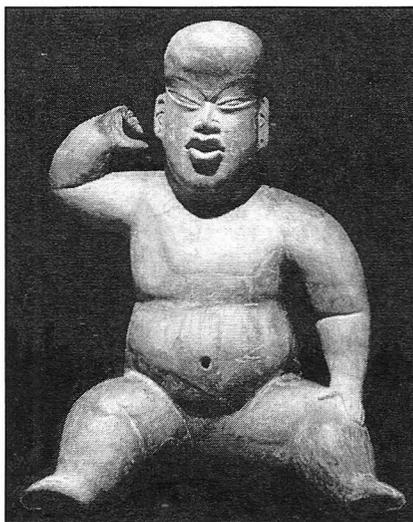
Crearon la primera gran escultura de Amerindia y una de las más potentes del planeta. Ésta, fue plasmada en pétreas y colosales *cabezas-retratos* y *tronos-altares* de Modo Estético Monumental y simbólica alusión cósmica; en escultura lítica, cerámica y refinada lapidaria de jade.

Su obra escultórica es humanista: de Estilo Figurativo: Naturalista pero, gran par-

te de ella, se plasmó con Estilo Figurativo: Idealista presentando deidades. Tal la abundante obra plástica referida a la configuración del culto al jaguar, su principal mito totémico, *símbolo del poder de la Tierra, del Sol: deidad generadora de la Lluvia y de la germinación del maíz*. El mito felínico se tomará tan obsesivo en su iconografía como ocurrió con culturas contemporáneas a la *olmeca: chavín* de Huanantar en Perú y *agustiniana* en Colombia.

Las enormes cabezas son retratos de jefes, de Modo Monumental y Estilo Figurativo: Naturalista, donde el desbaste del bloque ha sido escaso, casi nada se ha idealizado manifestando la poderosa presencia de la masa lítica en toda su potencia. La fuerza psicológica que emana de los autoritarios personajes revelan la singular capacidad artística, de rotundo expresionismo y cabal maestría plástica de aquellos profundos escultores. Se percibe el impacto del carácter de un ser humano colocado en la cúspide del superhombre con similar intención a la de Michelangelo. Esa magnitud expresiva afinca en un particular talento captador de la naturaleza humana, al igual que lograron plasmar los mochicas y los mayas, hermanado con un eximio artesano, develando simultáneamente la *petricidad*, magnificencia de la materia como cualidad inmanente.

* **La voluntad de poder fue una característica fáctica de todas las altas culturas americanas: su colosal iconografía lo prueba.**



27. Bebé felínico

Cla. / Gén. Escultura cerámica. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Nat. e Ide. / Ex. - **Ex te.** Ritualidad agraria, quizás el maíz joven. - **Ex mor es.** Composición compacta. **Ex ma plá.** Sensualidad e ideografía. **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado.

te de ella, se plasmó con Estilo Figurativo: Idealista presentando deidades. Tal la abundante obra plástica referida a la configuración del culto al jaguar, su principal mito totémico, *símbolo del poder de la Tierra, del Sol: deidad generadora de la Lluvia y de la germinación del maíz*. El mito felínico se tomará tan obsesivo en su iconografía como ocurrió con culturas contemporáneas a la *olmeca: chavín* de Huanantar en Perú y *agustiniana* en Colombia.

Las enormes cabezas son retratos de jefes, de Modo Monumental y Estilo Figurativo: Naturalista, donde el desbaste del bloque ha sido escaso, casi nada se ha idealizado manifestando la poderosa presencia de la masa lítica en toda su potencia. La fuerza psicológica que emana de los autoritarios personajes revelan la singular capacidad artística, de rotundo expresionismo y cabal maestría plástica de aquellos profundos escultores. Se percibe el impacto del carácter de un ser humano colocado en la cúspide del superhombre con similar intención a la de Michelangelo. Esa magnitud expresiva afinca en un particular talento captador de la naturaleza humana, al igual que lograron plasmar los mochicas y los mayas, hermanado con un eximio artesano, develando simultáneamente la *petricidad*, magnificencia de la materia como cualidad inmanente.

Petricidad: cualidad expresiva inmanente de la roca, desocultada y plasmada por el escultor. Aztecas, tiwanakotas e incas también muestran, de manera superlativa, similar capacidad.

Los monolitos *altares-tronos* presentan, sobre todo el *Monumento 4* de La Venta, dos criterios estilísticos: uno, Abstracto: Figurativo / Geométrico, unidos en el friso superior como imagen *mítico-signal-cósmica*; otro, Figurativo: Naturalista, en la talla del sacerdote y sus esclavos. Ambos Estilos morfológicos, contenidos en un bloque de Modo Monumental, *Arquitectónico-Escultórico*. El todo *es símbolo de la Tierra y su poder genésico*.

En la plástica olmeca el Ser del autor, *el espíritu colectivo*, emerge fusionado al Ser de la obra. *Tal nexa se expresa desde lo ínsito del ente creado como patensia metafísica, proclamando su desocultada inmanencia poética con volcánica voz.*

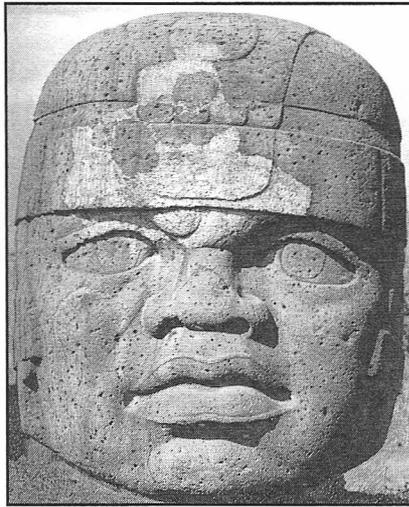
Des. Ofrenda con neonato felínico.

Crí. Abundan los niños asexuados en la iconografía olmeca. Muestran una apariencia feliz, gestual, con idealización anatómica. Su morfoespacialidad es plena, cerrada, influencia del criterio escultórico lítico.

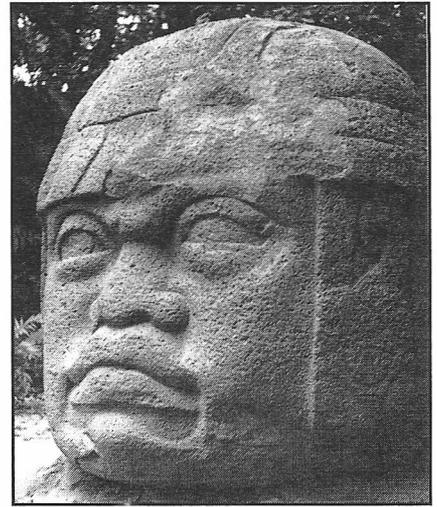


28. 29. 30. Cabezas colosales

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Naturalista / Humanista / Retrato. - **S Gén.** Tridimensión / Cabezas. **Mo Es.** Monumental. - **Est.** Fig: Nat. / Ex. **Ex te.** Documentación de *reyes-sacerdotes*. **Ex mor es.** Potencia expresiva y tridimensionalidad. - **Ex ma plá.** Petricidad. Solidez morfológica. **Mat.** Piedra - **Téc.** Tallado / Pulido. **Des.** Enormes retratos conmemorativos de importantes personajes hacia el 500 a.C. Son magistrales obras de una impar vocación escultórica.



Crí. Coherente con la expresión expansiva de su masa, los retratos patentizan con máxima rotundez, la *petricidad* desocultada de su materia lítica. El desbaste de los bloques siempre es escaso y conservan la volumetría de su masa original. Las facciones, sobre todo las orejas y los diseños de los cascos están resueltos como relieves para no crear vacíos que rompan la plenitud del bloque. Se percibe, con inmediatez impactante, personajes de firme carácter y despreocupada altivez, que sugieren una profunda *sublimación del super-*

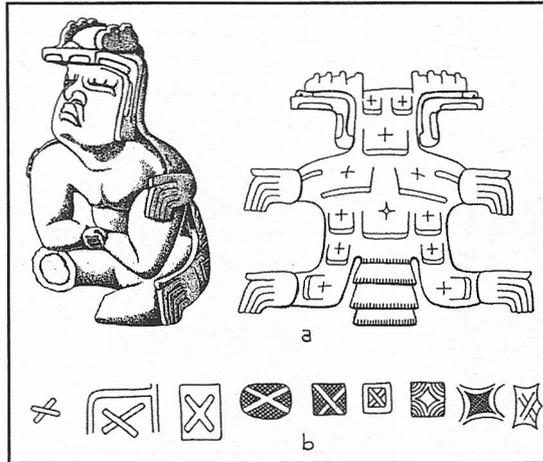


hombre. La fuerza psicológica que emana del Ser de los autoritarios señores y la magnitud expresiva de la talla, determinan una *metafísica de la expresión*, de excepcional talento escultórico. Se logra penetrar con semejante intensidad plástica la naturaleza humana, manifestando su trascendencia ontológica y la íntegra magnificencia estética de la materia, su *petricidad* y el hecho *escultórico-poético* plasmado.



31. Monumento 9 Chalcatzingo

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ideográfica / Signal. - **S Gén.** Relieve / Estela. **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Ex. / Bar. / Su. **Ex te.** Configuración propiciatoria agraria. **Ex mor es.** Frontalidad bidimensional. **Ex ma plá.** Petricidad. Terribilidad signal-semiótica. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado. **Des.** Estela de la *entrada al Inframundo*. **Crí.** Ideografía de la *boca-caverna* del *Mons-truo* de la *Tierra*, cruciforme, con cuatro signos de maíz y de gotas de lluvia entre los ojos. La obra es una figuración conceptual dogmática de un diseño ideográfico de poderoso significado y comunicación, plasmado con magistral expresividad. El ente desoculta, inherente a su naturaleza *mítico-ideográfica*, su vastedad *plástico-poética* de rotundo impacto.



32. Signo mancha

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Signal. - **S Gén.** Tridimensión / Figura cerámica / Incisión. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Fig: Ide. / Abs: Geo. - **Ex te.** Sacerdote en trance / Signo. - **Ex mor es.** Simetría / Estatismo. - **Ex ma plá.** Modelado. **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado. **Des.** a- Sacerdote cubierto por una piel de saurio-jaguar; muestra varias cruces como signos de la mancha del jaguar = Poder = Tierra. b- Distintos diseños de cruz. **Crí.** El signo *mancha* del jaguar, establece una comunicación gráfica abstracta. Obsérvense las distintas soluciones formales que poseen el sentido de variaciones sobre el mismo tema.



33. Hachuela

Cla. / Gén. Escultura - **Con.** Mítica / Ideográfica / Signal. - **S Gén.** Incisión / Lapidaria. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. / Bar. - **Ex te.** Signos. - **Ex mor es.** Cerrada. - **Ex ma plá.** Signo y terribilidad. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Incisión. **Des.** Hachuela talismánica propiciatoria agraria. **Crí.** El dios de la Tierra, el signo del maíz y cuatro signos --¿garras?-- alrededor de su boca. El diseño del maíz aún conserva su figuración.

Occidente mexicano
Historia

Colima - Jalisco - Nayarit 500 a.C. - 900 d.C. Muchos arqueólogos opinan que una parte importante de la cultura arcaica tuvo su origen en estos tres sitios costeros del Occidente mexicano, junto a los sitios de Michoacán y Guanajuato, las primeras sociedades agroalfareras. En El Opeño estado de Michoacán, realizaron tumbas en cuyo interior yacían esqueletos dispuestos en distintas posiciones y colocados sobre bancos tallados en la roca. Ver MAPA XI.

No existen datos históricos sobre el origen de los antiguos habitantes de esta región, sólo algunos de sus objetos hacen suponer que fue la misma cultura arcaica que progresó por ese entonces en el valle de México conocida como *Cultura de Zacatenco*. Los objetos de uso cotidiano y votivo se muestran con un mayor desarrollo, denominado *Arcaico Evolucionado*. Su historia, se puede reconstruir de la gran cantidad de ajuares funerarios, donde abundan vasijas, figuras humanas, de animales y herramientas de cobre. No dejaron construcciones ni esculturas de piedra. Los ceramios muestran escenas de su vida cotidiana y hacen las veces de fuente histórica, lo que permitió identificar a los tipos de pobladores de Jalisco, Nayarit y Colima.

El primero, pertenece a la etapa más antigua y tuvo amplia difusión por toda la región, hasta ser sometidos en vasallos de otras tribus. Andaban desnudos, se tatuaban, se deformaban la boca y usaban aretes; las mujeres lucían tocados.

El segundo, Nayarit, aparentemente convivió en paz con Jalisco y habitó el sur. Está representado con taparrabos ancho, camisa corta, cinta frontal o gorro con puntas y manto; las mujeres usaban faldas. Produjo una excelente textilera.

El tercero, Colima, tuvo más desarrollo y presenta una compleja indumentaria donde se observan marcadas diferencias de rangos y clases sociales. Las imágenes que dejaron muestran, entre otras cosas, danzas y la práctica del ritual juego de pelota.

No se han encontrado presentaciones de dioses ni de creencias mítico-religiosas. Las tumbas, fueron excavadas en el suelo rocoso, tenían forma rectangular ensanchadas hacia el fondo con cavidades verticales y cilíndricas de aproximadamente metro y medio en cuyo final se cavó un nicho ovalado. La cámara mortuoria tenía su entrada cerrada por una



32. Personaje Jalisco

Cla. / Gén. Escultura cerámica. - **Con.** Naturalista / Humanista. - **S Gén.** Tridimensión. **Mo Es.** Intimista. - **Est. Fig:** Nat. / Ide. / Pur. **Ex te.** Naturalismo existencial. **Ex mor es.** Tridimensión. **Ex ma plá.** Humanismo, vitalidad, movimiento. **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado / Engobe / Bruñido. **Des.** Personaje con bastón parado sobre un pez de dos cabezas. **Crí.** Plásticamente, el modelado destaca la vitalidad, la solidez anatómica y su volumen. El dinamismo que emana de la figura anticipa el próximo movimiento que hará.

lápida tapada con tierra. El ajuar funerario de sus altos dignatarios comprendía, además de las ofrendas, pertenencias de uso cotidiano, la compañía de sus esposas, criados y perros mascotas, *acompañando su viaje al más allá*.

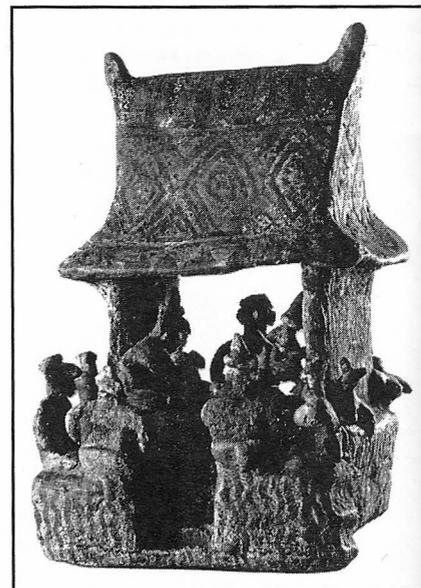
En líneas generales, los tres pueblos presentan la característica de haber pasado del período Preclásico al Posclásico en forma directa, o sea, sin los componentes culturales que caracterizaron al Período Clásico teocrático. Su evolución ocurrió con el arribo de tribus extranjeras, pues, hacia 1200 d.C., con la llegada de los pueblos nahuas se fraguó una cultura con elementos arcaicos y avanzados a la vez, la *tarasca*. En la actualidad viven en la región los *coras* y *huicholes*.

Estética y Plástica

ESCULTURA CERÁMICA

Desde el Preclásico, Occidente de México fue un territorio de sociedades que, con autóctonos conceptos formales, produjeron esculturas cerámicas con figuraciones modeladas. Se observa acá la *bipolaridad* del Estilo Figurativo: mientras las formas son idealistas los contenidos temáticos se refieren a una realidad cotidiana naturalista. También, abundan obras Abstracto: Figurativo y Superrealistas.

En cada uno de los pueblos, Jalisco, Nayarit o Colima se plasmó un recóndito intimismo, con intenciones representativas similares en cuanto a lo temático documental pero, en cada uno de los sitios, de acuerdo con una propia morfología. En general, se representan escenas que reúnen personajes bailando, jugadores y público en un campo de pelota, reuniones familiares, figuras en dinámicas posturas, animales varios, con primacía de perros.



33. Reunión social Nayarit

Cla. / Gén. Escultura cerámica. **Con.** Naturalista / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión. - **Mo Es.** Intimista. - **Est. Fig:** Ide. y Nat / Bar. / *Bipolaridad*. - **Ex te.** Reunión social. - **Ex mor es.** Tridimensión naturalista. **Ex ma plá.** Humanismo, vitalidad, documento. **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado. **Des.** Reunión social en una casa. **Crí.** Con detallado modelado de contertulios se escenifica el tema. Posee la frescura de un modelado espontáneo, vivaz y sonoro que trasmite el parloteo. Se evidencia la intención documental y la preferencia por la cerámica para soporte de tales relatos. Son ofrendas funerarias que muestran el interés de los deudos para que el difunto *continúe disfrutando, en su "vida después de la muerte"*, de las reuniones que presidía.



34. Mujer grávida Nayarit

Cla. / Gén. Escultura cerámica. - **Con.** Naturalista / Humanista. - **S Gén.** Tridimensión / Estética. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Nat. / Ide. / Pur. - **Ex te.** Naturalismo existencial. Embarazo. - **Ex mor es.** Tridimensión.

Ex ma plá. Vitalidad, humanismo, sensualidad. **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado / Engobe / Bruñido. **Des.** Mujer señalando su gravidez.

Crí. Es una obra naturalista donde sólo se han idealizado los brazos. El sensual modelado transmite la vitalidad del personaje y destaca el sentir que ilumina su rostro con una sonrisa satisfecha. La actitud de la mujer es serena, expectante y reverente: *goza en hondo recogimiento el momento del parto todavía lejano.* En sus brazos dos valvas, símbolos de fecundidad.

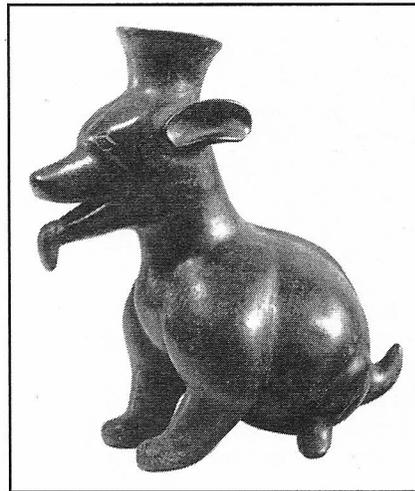


Es un constante costumbrismo, un paradigma de lo cotidiano, que busca visualizar lo instantáneo, dicho con una plástica de palpitante expresión.

En particular, Colima se destaca por modelar canes, mascotas de continuado dinamismo y carismática presencia, además de ideales anatomías de personajes actuando en el diario devenir. Nayarit y Jalisco, de preferencias superrealistas en lo formal, también desarrollaron una temática del acontecer cotidiano.

En este territorio mesoamericano se trabajó de espalda a lo monumental. Es una estética antípoda de las solemnidades teocráticas y su síntesis volumétrica. En cambio, se magnificó el intimismo y la introversión como autoafirmación de lo propio, ignorando lo exterior. Tal criterio, hizo que permanecieran encerrados en una rutina aldeana que no traspasó, durante el milenio Clásico, el nivel de una sociedad preclásica tardía.

Fueron escultores natos, de agudas captaciones psicológicas, motivados por el enamoramiento de lo real --similar a mochicas y mayas--, pero sin expresiones trágicas ni solemnes; proyectando un decir plástico *del aquí y ahora.* Así, plasmando en profundidad lo humano, legaron su talento.



35. 36. 37. Perros Colima

Cla. / Gén. Escultura cerámica. - **Con.** Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Fig: Nat. / Pur. - **Ex te.** Naturalismo existencial. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Vitalidad. - **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado / Engobe / Bruñido. **Des.** Mascotas.

Crí. Gran cantidad de perros hallados en tumbas dan la certeza para considerarlos talismanes de buena suerte. En general están modelados con síntesis formal y sensual plástica de notable vivacidad. Su factura es excelente de bruñido y de cocción, conformando una eximia dualidad artística: escultórica y cerámica.

Zona maya Historia

Cultura Protomaya 250 a.C. - 250 d.C.

El complejo y desarrollado nivel cultural alcanzado en la región maya durante el Período Clásico tiene sus antecedentes en la última fase del Preclásico Tardío.

Costa del Pacífico. En esta región tuvo principal relevancia la *Cultura izapan*, que ocupó un lugar central en tiempo y territorio. Se la puede ubicar entre el Preclásico Intermedio *olmeca* y el Clásico Temprano *maya*. Su área de influencia directa fue desde la costa sur mexicana del Pacífico hasta Guatemala.

Identifica a Izapa una personal e intrincada morfología en la realización de estelas, con difusión desde Tres Zapotes, la llanura del Pacífico, Chiapas y Guatemala. Ver **MAPA XI**.

En la etapa formativa erigieron el importante centro ceremonial que contaba con más de ochenta montículos templarios, construidos con tierra y piedras. No existen rastros de escritura ni fechas calendáricas, pero sí relieves tallados en piedra que muestran imágenes históricas y mitológicas. La lengua hablada por sus habitantes no era maya sino un dialecto *zoque*.



38. Estela 21 Izapa

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial. **S Gén.** Bidimensión / Relieve. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Nat. e Ide. - **Ex te.** Ritual. **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Decapitación de un jugador de pelota. En la parte superior se ven signos, una lengua bifida y una franja de gotas de lluvia, etc. Del cuello del decapitado surgen chorros de sangre; el verdugo sostiene la cabeza cercenada.

MESOAMÉRICA

Entre sus deidades figuraba un ser de labios extendidos y nariz achatada que señala reminiscencias del *hombre-jaguar* olmeca. *Izapa* con sus estelas y el dios nombrado muestra ya varias características típicas de los posteriores mayas de las tierras bajas.

En otros centros de este período, extendidos hacia el oriente por tierras guatemaltecas, dejaron inscripciones calendáricas. En esa región productora de cacao, un centro importante fue Abaj Takalik. Presenta varios montículos dispersos, con una figura tallada de un *hombre-jaguar* de tipo olmecoide y estelas similares a las de Izapa. En Monte Alto, ubicado sobre la costa del Pacífico, tallaron grandes esculturas que precedieron a este pueblo y estuvieron influenciadas por los olmecas.

Región de las Tierras Altas. En Kaminaljuyú levantaron un importante centro ceremonial atribuido a la *Cultura miraflores* que, por su tamaño y cantidad de montículos, tuvo tanta relevancia como *izapa*. Los gobernantes de ese período concentraron el poder económico y político sobre gran parte de los territorios montañosos, que les permitió disponer de la mano de obra campesina para levantar unos 200 montículos templarios. El centro contó con juego de pelota.

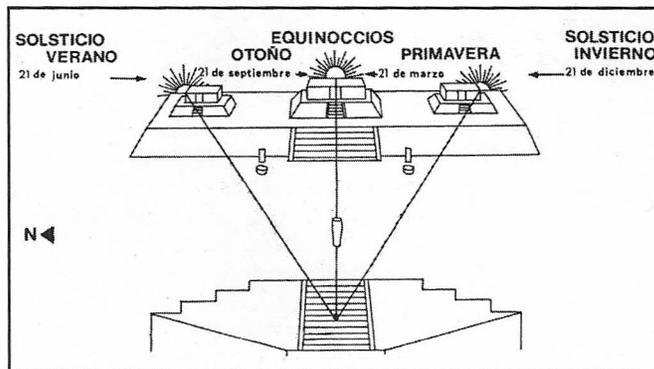
Acostumbraron enterrar sus personalidades en tumbas cavadas en la parte superior de las pirámides hasta alcanzar el primer nivel. Estas eran de barro y poseían una escalinata en su frente, terminando en una cúspide truncada donde se construía el templo cuyo techo de paja reposaba sobre columnas. Los cadáveres eran envueltos en ropas finas, cubiertos con cinabrio y sentados en una litera de madera. Los acompañaban niños y adultos sacrificados y ofrendas como cerámicas, máscaras, jade, etc.

Sobre la población primitiva existió una fuerte influencia religiosa olmeca generadora del fervor constructivo para realizar más de 2000 montículos.

Tallaron estelas y algunos de los glifos son nombres de dioses o personas. Hay un texto extenso, escrito con un idioma glífico que se puede identificar como precursor del maya por su similitud --estela "La Mojarra"--.

Kaminaljuyú declina por el 200 d.C. hasta la penetración de Teotihuacán en los inicios del Clásico, recuperando así su antiguo esplendor.

Región de las Tierras Bajas. Se compone de extensas selvas que ocupan el te-

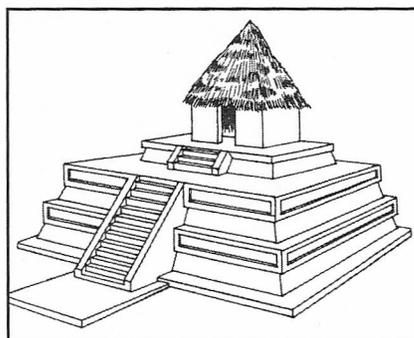


39. Observatorio solar

Grupo E, Uaxactún
Guatemala

Primera centuria d.C.

Des. Como se aprecia, el observatorio se compone de una urbanización de cuatro templos alineados astronómicamente, para establecer el recorrido del sol entre sus equinoccios y solsticios.



40. Pirámide templo Kaminaljuyú
Reconstrucción

Crí. Obsérvese la influencia arquitectónica de Teotihuacan debido al tipo constructivo del tablero-talud.



41. Estela "La Mojarra"

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial / Documental / Signal. - **S Gén.** Bidimensión / Relieve. - **Mo Es.** Intimista. - **Est. Fig:** Nat. e Ide. **Ex te.** Documento. - **Ex mor es.** Bidimensión. **Ex ma plá.** Petricidad. - **Mat.** Piedra. **Téc.** Tallado.

Des. Texto protomaya, el más antiguo de Mesoamérica hasta ahora descubierto.

ritorio central y norte de Guatemala donde se manifestó, en el primer milenio d.C., el extraordinario florecimiento cultural *maya*.

La región del Petén fue ocupada por sociedades de economía agrícola que levantaron dentro de la jungla grandes centros ceremoniales. Estos pobladores, conocidos como *Cultura chicanel*, tuvieron relaciones con los sitios de Altar de los Sacrificios en el Petén, Barton Ramie y Cerros en Belice, gran parte de la península de Yucatán en México y Copán y Los Naranjos en Honduras. Algunos rasgos culturales muestran diferencias con sus parientes del sur.

El lugar rico en piedra caliza, les suministró el material para obtener cal y tallar relieves o bloques para contruir edificios. Así, crearon urbanismos que, entre el 100 a.C. y 150 d.C., alcanzaron gran complejidad.

Uaxactún y Tikal, este último uno de los más extensos de la zona maya, fueron dos centros importantes por la construcción de grandes *pirámides-templos*. Algunas de las tumbas halladas en Tikal, prueban que la nobleza *chicanel*, fue sepultada con gran lujo. Los enterratorios contenían a un solo individuo colocado en posición erecta envuelto en telas y rodeado por artículos suntuarios como máscaras de jade y cerámicas.

A fines de *chicanel* se inició un nuevo culto, el de las *cabezas-trofeo*, asociados con sacrificios humanos y quizá víctimas de guerra. En los umbrales del Clásico levantaron templos-tumbas en torno a plazas y no fechados. La cerámica muestra elementos intrusivos provenientes de El Salvador. La escritura se hace presente proveniente de Izapa y derivada de los olmecas.

Período Clásico 200-900 d.C.

En este Período, se acentuó el poder político y prevaleció el dominio teocrático de las castas sacerdotales. Se lo consi-

dera como el momento de máximo esplendor creativo de las culturas mesoamericanas, donde los centros urbanos, las artes, ciencias y técnicas alcanzaron su apogeo. Se construyó con planificación y de acuerdo con fundamentos mítico-religiosos, astronómicos y estéticos. Se levantaron urbanismos civiles y centros ceremoniales, donde manifestaron una profunda fe mística que abarcó a todas las expresiones políticas, sociales y plásticas.

Valle de México Historia

Cultura teotihuacana 100 a.C.-700 d.C. Radicada en la meseta central del Valle de México, en Azcapotzalco, sobre el lago Texcoco y en varios sitios sobre la Sierra Nevada, tuvo su centro urbano de mayor importancia, en la ciudad de Teotihuacan, ubicada a 70 km al noreste del lago.

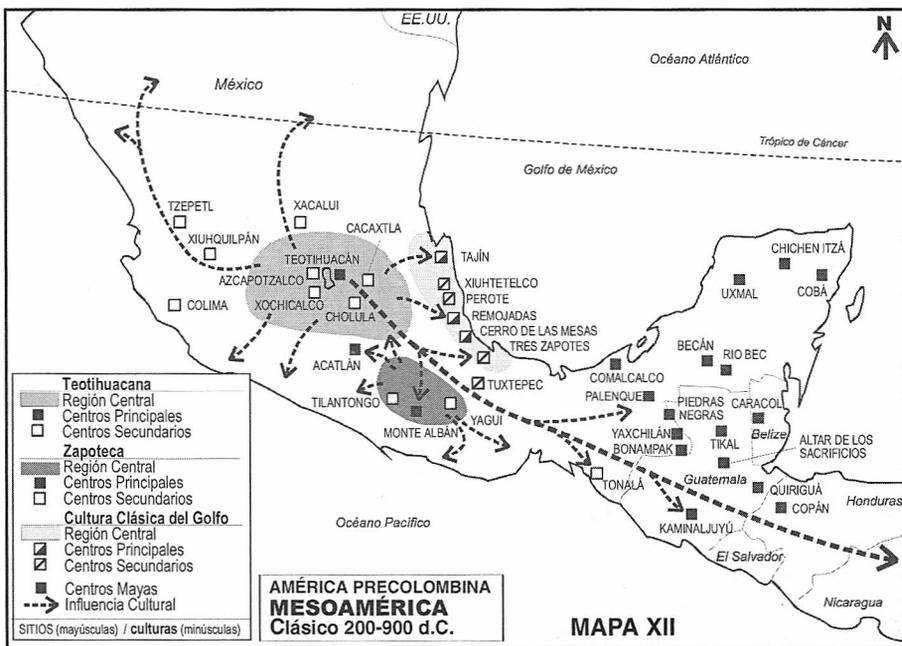
No se sabe con certeza que pueblo la construyó ni cuál fue su nombre original. Teotihuacan es nombre dado por los aztecas y significa *lugar donde los hombres se convierten en dioses*.

Los aztecas, tenían ideas nebulosas respecto a sus constructores y se referían a ellos como un pueblo culto y pacífico, que dio origen a los dioses.

No pertenecieron originalmente a la Meseta Central, sino a una antigua población que habitó la costa del Golfo y practicó la deformación craneana como los olmecas, con quienes en un principio se vincularon. Posteriormente, los teotihuacanos mantuvieron relaciones con los zapotecos e invadieron Tikal.

El centro de culto y la ciudad tuvieron distintos períodos constructivos en los cuales se advierte un paulatino y deliberado interés de concentración humana, con un aumento poblacional y la disminución de los sectores para la agricultura habidos en los campos circundantes. Se agregaron en forma planificada más edificios y monumentos, algunos levantados sobre otros más antiguos que le dieron a la ciudad su conformación definitiva.

Si bien entre las centurias del 600 y 200 a.C. comienza el crecimiento de esta aldea de agricultores que en todo el valle no superarían los 6000 habitantes, fue recién por el 200 d.C. que se puede hablar de una *Cultura teotihuacana*. Al lograr un mejor manejo de las técnicas de irrigación el centro alcanzó las dimensiones de ciudad. La misma fue diseñada en forma de damero, contó con barrios residenciales, con construcciones orientadas



a lo largo de su calzada principal y de acuerdo con un eje norte-sur. En el 350 d.C. ya era una ciudad cosmopolita a donde acudían y residían gentes de otros sitios. Llegó a tener para el 500 d.C. una extensión de 24 km² y quizás una población cercana a los 125.000 habitantes.

Su tecnología fue neolítica y no trabajaron los metales. Su indumentaria y joyas personales alcanzaron una alta estética, de lujosos atavíos que lucieron sacerdotes y nobles. El algodón para la confección textil fue importado de la costa del Golfo; el jade para las joyas del sur de México; el bermellón para pintar de la región maya; la obsidiana verde del sur y caracoles y valvas, de los dos océanos.

No se conoce exactamente su organización política. La concentración de riqueza en una oligarquía y la estratificación en clases sociales, son atributos de una monarquía con características teocráticas. Considerando los temas de los murales palaciegos, seguramente el poder residió en una casta sacerdotal y en una nobleza civil con gran capacidad de movilización de la mano de obra campesina necesaria para una floreciente agricultura, y construir y mantener el centro ceremonial y primera ciudad de América.

Se estima que la tercera parte de la población estaba dedicada a la gran producción de artesanías, para lo cual destinaron barrios residenciales exclusivos de artesanos. Contaron con 2.200 complejos de viviendas con 400 talleres de obsidiana --su manufactura más importante-- 150 talleres de cerámica y 20 que producían objetos votivos.

Teotihuacan fue por más de dos siglos el centro de una vasta red comercial importadora de materias primas y exportadora de objetos manufacturados suntuarios o religiosos: alcanzó el sur de Veracruz, Tabasco, los litorales del Caribe y el Pacífico, el valle de Puebla con centro en Cholula e incluso los territorios mayas como Kaminaljuyú, proveedora de obsidiana. Continúa sin saberse si esta expansión estuvo acompañada de la presencia armada. Seguramente, para sostener este vasto sistema mercantil, realizado por medio de amplios corredores de rutas comerciales, debieron contar con un poderoso ejército que protegiera el libre tránsito de las mercancías. Su presencia sobre dichas vías se hizo efectiva además con asentamientos de distinta índole que podían ser colonias, puestos de intercambio y ciudades aliadas.

En la región occidental del Norte establecieron un enclave gobernado por burócratas teotihuacanos que, aparentemente, cumplió la función de ser un puesto de enlace con el Cañón Chaco de la región *anasazi*. Con el Occidente mexicano tuvieron un intercambio que les permitió conseguir las geodas para realizar los mosaicos de sus máscaras. En la zona del Golfo aprovecharon un nudo de rutas comerciales y eligieron a su centro regional de intercambio en Matacapán. Con la elite zapoteca del valle de Oaxaca, las relaciones fueron intensas y pacíficas, prevaleciendo las diplomáticas y los enlaces matrimoniales de carácter político. Entre las relaciones más formales se encuentran las que mantuvieron con la zona maya. Un centro importante fue Kaminaljuyú, productor de cacao

En adelante varias plantas de centros ceremoniales serán mostradas con sus alineaciones astronómicas. Consideramos que éstas son uno de los principales fundamentos de su diseño.

42. Teotihuacan

Planta, zona central de la ciudad
Superficie unos 24 km²

Cla. / Gén. Arquitectura / Urbanismo.

Con. Simbólica / Mítica. - S Gén. Religioso-ceremonial / Astronómico / Civil.

Mo Es. Monumental, contenido. - Est. Purista.

Si Con. Murario.

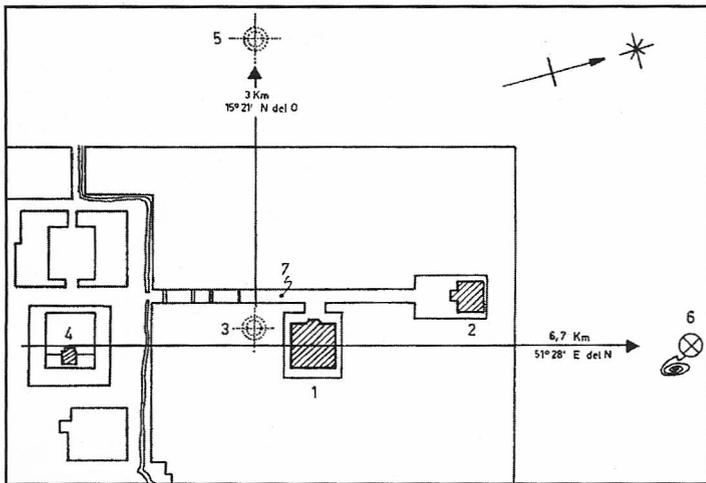
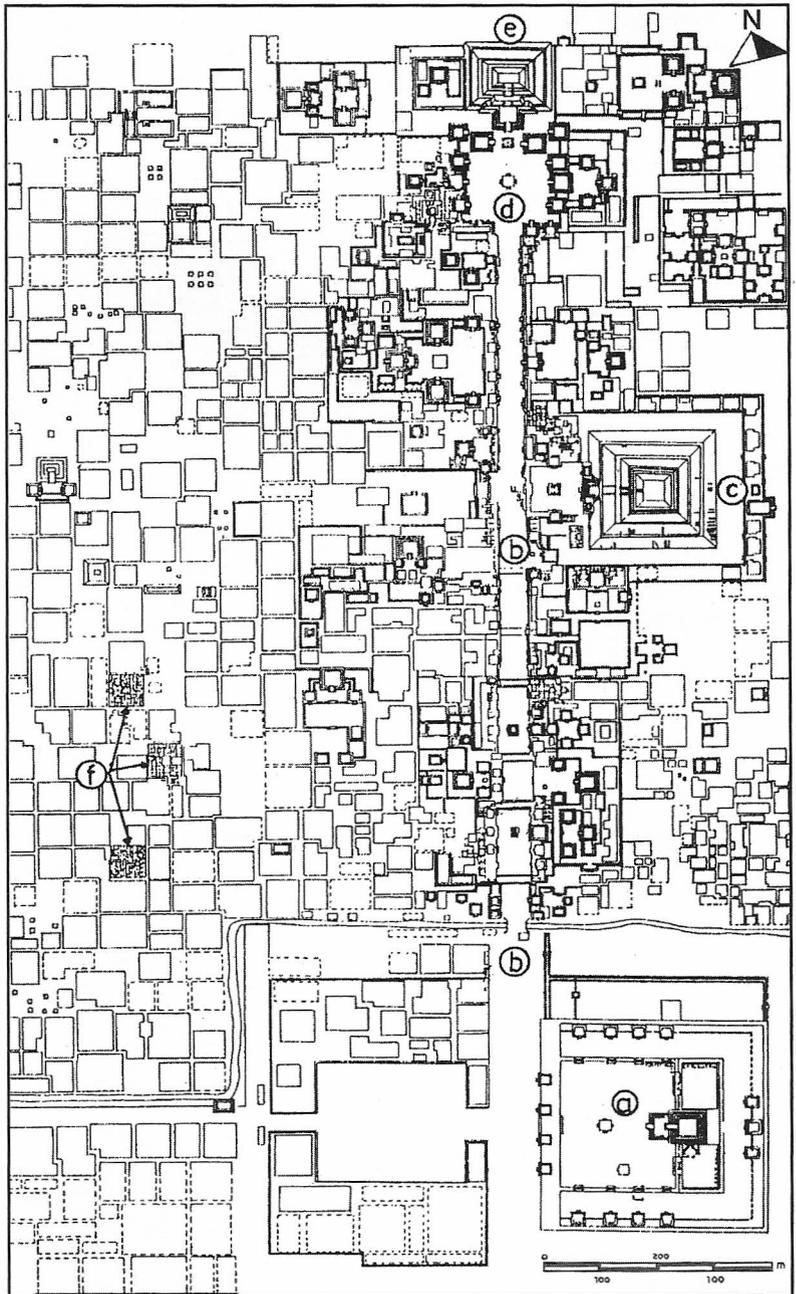
Ti Ur. Centro de culto / Sistema templatario / Ciudad. - Ti Ob. Acueducto, almena, basamento, calzada, casa, mercado, observatorio, pirámide templo, palacio, patio, plaza, tumba.

Ti Con. Alfarda, columna, dintel, escalera, escalinata, muro, tablero-talud, techo, vano.

Mat. Piedra. - Téc. Mampostería / cal.

Des. a. Templo de Quetzalcóatl con su pirámide central y quince plataformas templatarias alrededor. b. Calzada de los muertos. c. Pirámide "del Sol". d. Plaza de "la Luna" con su sistema templatario. e. Pirámide "de la Luna". f. Palacios.

Crí. El diseño urbano abierto es comenzado por el centro de culto y evidencia su implante desde algún momento de su fundación a.C. Sobre un criterio geomántico, referido a una *Geografía Sagrada* que establece acendrada simbiosis con su paisaje. Se desarrolló con total coherencia y continuidad por siglos aunque con cambios morfológicos y constructivos.



43. Teotihuacan, alineación astronómica

Des. 1. Pirámide "del Sol". 2. Pirámide "de la Luna". 3. 5. y 6. Petroglifos. 4. Templo de Quetzalcóatl. 7. Calzada de los Muertos.

La Calzada de los Muertos tiene una orientación norte-sur de 15° 28' al este del norte; la orientación este-oeste es de 16° 30' al sur del este, o sea, una desviación de un grado del ángulo recto con respecto a la dirección norte-sur.

Una marca de círculos y una cruz: 3. quizás realizada al inicio de la construcción del centro, coincide con otra similar: 5., a tres km al oeste, produciendo una alineación perpendicular a la calzada. En dicho punto del horizonte oeste aparecen las Pléyades. Ese día anunciaba el primero de los dos en que el sol pasaba por el cenit de la Pirámide "del Sol".

6. "Cerro Gordo", sitio mítico de la ideología teotihuacana perteneciente a su *Geografía Sagrada*.

Tales hechos cósmicos: la aparición de las Pléyades y el sol en el cenit sumados a su pensamiento mítico-religioso y geomántico, fueron fundamento y símbolo de la direccionalidad del centro.

y rico en obsidiana, y el otro Tikal, conquistado por su posición estratégica.

El intercambio comercial impulsado por Teotihuacan dejó su impronta en todo el territorio mesoamericano, repercutiendo en arte, economía y religión.

Con el dogma mítico-religioso institucionalizado, el culto fue centralizado en *Tláloc*, dios de la Lluvia, al cual le rendían sacrificios humanos; *Quetzalcóatl*, *Serpiente Emplumada*, metonimia de *Tierra-Cielo*, y *Chalchiuhtlicue*, diosa de las Aguas terrestres.

El fin de Teotihuacan sobrevino cuando su grandeza decayó por motivos aún desconocidos al ser saqueada e incendiada por el 670 d.C., pasando la hegemonía en forma momentánea a Cholula. Esta caída fue la primera de una serie de convulsiones que derrumbaron a las culturas del mundo Clásico.

Estética y Plástica

ARQUITECTURA PINTURA CERÁMICA Escultura

Con Teotihuacan se inicia un proceso sistematizado del diseño urbanístico civil, ceremonial y astronómico que, por sus características, es único en Amerindia. Es el primer estado institucionalizado americano, hijo de una relevante madurez político-administrativa, que desarrolló un continuado avance edilicio de gran coherencia, sólo comparable a la cultura inca.

Construyó un paradigmático centro ceremonial relacionado con lo astronómico, palacios para la oligarquía clerical, civil y militar y viviendas populares para comerciantes, artesanos y campesinos. Al igual que toda alta cultura amerindia, su taxativa Fe fue el motor para tal colosal obra. En primer lugar, y mucho antes de la era cristiana, se iniciaron las enormes construcciones mítico-religioso-astronómicas convertidas en el fundamento conceptual, político y razón de ser de Teotihuacan. La ciudad fue rodeando paulatinamente al centro de culto.

La concepción metafísico-temporal del conjunto es de *volición eterna*, su severa sacralidad produce solemne *hieratismo* de Modo Estético Monumental y Estilo Purista; *la espacialidad es extensiva-expansiva-itinerante* y el volumen *colosal y horizontal*. Sus pirámides templo establecen el concepto *Arquitectónico-Escultórico*. En síntesis, el centro de culto se define por:

-Una avenida de norte a sur llamada la *"Calzada de los Muertos"* de 40 m de ancho y actualmente de 2 Km de largo,

Metáfora: es un tropo *analogico*, modifica el sentido de un concepto por uno figurado.

Ej: *la serpiente por lo eterno; la lluvia por la vida.*

No obstante, se debe aclarar que esta definición corresponde a un pensamiento asociativo, pues para éste la metáfora es una analogía. En cambio, para un pensamiento mágico los ejemplos dados serían *metonimia*, ya que ésta se refiere a lo causal.

Metonimia: es un tropo *causal*, designa algo con el nombre de otro, el efecto por la causa o viceversa, o sea, el signo por la cosa significada.

Ej: *amerindios, la calavera causa de la muerte; la serpiente causa de lo eterno; la lluvia causa de la vida.*

Sinécdoque: es un tropo que altera el significado, es decir, *la parte por el todo*, o designa una cosa por la materia que está formada.

Ej: *amerindios, un fragmento de serpiente por todo el ofidio; un ala o pluma por el ave; la montaña por la tierra; la luz por el sol; las estrellas o las aves por el cielo.*



44. Vista desde la pirámide "del Sol" hacia la "de la Luna"

Al fondo se observa el "Cerro Gordo", la montaña sagrada fundamento de la prosperidad, según el pensar mágico de esta sociedad.

que vertebró el diseño urbanístico general de la ciudad y la divide en este y oeste.

Antiguamente, tuvo también otra avenida cruzando la actual, lo cual establecía una división en cuatro partes, símbolo de los puntos cardinales y, por ende, de la Tierra. Tal tetralogía topográfica racionalmente creada con cuatro sectores, hace sospechar la intención de relacionar a Teotihuacán con una ideografía cósmica, ya que el número cuatro, mágico por excelencia en toda Amerindia, simboliza la Tierra, sus cardinales, sus cuatro edades, etc.

- La Pirámide Templo "del Sol", de 63 m de alto y 220 X 220 m de base cuadrangular. Se levantó con cuatro basamentos talud, su frente se dirige al oeste y fue observatorio astronómico. En dicho frente posee cuatro secciones de escaleras que ascienden a la cúspide donde se hallaba el templo.

- La Pirámide Templo de "la Luna", de 110 X110 m de base y 60 m de alto, ubicada

en el extremo norte de la Calzada.

- El Templo de Quetzalcóatl: una enorme plaza de 400 X 400 m con una pirámide templo dedicada al dios.

Teotihuacan es arquetipo de equilibrio y racionalidad. Recorrerlo es conocer la sabiduría que implica crear un espacio conceptual, de culto y habitacional, como *recervorio que cobije una utopía mística, en un transcurrir que se desea eterno*. Su monumentalismo simboliza la inmortalidad del dogma instituido, plasmado con un pensamiento visual de autóctona morfología. Sobre un estricto planeamiento, crearon formas arquitectónicas distribuidas extensivamente con criterio de damero. Los vacíos itinerantes entre volúmenes hacen participar de su espacialidad, de su esencia urbana. Es entonces, cuando se capta la singular dialéctica de su lenguaje morfoespacial de plenos y vacíos, en armónica integración y equilibrio. La horizontalidad, como cualidad de lo terrenal, la ver-

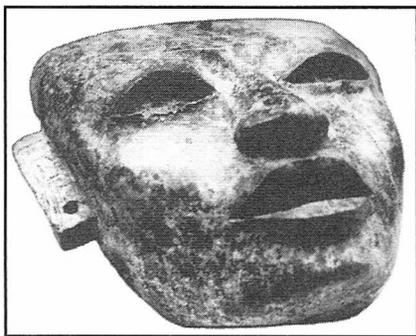
ticalidad como idea de lo místico. Sendos conceptos establecen el fundamento trascendental de la "Ciudad de los Dioses". La vertical de sus pirámides, símbolos de montañas, contenida por la horizontal de sus bases, pesando sus moles contra el suelo. Horizontal y vertical, semiótica metafísica de un pensamiento estético-místico. Tal, su ínsito contenido.

Con similar temática de símbolos mítico-religiosos y cósmicos se realizaron los demás Géneros Plásticos. Se generalizó la pintura mural al fresco en los palacios con Estilos Abstracto: Figurativo y Barroco. Estas pinturas intimistas, de impar esplendor ideográfico y plástico, conforman una sublimada y vehemente realidad mágica y comunicante de una evolucionada cosmogonía, donde dioses y naturaleza son una entidad unívoca *para cantar un permanente himno a la vida*.

La cerámica, con diseños formales propios, fue soporte de abstractas ideografías mitológicas esgrafiadas y/o dibujadas y coloreadas sobre una capa de cal.

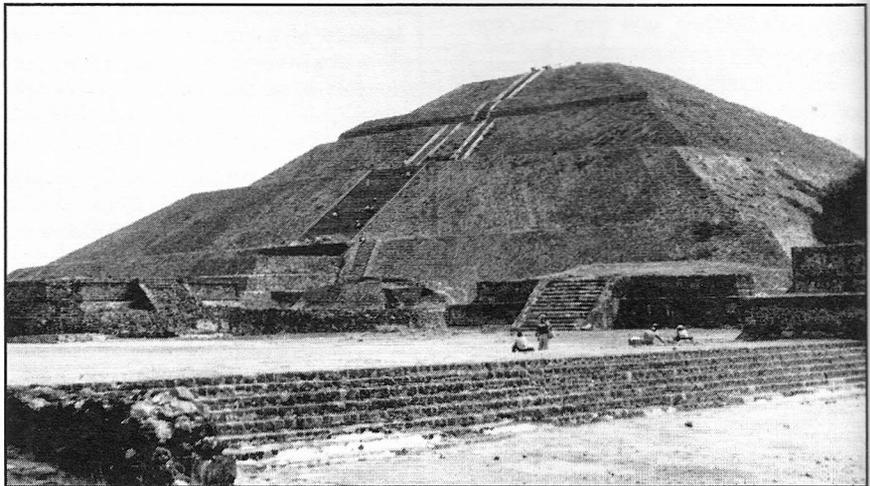
La escultura lítica se destaca por sus máscaras mortuorias Figurativo: Idealistas y por dos enormes bloques con imágenes Abstracto: Figurativos y Geométricos de *Tláloc*, dios de la Lluvia y *Chalchiuhtlicue*, diosa de las Aguas Terrestres.

Nos legaron un pensamiento metafísico apresado en la musicalidad de una ciudad pletórica de obras: lo *Eternal* transmutado en Arte. Tal herencia expresada, como obra de culto artística, dogmática, cosmovisiva y estética en ese, su transcurrir de extenso ecumenismo, desoculta su Ser he irradia, con vigencia fantasmal, aquella pretérita magnificencia.



45. Máscara funeraria

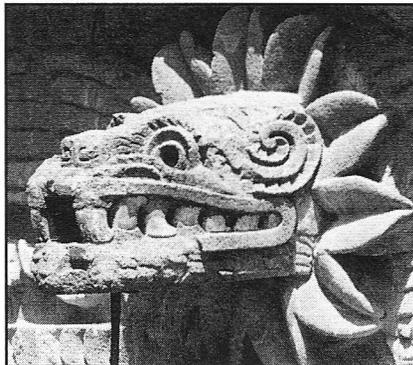
Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítico-religiosa / Ceremonial. - **S Gén.** Relieve / Máscara. **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. **Ex te.** Liturgia, idealidad y rito funerario. **Ex mor es.** Frontalidad y bidimensión. **Ex ma plá.** Petricidad artesanal. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido. **Des.** Rostro idealizado para ser colocado sobre el rostro de un difunto.



46. Pirámide templo "del Sol"

Cla. / Gén. Arquitectura. - **Con.** Simbólica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial. - **Mo Es.** Monumental. **Est.** Purista. - **Ti Ob.** Basamento, pirámide templo. - **Ti Con.** Alfarda, escalinata, tablero-talud, talud. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Mampostería / cal. **Des.** Planta: 220 X 225 m Alto: 63 m.

Crí. Este colosal monumento abstracción simbólica de la *Montaña-Tierra*. Es paradigma de lo *arquitectónico-escultórico*, *monumental* y *purista*. Su impacto visual es exterior, de solemnidad abrumadora, y explicita una pertinaz volición de Fe. Fue levantada como significante de magistrales pensamientos mítico-religiosos y estéticos, estableciendo una presencia eternal. Su corporeidad desoculta el Ser creador y fáctico de aquel pueblo de esplendente vitalidad.

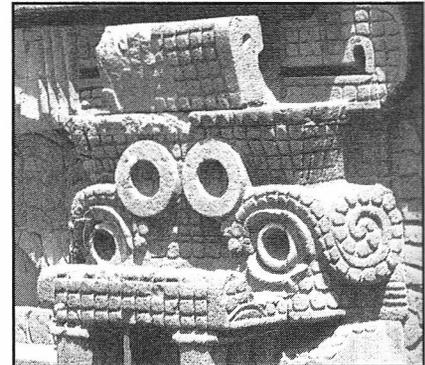


47. Quetzalcoatl, la Serpiente Emplumada

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Relieve / Cabeza clava. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. / Ex. / Su. - **Ex te.** Idealidad ideográfica. **Ex mor es.** Frontalidad y tridimensión. **Ex ma plá.** Abstracción conceptual. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido. **Des.** Cabeza clava del dios, empotrada junto y alternando con la máscara de Tláloc en su pirámide templo.

Crí. Con un expresionismo inusual en la obra teotihuacana y, sobre todo, en la imagen de una deidad, el *dios-serpiente* es presentado con un collar de plumas identificando su esencia celestial simultánea a la terrestre.

El diseño de la *Serpiente Emplumada* fue una extensión ideológica de la morfología de Tláloc. La idea, configurada escultóricamente, denuncia una profundización ideológica del pensamiento mítico y establece *la necesidad de la armonía entre Tierra y Cielo*.



48. Tláloc, dios de la Lluvia

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Relieve. **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Geo. / Bar. / Su. **Ex te.** Idealidad ideográfica. **Ex mor es.** Frontalidad y bidimensión. **Ex ma plá.** Abstracción conceptual. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido. **Des.** El dios de la Lluvia, colocado repetidamente en la pirámide templo de Quetzalcóatl.

Crí. La abstracción geométrica muestra un primitivo diseño conceptual del dios, nacido del mito y veneración por el caimán --textura de la piel-- y la serpiente, deidades cósmicas símbolos de lo hídrico y lo terrestre. El notable logro ideográfico reside en su configuración formal arquetípica, de trascendente perduración secular en las culturas mesoamericanas.



49. Chalchiuhtlicue

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión / Relieve. - **Mo Es.** Monumental. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Híb. - **Ex te.** Idealidad e ideografía. - **Ex mor es.** Frontalidad y tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad. Poderoso volumen. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Imponente monolito con características de posible cariátide. Muestra un personaje femenino con aros, atributos de su poder. En el borde de la falda una guarda de volutas = ondas de agua. El hueco del pecho quizás lleva encastrada una turquesa = Cielo.

Crí. La diosa de las Aguas Terrestres, presentada con solemnidad inexpressiva y expectante. Es un ejemplo de intelectualizada realización, donde la idea plasmada se expresa en todo su esplendor mítico y potencia escultórica.



51. Deidad Palacio de Tepantitla Teotihuacan

Cla / Gén. Pintura. - **Con.** Mítica-religiosa / Ideográfica. - **S Gén.** Mural. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Abs: Fig. / Bar. / Su. - **Ex te.** Escena mítica - **Ex mor es.** Bidimensión.

Ex ma plá. Concepto y plástica.

Mat. Pigmentos: rojo, verde, amarillo, naranja.

Téc. Dibujado / Pintado.

Des. Un personaje arroja líquido y dos arrojan semillas delante de un gran árbol.

Crí. Deidad causal de la fecundidad con características de ave y serpiente = Cielo-Tierra, derramando, con ambas manos coronadas por genésicos caracoles, el agua generadora de vida. Mientras, dos sacerdotes esparcen semillas. Detrás el Arbol de la Vida pleno de aves canoras. Es un detallado relato propiciatorio de vida-agricultura.



52. Urna sahumadora

Gén. Cerámica. - **S Gén.** Vasija / Urna. **Con ce.** Ceremonial. - **Con im.** Mítico-religiosa. - **Mo Es.** Intimista. - **Es mor.** Concreto. - **Es im.** Abs: Fig. / Bar. / Su.

Mat. Arcilla. - **Téc re.** Modelado.

Téc im. Relieve.

Des. Urna de gran tamaño, en dos partes. La superior, escultórica y plena de aves míticas. La inferior es el recipiente de sahumar.



50. Vaso

Cla. / Gén. Cerámica / Pintura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Vasija / Pintura s/ cerámica. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. / Su. - **Ex te.** Configuración del dios.

Ex mor es. Frontalidad.

Ex ma plá. Abstracción formal.

Mat. Arcilla / Cal / Pigmentos.

Téc. Moldeado / Pintado.

Des. Cerámico ritual, pintado al fresco poscocción, con la imagen de Tláloc, dios de la Lluvia.

Crí. Se presenta a la deidad con atributos vegetales y de poder: grandes aros.

MESOAMÉRICA

Valle de Oaxaca *Historia*

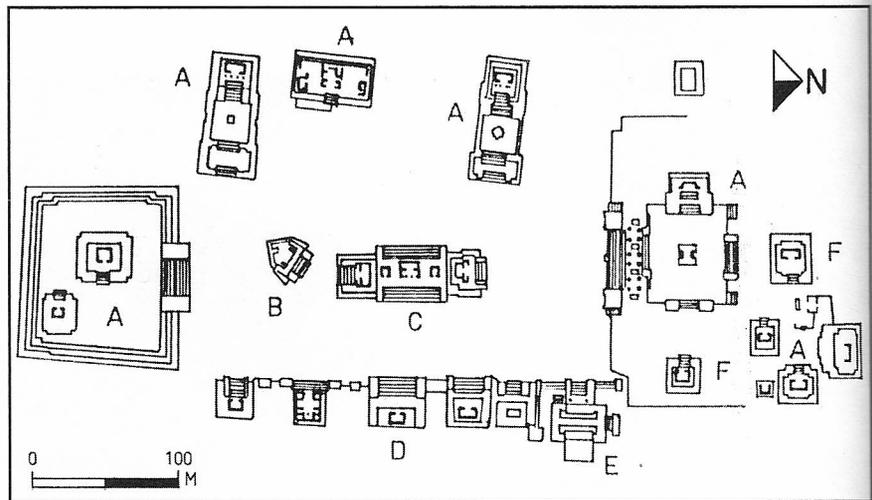
Cultura zapoteca 200-900 d.C. Tuvo su desarrollo a 1500 m sobre el nivel del mar, en el fértil valle de Oaxaca. En casi todo el valle florecieron centros concentradores del poder político y religioso que agruparon a grandes poblaciones con estratificación social. Los conformaban basamentos templarios, palacios, edificios administrativos, juegos de pelota y casas.

La región mejor conocida fue la Mixteca Alta que no llegó a contar con una capital hegemónica. En el valle de Oaxaca se destacó el centro ceremonial de Monte Albán. Fue emplazado en una intersección de tres valles --concepción de una *Geografía Sagrada*-- y alcanzó la supremacía regional cuando se impuso a San José Mogote, dominando a una amplia y fértil región, rica en arcilla, cal, sal, pederrenal y fuentes de agua potable.

La lengua que hablaron, es una de las cinco del grupo llamado *otomangue*. La designación de *zapoteca* pertenece a la denominación azteca: *pueblo del zapote*. Ellos se autodenominaban Ben Zaa: *pueblo de las nubes*.

La tradición *zapoteca* clásica tuvo su afirmación en el período de Monte Albán III, 200-900 d.C., cuyos rasgos típicos permanecieron hasta el contacto con los españoles. Esta fase no apareció espontáneamente sino que fue precedida por un período de transición donde se mantuvieron algunas características de Monte Albán II, a las que se asociaron fuertes influencias de Teotihuacan. De todos modos, no formó parte de un "imperio teotihuacano", sino de ser el receptor de influencias tomadas por la aristocracia zapoteca, pues las élites mesoamericanas conseguían prestigio emulando a las grandes metrópolis y obtenían reputación por contactos comerciales o acuerdos matrimoniales.

Entre zapotecos y teotihuacanos hubo lazos muy fuertes y relaciones en ambos sentidos. Entre los años 200 y 400 d.C., residió en Teotihuacan una colonia *zapoteca* que, probablemente, conformaban un barrio de artesanos. Pero su auge político se dio recién después de la caída de Teotihuacán, cuando las influencias cesaron. En dicho período ya no hubo interferencias exteriores y parece ser que las clases dirigentes de Monte Albán se establecieron como las máximas autoridades del valle y sus alrededores, alcanzando su hegemonía hasta el istmo de Tehuantepec, la región zapoteca meridional, la costa del Pacífico y la Mixteca Alta. Monte Al-

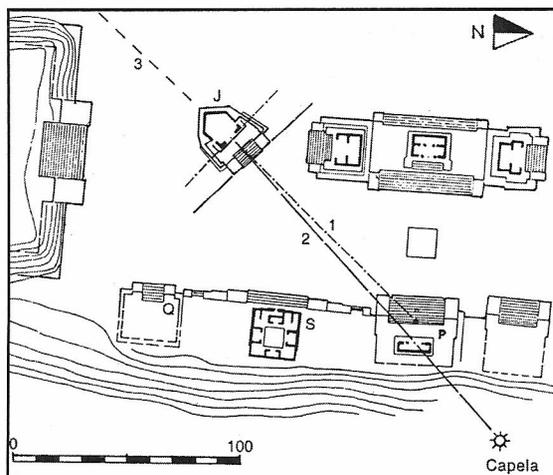


53. Planta de Monte Albán

Cla. / Gén. Arquitectura - Urbanismo. - **Con.** Simbólica / Ceremonial. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Astronómico / Civil. - **Mo Es.** Monumental. - **Est.** Purista. - **Ex te.** Política, ceremonia y astronomía. - **Ex mor es.** Colossal morfoespacialidad. - **Ex ma plá.** Poderosas masas. **Mat.** Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Mampostería.

Des. Principal centro ceremonial zapoteca, conformado por cinco sistemas templarios. *Largo: 800 m, ancho: 250 m.* **A. C. D.** Sistemas templarios. **B.** Edificio J, observatorio astronómico. **E.** Campo de pelota. **F.** Palacios.

Crí. Al igual que teotihuacanos, mayas e incas, los zapotecos fueron arquitectos natos. Supieron traducir con poderosas formas un elaborado pensamiento mítico-religioso, o sea, *arquitecturizaron la religión*. Es un rotundo ejemplo de magestuosa y solemne morfoespacialidad monumental, de un pueblo con volición eternal, producto de una pertinaz Fe y una sabia tecnología constructiva para el logro de una residencia sagrada, "habitada" por los dioses y consagrada a su culto.

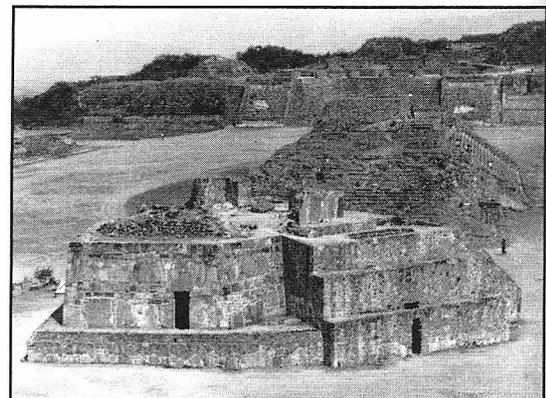


54. Alineación astronómica

Des. 1. Línea perpendicular a la entrada del edificio J.
2. Línea perpendicular a la escalinata del edificio J que pasa por la entrada del edificio P y que apunta a la estrella Capela que, a su vez, anunciaba el próximo paso del sol por el cenit.
3. Posible línea que apunta a un astro que servía de anuncio para la aparición de la estrella Capela. El edificio P posee la entrada a una cámara subterránea donde, por medio de un tubo vertical en la escalinata, se introduce el sol el día de su paso por el cenit.

55. Edificio J

Des. El edificio J posee una posición de 45° con respecto al resto de la construcción y parece ser el primer observatorio realizado *ex professo* en Mesoamérica.



bán se expandió y ocupó los cerros adyacentes, llegando a cubrir 7,5 km² y su población estimada entre 45.000 y 70.000 habitantes residentes sobre terrazas en los cerros aledaños con campos cultivables en el valle.

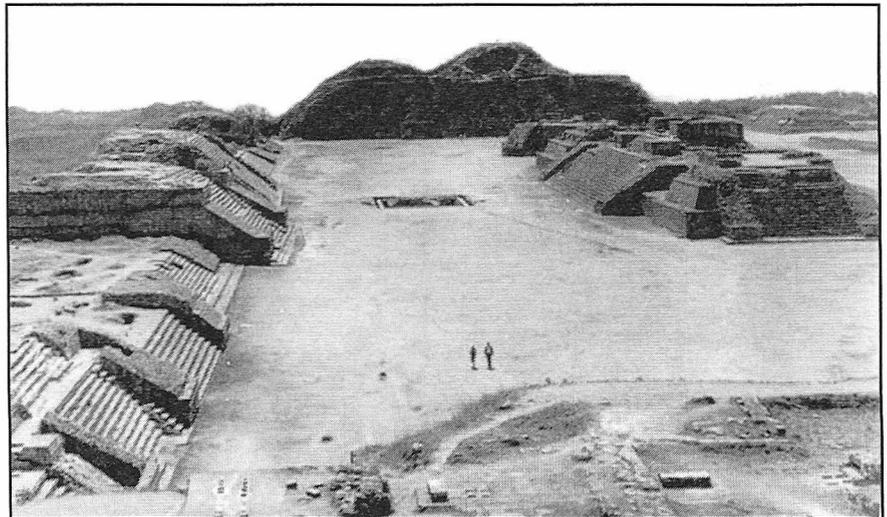
En realidad, Monte Albán fue un centro ceremonial que, al estar construido sobre un monte nivelado, permitió una adecuada diagramación y diseño. Los alrededores del centro estaban divididos en 15 barrios con 57 residencias de grandes dimensiones para hábitat de familias extensas que formaban la nobleza hereditaria. Contó con dos distritos ceremoniales-administrativos, donde residieron sus gobernantes. Uno de los distritos fue *Atzompá*, junto al establecido en la gran plaza de Monte Albán. Éste, fue el centro político y religioso ceremonial del valle careciendo de la función de gran mercado y la de talleres artesanales, los cuales estuvieron dispersos por todo el valle. Tenía una serie de basamentos piramidales templarios, ordenados de acuerdo con un eje norte-sur, en torno a la gran plaza.

La sociedad estuvo muy estratificada y el poder concentrado en políticos-sacerdotes en un régimen teocrático. La hegemonía de Oaxaca parece haberse impuesto primero a través de conquista e instituyendo un dogma unificador para los pueblos del valle. La población residió en distintos lugares que obedecieron a diferencias en el status social: las clases altas cerca de los centros, las bajas en barrios con distintas calidades de urbanización.

Los nobles fueron enterrados en lujosas tumbas con gran cantidad de urnas funerarias. Son estructuras arquitectónicas diseñadas que poseen nichos y ostentan murales con escenas míticas. En las imágenes de las urnas se identifican varios de sus dioses, predominando los de la agricultura y fertilidad: *Cocijo*, dios del Relámpago y la Lluvia y *Pitao Cozobi*, dios del maíz. También tuvieron vigencia dioses teotihuacanos como *Quetzalcóatl* y *Tláloc*.

En la fase Monte Albán III, tallaron estelas --piedras planas con imágenes y/o glifos--, que muestran pocas variaciones con las de Monte Albán II, y generaron la escritura calendárica.

A partir del 900 d.C. y hasta el 1350 d.C., período conocido como Monte Albán IV, se produjo el colapso de las antiguas tradiciones así como el cese de la actividad constructora.



56. Gran plaza de Monte Albán

Cla. / Gén. Arquitectura / Urbanismo. - **Con.** Simbólica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Astronómico. - **Mo Es.** Monumental. - **Est.** Purista. - **Si Con.** Murario. - **Ti Ur.** Centro de culto / Sistema templario. - **Ti Ob.** Basamento, campo de pelota, observatorio, palacio, plaza, templo.

Ti Con. Alfarda, columna, dintel, escalera, escalinata, moldura, muro, tablero-talud, techo, vano. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Mampostería / cal.

Des. Ruinas de la gran plaza.

Estética y Plástica

ARQUITECTURA CERÁMICA ESCULTURA Pintura mural

Los zapotecos consolidaron su estructura política desde unos 300 años a.C., en pleno apogeo *olmeca*, de quién tuvieron notoria influencia. De manera similar a los teotihuacanos, organizaron su comunidad con un aglutinante dogma político-religioso y una poderosa volumetría de ciclópeas masas arquitectónicas. Fueron centurias de construcciones religiosas y civiles de purista presencia.

Iniciaron su autonomía como proto-estado convirtiendo en meseta un cerro y haciéndolo válido para construir. En esa esplanada, durante más de mil años, se levantará el centro ceremonial, político y astronómico de Monte Albán, conformado por una gran plaza ceremonial rodeada de sistemas templarios, observatorio astronómico, campo de pelota, palacios y elaboradas tumbas. Tal urbanismo, de severa y majestuosa solemnidad, se plantó con una concepción de *volición eternal*, Modo Estético Monumental cerrado, Estilo Purista, *espacialidad intensiva y limitada*, de *volumen colosal y horizontal*. Rodean y se centran en la plaza un gran basamento *arquitectónico-escultórico*.

Paralelamente, los zapotecos crearán una importante escultura ceremonial de *deidades-urnas* cerámicas y notables estelas documentales.



57. Diosa XIII Serpiente

Cla / Gén. Cerámica. - **Con.** Ceremonial.

Con im. Mítico-religiosa. - **S Gén.** Vasija escultórica / *Deidad-urna* / Relieve.

Mo Es. Intimista. - **Es mor.** Abs:Fig. / Bar. / Concreto. - **Es im.** Idem morfología.

Mat. Arcilla. - **Téc re.** Modelado.

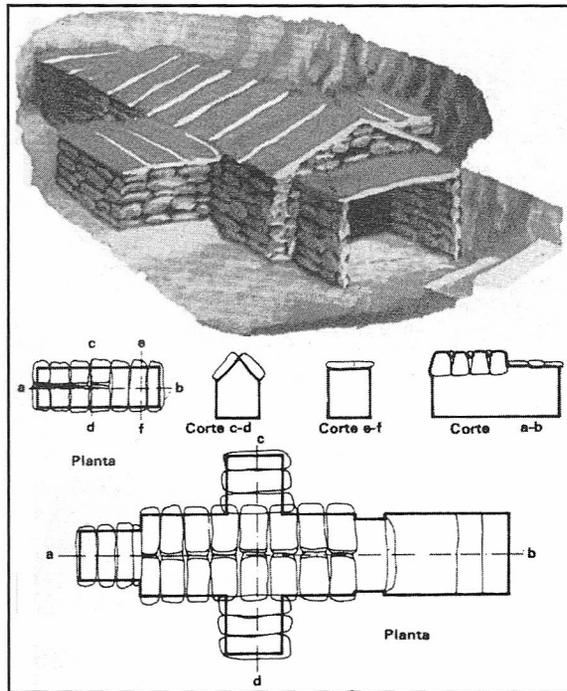
Téc im. Idem realización.

Des. *Deidad-urna* sahumeria funeraria, con la imagen de la diosa XIII Serpiente. Detrás, el recipiente sahumerio.

Crí. Con notoria abstracción formal y actitud de éxtasis, se presenta a la deidad. Porta un singular tocado y abajo dos perfiles serpenteos y el glifo numeral trece.

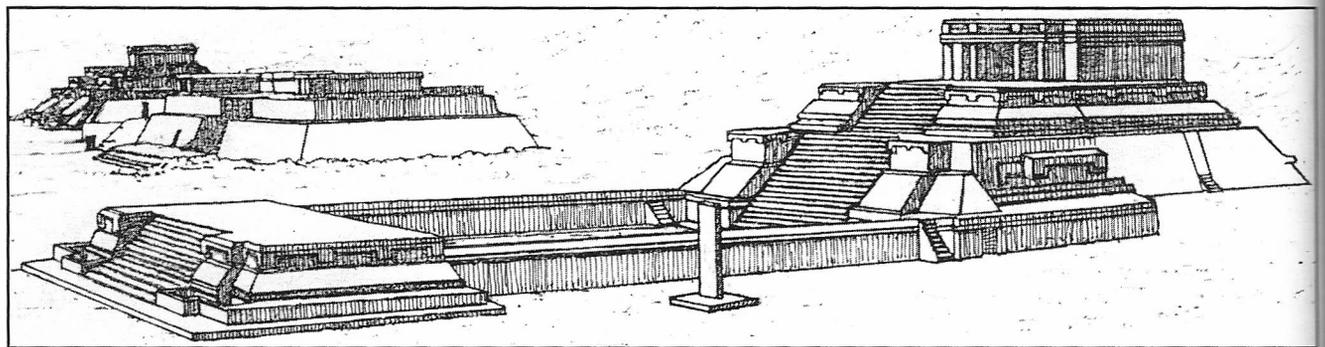
Las tumbas, de varios y funcionales diseños, poseen imágenes de hieráticas y simbólicas pinturas murales mítico-religiosas y contenían riquísimos ajuares de los altos funcionarios inhumados. Se explicita aquí, la gran importancia dada a los cultos funerarios, de acuerdo con la creencia del endiosamiento que advení a sus gobernantes al fallecer y de su "vida después de la muerte".

Al igual que los teotihuacanos, mayas e incas, los zapotecos fueron arquitectos natos. Supieron traducir, con poderosas formas, un elaborado pensamiento mítico, o sea, *arquitecturizaron la religión*. La secular edificación de Monte Albán expresa la fuerza creadora de una cultura y la ambición ecuménica de su Fe, coherente con una morfoespacialidad de volición eternal. Este pensamiento, tuvo cierta continuidad en el segundo milenio cuando sus descendientes, los mixtecos, asumieron el poder de la región.



58. Perspectiva, planta y cortes de la tumba 118 de Monte Albán

Des. Construcción muraria. Mampostería de piedras semitaladas con argamasa de cal. Techo de lozas líticas con bóveda angular.



59. Sistema Temporario M

Compuesto por una plataforma delantera, una plaza cerrada y un basamento temporario.

60. Deidad-urna

Cla. / Gén. Cerámica. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Relieve / Vasija escultórica / *Deidad-urna*. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. / Ex. / Su. - **Ex te.** Deidad y atributos. **Ex mor es.** Frontalidad y bidimensión. **Ex ma plá.** Claroscuro y dramatismo. **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado.

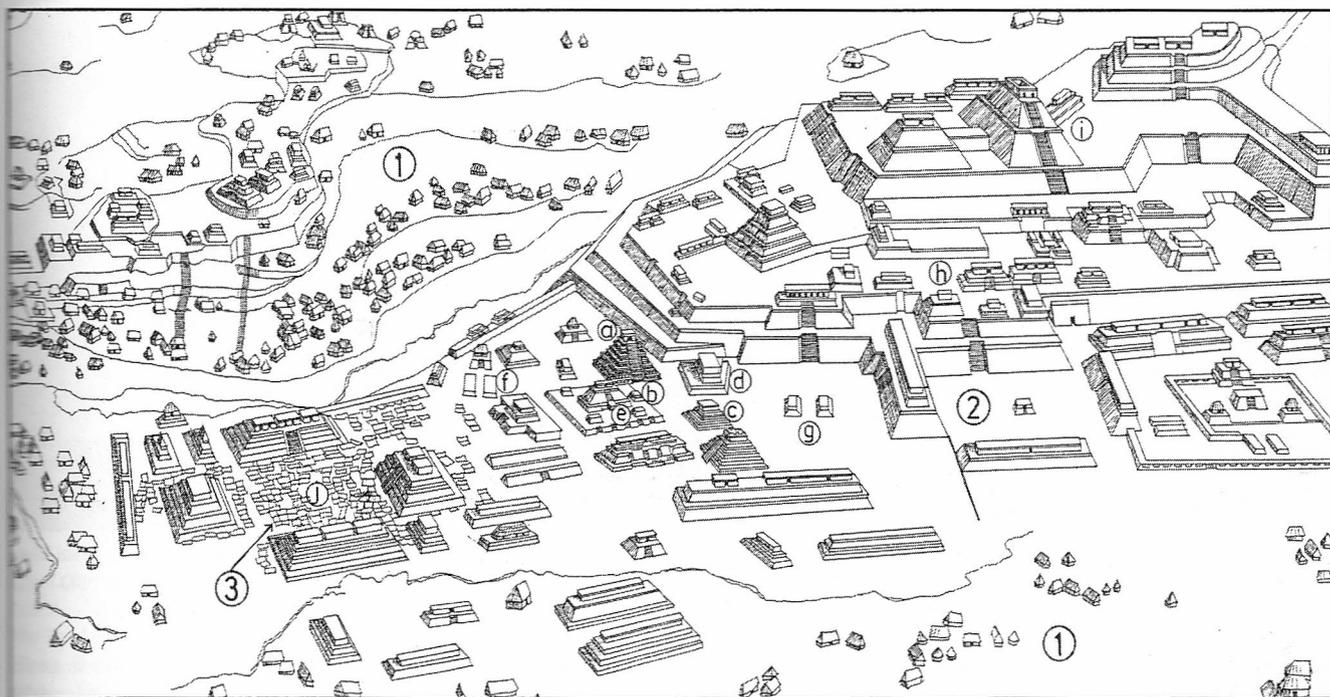
Des. *Deidad-urna* sahumadora funeraria de Cocijo, dios de la Lluvia.

Crí. Porta tocado de plumas celestiales = *Cielo* y el signo de las "Mandíbulas del Cielo" = *Poder*. El cuerpo ha sido abstractizado, muestra sólo las extremidades. La configuración se ha definido de acuerdo con una ideología mítica muy elaborada. Su lenguaje plástico, de gran barroquismo expresionista, muestra una imagen de autóctona morfología, realizada como exento relieve pegado a un recipiente que se encuentra detrás. Tal criterio, normado para este tipo de obra, establece que *la imagen no es la ornamentación de la urna sino una corporeidad única presentando una deidad-urna*.



61. Personaje-urna

Cla. / Gén. Cerámica. - **Con.** Ceremonial / Signal. - **S Gén.** Tridimensión / Vasija escultórica. **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Nat. / Abs: Geo. / Ex. - **Ex te.** Naturalismo. - **Ex mor es.** Frontalidad y tridimensión. - **Ex ma plá.** Vitalidad. - **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado / Incisión.



62. Centro de culto de El Tajín *Reconstrucción*

Costa del Golfo Historia

Cultura del Golfo 200-900 d.C. La región de Veracruz Central, costa del Golfo de México, es un territorio de bajas colinas, con tierras muy fértiles, productoras de vainilla y algodón. Si bien tuvo antecedentes culturales en el Preclásico, su apogeo se dió a partir del 200 d.C.

Al igual que las otras culturas del período, mantuvieron estrechas relaciones con los otros centros mesoamericanos y en forma especial con Teotihuacan. La zona donde se desarrolló esta cultura fue una región de tránsito comercial, exportadora de diversos bienes y en la que se asentaron algunos enclaves teotihuacanos. Estuvo ocupada por sociedades establecidas allí desde hacía largo tiempo, con un propio acervo tradicional. Por otra parte, el centro de El Tajín que se suponía construido por los antepasados de los *otonacas*, hoy se sabe que fue el heredero de los pueblos que habitaban la región desde el Preclásico con centro en Remojadas, perteneciendo su lengua al tronco *huasteco*.

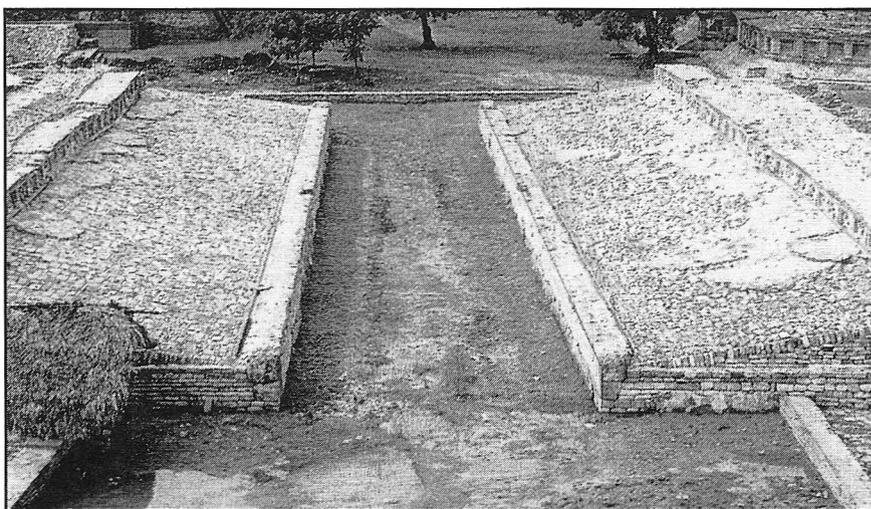
Con una economía agrícola cuyos primeros productos fueron el algodón y la vainilla. Se destacaron en la producción de artesanías, el comercio de cerámica, telas, plumaria y pieles de animales salvajes.

Al decaer Teotihuacan, El Tajín tomó el poder de la región y el control de la distribución de obsidiana. Gracias al desarrollo mercantil, cuando asumió el rey 13 Conejo, se estableció un gobierno militar.

Cla. / Gén. Arquitectura / Urbanismo. - **Con.** Simbólica / Pragmática. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Civil. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Barroco. - **Si Con.** Murario. - **Ti Ur.** Centro de culto / Sistema templario. - **Ti Ob.** Basamento, campo de pelota, palacio, pirámide templo, plaza, tumba. **Ti Con.** Alfarda, columna, cornisa, dintel, escalera, muro, nicho, pilar, tablero-talud, techo, vano, viga. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Mampostería / cal.

Des. 1. zona de chozas campesinas. 2. Centro ceremonial. 3. Posible mercado.
a. Pirámide templo de "los Nichos". b. c. d. e. Pirámides templo. f. g. Campos de pelota. h. Grupo del Tajín Chico. i. Edificio "de las Columnas". j. Plaza "del Arroyo".

Crí. Obsérvese el barroquismo urbano, producto de un diseño morfoespacial no planificado, realizado con sucesivas ampliaciones, y sin interesar el perjuicio visual ocasionado a la construcción levantada con anterioridad. No obstante, la estética de la arquitectura de El Tajín fue de excelente armonía formal, barroca y expresionista, siendo una de las más originales de Amerindia.



63. Campo de pelota de El Tajín

Cla./Gén. Arquitectura. - **Con.** Simbólica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Barroco. - **Ti Ob.** Campo de pelota. - **Ti Con.** Basamento. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Mampostería / cal.

Des. Principal campo de juego del centro con sus dos banquetas inclinadas para deslizamiento del balón.

Su centro ceremonial fue El Tajín emplazado al norte de Veracruz dentro de una densa selva. Ocupó unas 200 hectáreas y alcanzó una población cercana a los 20.000 habitantes. Como la geografía es de relieve accidentado y con frecuentes lluvias, construyeron sistemas de drenaje, canales subterráneos y cisternas para almacenar agua. Sobre superficies aterrazadas, levantaron gran cantidad de pirámides templos y lujosos palacios. Entre los edificios principales se destaca la Pirámide Templo "de los Nichos" de 35 m de lado por 25 m de alto. En la última fase constructiva se levantó el Templo "de las Columnas" que muestra influencia tolteca en la profusión de guerreros, sacrificios humanos y fechas calendáricas.

El centro posee gran número de campos de pelota; una parafernalia escultórica lítica de *yugos* que simbolizan el cinturón protector de cuero en forma de 'U' que usaban los jugadores; *hachas* ceremoniales y *palmas*, símbolo de las paletas para jugar. Dichas obras se suponen utilizadas durante las ceremonias posteriores al juego y enterradas como ofrendas votivas.

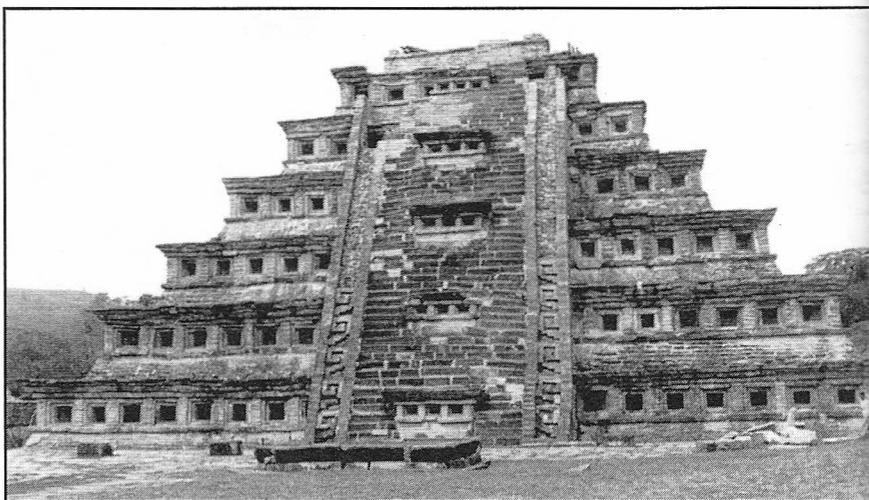
Luego de un período de decadencia, iniciado a partir del 1000 d.C., El Tajín fue abandonado.

Estética y Plástica

ARQUITECTURA ESCULTURA CERÁMICA

El Tajín desarrolló una singular morfoespacialidad arquitectónica religiosa, ceremonial y palaciega. El centro, construido sobre vastas plataformas, semeja un recinto cerrado, rodeado de bajos edificios y frondosa vegetación. Su concepto *metafísico-temporal* es de *volición eternal-transitoria*. (Ambivalencia aparentemente contradictoria, pero que en El Tajín como entre los mayas se observa como normativa de tal concepto.) Su Modo Estético es Intimista, *cerrado* y *contenido*. El Estilo Barroco cambiará a Híbrido, en la época militar posterior. La *espacialidad* es *intensiva*, *introversa* y *aleatoria*, *sin planeamiento integral*. El *volumen* es *pequeño* de relevancia *arquitectónico-escultórica*.

El diseño de sus construcciones, plétorico de detalles, posee una original presencia rítmica, de cinéticas variaciones lumínicas. La Pirámide Templo de "los Nichos" es uno de los mayores logros estéticos de Amerindia. Mira al este y se eleva con seis basamentos cuadrados decrecientes, que ostentan en sus tableros sucesiones de nichos en número total de 364.



64. Pirámide templo de "los Nichos"

Cla. / Gén. Arquitectura-escultórica. - **Con.** Simbólica / Mítica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Astronómico. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Barroco. - **Si Con.** Murario. - **Ti Ob.** Pirámide templo. **Ti Con.** Alfarda, cornisa, escalera, fachada, muro, nicho, talud-tablero. - **Mat.** Piedra. **Téc.** Mampostería / cal.

Des. *Planta: 35 X 35 m, alto: 25 m* Con seis basamentos talud-tablero-cornisa rítmicamente modulados, y la incorporación de atípicos nichos de un dramático claroscuro, se asciende hasta la cúspide coronada por el templo mimetizado con la pirámide.

Crí. La estructura, de una unidad cabal como pirámide templo arquitectónica-escultórica, se connota metafísicamente con una entidad cósmica: el Rayo o Tajín.

(Obvia alusión a los días del año; el 365, quizás fuera el vano de entrada al templo.) La notoria marcación horizontal, producida por la sombra de las cornisas sobre los tableros, da a la obra una estética única en Amerindia.

Frente a este lenguaje singular, concebido por fragmentos morfoespaciales de abundante claroscuro se comprende que, hace mil quinientos años, el centro esplendiera cual preciosa joya. Fue una original inspiración de pensamiento visual que se expresó casi con técnicas de ofebrería.

También plasmaron una gran labor escultórica de notable plasticidad. Tallaron y modelaron, siendo ceramistas de oficio consumado, legando una obra de impar sensibilidad y poesía.



65. Yugo



Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión *del bloque* / Relieve. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. **Ex te.** Deidad. - **Ex mor es.** Tridimensión. **Ex ma plá.** Petricidad. - **Mat.** Piedra. **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Símbolo del atuendo del jugador de pelota. Poderosa talla de sentido mítico.

66. Rostro sonriente

Cla. / Gén. Escultura cerámica. - **Con.** Ceremonial. - **S Gén.** Relieve. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Fig: Ide. / Bar. - **Ex te.** Niño. **Ex mor es.** Frontalidad y bidimensión. **Ex ma plá.** Sensible. - **Mat.** Arcilla. **Téc.** Modelado / Engobado.

Des. Gran cantidad de figurillas sonrientes se realizaron por centurias. Establecen una pauta amable de dulzura infantil y lúdica, donde lo humano prevalece.



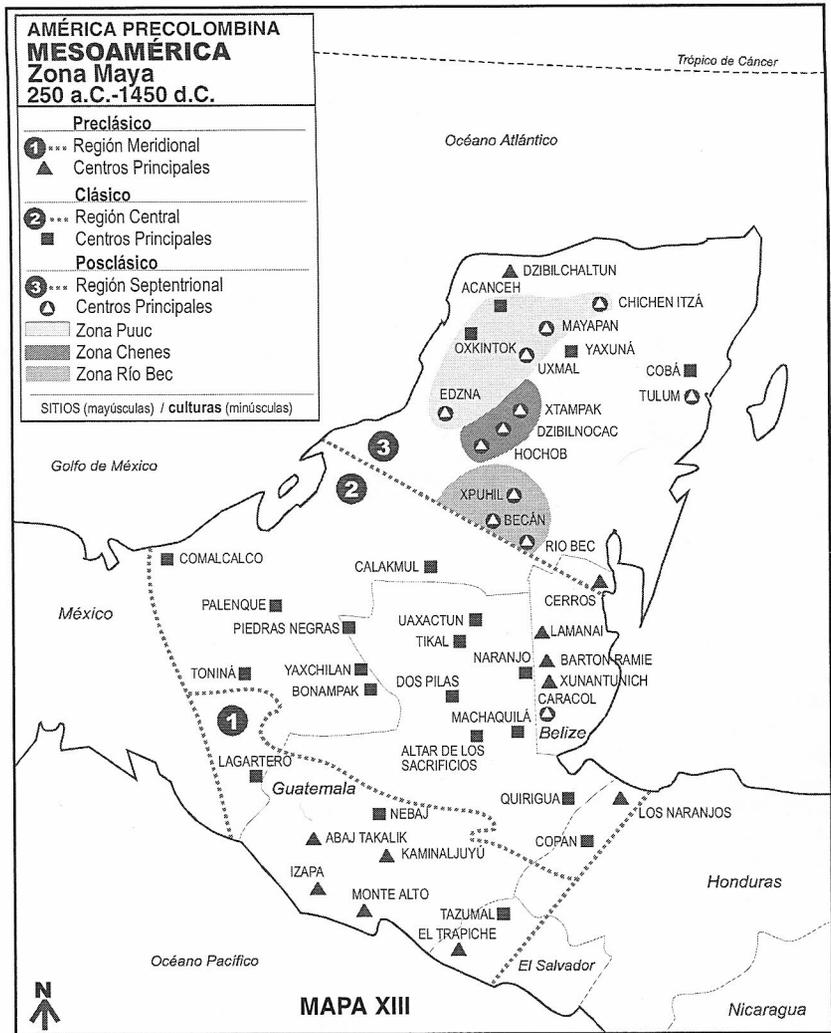
67. Hacha del Golfo

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial / Simbólica. - **S Gén.** Relieve / Lapidaria.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs:Fig. y Geo. / Bar.
Ex te. Guerrero y rito. - **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y signalidad.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.
Des. Hacha ritual con rostro de guerrero y un ave haciendo de casco.
Crí. Un diseño complejo al igual que su relevante talla realizada en un delgado trozo de piedra. Muestra buena dialéctica en la variación de planos que mueven la superficie formal.



68. Palma del Golfo

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial / Simbólica. - **S Gén.** Relieve. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Fig:Nat. / Bar. - **Ex te.** Ritualidad.
Ex mor es. Bidimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y naturalismo. - **Mat.** Piedra.
Téc. Tallado / Pulido.
Des. Manos, enigmático símbolo.
Crí. Al igual que yugos y hachas las palmas exponen una elaborada estética y terminación que apunta a la consideración dada a una joya.



Zona maya Historia

Cultura maya 300 - 900 d.C. En la región selvática del este mexicano, Guatemala, Bélize, y oeste de Honduras, prosperó la *Cultura maya* con el antecedente de las antiguas culturas de Izapa, Cuello y Kaminaljuyú. Una casta sacerdotal radicada en el Petén Central sentó bases culturales conservadoras, que se mantuvieron vigentes por más de 600 años.

El Clásico maya presenta dos subperíodos: el Temprano, 300 - 600 d.C., donde se produjo la conquista teotihuacana en Tikal, y el Tardío, 600 - 900 d.C, con aumento en las concentraciones urbanas por el incremento poblacional.

En la zona septentrional florecieron Oxkintok y Acanceh con arquitectura maya y tableros-talud con imágenes teotihuacanas que prueban su presencia en la región. En la zona Central del Petén y regiones circundantes, dominó la *Cultura tzakol* hasta el 600 d.C. Por esa época se construyeron grandes centros templarios y políticos, siendo Tikal y Calakmul los más

vastos y poderosos, albergando para el 800 d.C. unos 20.000 habitantes cada uno con un máximo florecimiento, económico y cultural. Tikal fue un enclave que, por su ubicación estratégica, ocupó un lugar preponderante en la intrincada red política y comercial establecida por esa época. En occidente la supremacía la lograron Palenque y Yaxchilán, en el norte de la península de Yucatán sobresalió Uxmal y, en el sureste, tuvo notoria importancia Copán.

Los centros mayas fueron concebidos como autárquicos, donde cada uno mantuvo su independencia. Formaron parte de un complejo sistema de comunicación ideológica, religiosa, mítica, científica, astronómica, matemática, ceremonial y comercial. Los centros principales ejercieron su dominio sobre los secundarios por medio de los enlaces matrimoniales de las elites gobernantes y la conquista armada. Tales centros, se componían de distintos tipos edilicios, comunicados por calzadas y asociados ideológicamente por el dogma, la investigación astronómico-matemática, el ca-



69. Planta de la zona central de Tikal

Cla / Gén. Arquitectura / Urbanismo. - **Con.** Simbólica / Pragmática. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Civil / Astronómico. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ti Ur.** Centro de culto, sistema templario, observatorio. - **Ti Ob.** Altar, baño de vapor, basamento, calzada, campo de pelota, palacio, patio, pirámide templo, plaza, tumba. - **Ti Con.** Bóveda, crestería, dintel, escalera, fachada, muro, tablero, tablero talud, techo, vano, viga. - **Si Con.** Murario. - **Ex te.** Política, ceremonia y astronomía. - **Ex mor es.** Gran morfoespacialidad exterior, escasa interior. **Ex ma plá.** Híbridez modal e imaginiería mítica modelada. - **Mat.** Piedra / Argamasa de cal. **Téc.** Mampostería / Revoque.

Des. a. b. c. d. e. Templos I, II, III, IV y V. **f.** Gran plaza. **g.** Acrópolis Norte con numerosas pirámides templos. **h.** Acrópolis sur con habitaciones administrativas y viviendas. **i.** Plaza de los siete templos. **j.** Sistemas templarios de pirámides gemelas.

lendaro, las estelas y altares conmemorativos donde figuran fechas históricas y calendáricas, escenas de su vida social con glifos toponímicos del lugar de residencia de los nobles.

Se destacan en los centros las pirámides templo, sistemas templarios, palacios, campos de pelota, baños de vapor y construcciones hidráulicas para riego. Como existen diferencias constructivas en las morfologías arquitectónicas de las zonas Central y Norte, se han propuesto como regiones políticas independientes a: Usumacinta, Motagua, Río Bec, Chenes y Puuc.

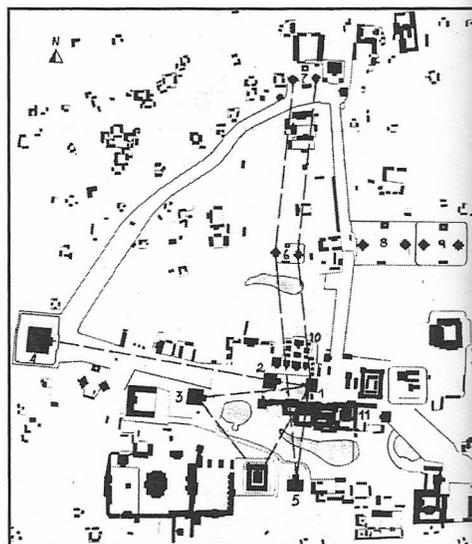
La sociedad maya estaba estratificada en dinastías de reyes, nobles, militares, astrónomos-matemáticos, artistas, escribas, artesanos, comerciantes, campesinos y esclavos. Fue gobernada por una aristocracia sacerdotal hereditaria cuya máxima autoridad fue el *Halac Uinic*, "El Hombre Verdadero", rey y sumo sacerdote que mantuvo, junto a sus acólitos, un absoluto monopolio de la escritura, el calendario, la arquitectura y la obra plástica religiosa. Este tipo de organización política, basado en un absoluto control clerical tuvo éxito durante unos seis siglos.

No está claro como lograron la obediencia de sus súbditos, pero ha quedado desmitificado que dicho período haya sido de paz y benevolencia.

El campesinado formaba parte de la población dispersa que vivía en chozas próximas a los suelos fértiles; se estima que para cierta cantidad de viviendas existía un pequeño centro ceremonial para actividades religiosas y cívicas.

Basaron su economía en el cultivo del maíz, para el cual utilizaron distintos métodos agrícolas. El más conocido fue el *de roza*, para el cual quemaban la vegetación de los terrenos, la *milpa*, plantaban sobre las cenizas y, luego de no más de seis años de cosechas, dejaban la tierra en barbecho. Este método obligaba a mudar el campo agrícola, por lo que utilizaron otro de mayor rendimiento que consistía en levantar, en suelos anegadizos, terraplenes --camellones-- circundados por agua para el regadío y en la cual sembraban peces.

Dedicados a un intenso comercio, diseñaron una red de calzadas entre los centros. En general, fueron construidos con piedra caliza, rectilíneos, planos y anchos. El más largo descubierto tenía 100



70. Alineaciones astronómicas de Tikal

Des. 1. 2. 3. 4. 5. Templos I, II, III, IV y V.

6. 7. 8. 9. Sistemas templarios de pirámides gemelas. **10.** Acrópolis Norte. **11.** Acrópolis sur.

km y unía Cobá con Yaxuná. Además de los caminos, utilizaron los ríos como vía fluvial para transporte de mercancías.

Desarrollaron una escritura jeroglífica y escribieron su historia, dogmas y estudios astronómicos en códices, compuestos por hojas de un tipo de papel de corteza vegetal y armados como pequeños biombos. Descollaron en matemáticas; crearon un sistema numérico vigesimal cuyas unidades hasta cuatro eran representadas por puntos y el cinco por una raya. Además concibieron el cero y su valor posicional.

Fueron excelentes astrónomos y constructores de observatorios. Estudiaron al planeta Venus, *Noh ek*, la *Gran Estrella*, del cual dedujeron sus períodos; las Pléyades, *Tzab-- Serpiente de Cascabel*, y Géminis, *Ac*, *Tortuga*.

Obsesionados por medir el tiempo se rigieron por dos calendarios: el solar, *Haab*, de 360 más cinco días, y el lunar, mágico y sagrado, *Tzolkín*, de 260 días. Éstos se combinaban de tal manera que para que se repitiera un día debían transcurrir cincuenta y dos años de ambos calendarios.

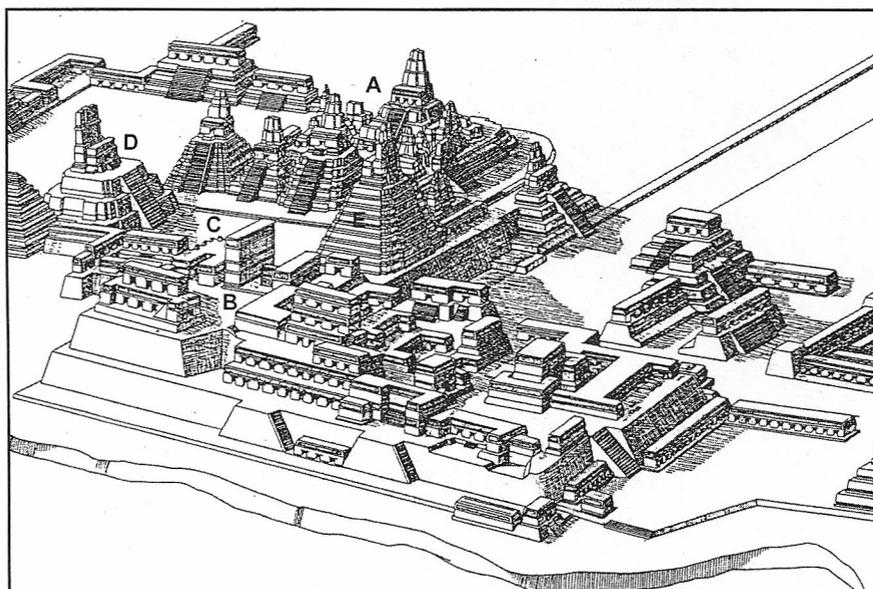
Eran politeístas y sus principales dioses fueron: *Itzamná*, Señor de los Cielos; *Chac*, dios de la Lluvia; *Ah Puch*, dios de la Muerte; *Yun Kax*, dios del Maíz; *Xaman Ek*, dios de la estrella polar; *Ixchel*, diosa de las inundaciones y la preñez e *Ixtab*, diosa del suicidio.

Los sacerdotes llevaban una vida ascética, de marcado ostracismo, dedicados al estudio y la política, con guerras

para lograr hegemonía, siendo Tikal uno de los centros más poderosos de la zona central junto a Calakmul. Practicaban autosacrificios de extracción de sangre que comúnmente realizaban en grupo.

Sobre los motivos que causaron el final del Período Clásico, sólo se tienen conjeturas. La última estela tiene fecha del año 889 d.C. A partir de ese momento los centros principales fueron abandonados. Entre las causas estimadas se suponen un posible colapso agrícola por rebelión campesina, convulsiones sociales o una combinación de ambas. Algunos habitantes permanecieron por la zona acampando en palacios abandonados. En la región norte de la península de Yucatán, los centros *puuc* y *chenes* se mantuvieron ocupados hasta la llegada de los *toltecas*.

A fines del 800 d.C. el mundo Clásico entró en una prolongada crisis que, por el 950 d.C. colapsó definitivamente. Con Teotihuacan incendiado, los centros mayas abandonados y El Tajín languideciendo culminó el Clásico teocrático.

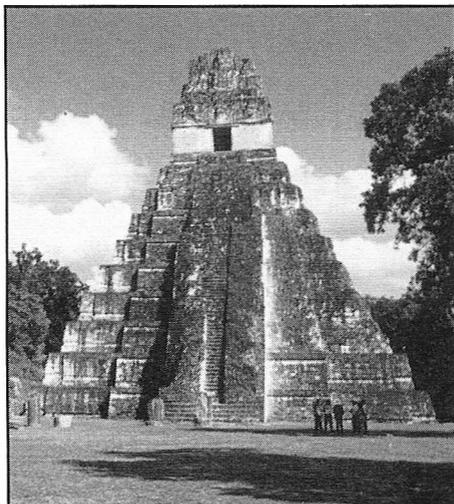


71. Reconstrucción del centro de Tikal

Des. A. Acrópolis Norte, urbanismo templario. B. Acrópolis Sur, urbanismo palaciego. C. Gran plaza. D. Templo II. E. Templo I.

Crí. Obsérvese la compacta urbanización.

Tikal. De una selva enorme, de abigarrada foresta plétórica de cantorales pájaros, emerge Tikal del Petén guatemalteco. Creció persistente, con gruesas mamposterías y apuntando sus agudas pirámides al sidéreo. Su crecimiento urbano de Modo Estético y Estilo Híbrido por influencia teotihuacana, se expandió por una vasta región a la típica manera maya: salpicando individuales casas campesinas con tierras de cultivos rodeando el centro de culto. Aquí, se aprecia en toda su imponentia, pirámides con templos de pesadas cresterías, una gran plaza ceremonial, edificios administrativos y habitacionales, un campo de pelota, baños de vapor, sistemas templarios, edificios astronómicos, estelas, altares cisternas, etc. En Tikal la construcción fue dinámica, sus reiteradas transformaciones son ampliaciones cada vez más complejas, pareciera que las formas son realidades transitorias que cambian de acuerdo con necesidades religiosas y funcionales, impulsadas por un acahecer constante y cambiante, como si de ello se encargara la misma naturaleza. Todo crece en Tikal durante quinientos años, es una compulsiva catarata constructiva que los sucesivos reyes sacerdotes convierten en arquitectura, en estelas fechadas con pautas políticas, históricas y dinásticas. Tikal, igual que todos los centros, es la revelación de un vehemente misticismo sublimado, de un sitio sagrado donde dioses y hombres cohabitaban entregando estos dones y ceremonias.



72. 73. Pirámides templos I y II

Cla / Gén. Arquitectura-escultórica.

Con. Simbólica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Astronómico. - **Mo Es.** Híbrido.

Est. Híbrido. - **Ti Ob.** Pirámide templo.

Ex te. Política, ceremonia y astronomía. **Ex mor es.** Morfoespacialidad exterior, escasa interior. - **Ex ma plá.** Hibridez modal y relieve modelado. - **Mat.** Piedra / Argamasa de cal. - **Téc.** Mampostería.

Des. 66. Templo I. Planta: 34 X 34 m, alto: 47 m. La pirámide establece una verticalidad con nueve taludes. El templo es de gruesos muros con tres estrechas habitaciones paralelas. Sobre él una cresta que mostraba el relieve de un personaje.

67. Templo II. Planta: 34 X 34 m, alto: 42 m. Difiere del Templo I por su pesante masa pero posee los mismos atributos de los tres niveles de la realidad: basamento = *Infra-mundo*, templo = *Tierra* y crestería = *Cielo*.

Crí. Los nueve taludes del Templo I son símbolo de los nueve niveles del *Inframundo*, *sitio de la Muerte*. La cresta en ambos simboliza la zona celestial. Los templos están enfrentados en la Plaza Mayor donde el Templo I mira al este.

Poseen diseños formales opuestos: *verticalidad* y *elevación* y *verticalidad con pesante horizontalidad*, de diferente concepción simbólica. La espectacularidad de sus presencias arquitectónico-escultóricas, muestra la formidable contundencia expresiva lograda.



74. Estela 16 Tikal

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial / Signal / Documental. - **S Gén.** Relieve.

Mo Es. Intimista. - **Est.** Fig.Ide. / Abs:Fig. / Bar.

Ex te. Conmemoración de un rey.

Ex mor es. Frontalidad y bidimensión.

Ex ma plá. Sensualidad. - **Mat.** Piedra.

Téc. Tallado.

Des. Estela representando al rey sacerdote Jasaw Chan K'wuil, colocada en el año 711 d.C. para conmemorar el final de un *katún*, o sea, un período de veinte años.



75. Vaso Tikal

Gén. Cerámica. - **S Gén.** Vasija / Vaso.

Con ce. Ceremonial. - **Con im.** Documental / Signal. - **Mo Es.** Intimista.

Es mor. Concreto. - **Es im.** Fig:Nat. e Ide. / Bar. / Su. - **Mat.** Arcilla. - **Téc re.** Modelado.

Téc im. Dibujado / Engobe.

Des. Escena donde un dignatario conversa con un personaje mítico de largo pico.

Pensamientos mayas

Metafísico. Por el dogmatismo de una mitología *cósmico-animista* como respuesta cosmovisiva, más una compleja ideología ritual. Por haber creado una obra de culto *místico-poética* de fundamento cósmico, donde gran parte de ella es signal e ideográfica, simboliza modelos celestes y se realizó plásticamente.

Astronómico. Por una continuada investigación del sidéreo y la medición del tiempo, inventando dos calendarios: uno solar de 360 días más 5, *Haab*, y uno mágico, astrológico-advinatorio de 260 días, *Tzolquin*. La investigación también destaca el año venusiano, los eclipses y las épocas de lluvias.

Su obsesión por medir el tiempo se relaciona con la necesidad de dominar el transcurrir y sus consecuencias políticas, agrícolas y existenciales pues el responsable de las buenas cosechas era el rey-sacerdote. El ambicioso tesón por conocer la mecánica celeste produjo uno de los esfuerzos de mayor talento y persistencia exitosa que ha tenido la humanidad.

Astrológico. La mecánica celeste como sistema advinatorio.

Matemático. En cuanto a la invención de complejos cálculos y de un sistema numérico aritmético, el concepto del cero y una *Geometría Sagrada*.

Estético. Por concebir *Sistemas Compositivos* y normas *Morfoproporcionales*, creando varias estéticas, una por cada centro, pero con similitudes generales en sus *Modos Estéticos: Intimista o Híbrido; Estilos morfológicos: Figurativo: Naturalista o Idealista, Abstracto: Figurativo o Geométrico, Barroco y Expresionista*.

Plástico. Por el desarrollo de los *Géneros Plásticos*, sus particulares criterios para construir arquitecturas, modelar la arcilla o estuco, tallar la piedra, y la extraordinaria vocación para dibujar sobre ceramios, soportes de escenas sagradas y profanas. Por la *arquitectura-escultórica* y la escultura, con preferencia relieves esgrafiados y cincelados o modelados. Por la escritura glífica y su doble valor de diseño gráfico y signal-semiótico.

El arte visual maya, formal y estéticamente, no es un todo único. No se debe confundir su similitud teológica y glífica; sus triunfos matemáticos, astronómicos y calendáricos que le confieren unidad cultural, con los respectivos criterios morfológicos de cada centro. Es cierto que el *Modo Estético Intimista o Híbrido; los Estilos Figurativo: Naturalista o Idealista, Barroco y Expresionista* son válidos para toda la zona maya pero tal *corpus* de similitudes no alcanza a lo morfoespacial, a lo proporcional y compositivo, ni a las diversas técnicas constructivas desarrolladas en los distintos centros. Esto demuestra la autarquía morfoestética habida entre las comunidades mayas.

Estética y Plástica

ARQUITECTURA ESCULTURA CERÁMICA DIBUJO

Técnicamente, los mayas se manejan con recursos y materiales de nivel neolítico, como toda la enorme civilización amerindia; no obstante, esto no impidió las sapientes expresiones logradas con sus preocupaciones metafísicas, astronómicas, matemáticas, estéticas y plásticas.

Su arte plástico, morfológica y estéticamente, no es un todo. Es cierto, que los Modos Estéticos y los Estilos morfológicos son para la zona maya similares pero, tales parecidos no alcanzan a lo morfoespacial, proporcional y compositivo ni a las técnicas constructivas de los distintos centros de culto.

Arquitectura

En general, la concepción edilicia fue transitoria con evidentes intenciones simbólicas. Tal criterio apunta a reemplazar la volición arquitectónica de perennidad, como la teotihuacana, tiwanakota o inca, por suplantación constructiva cada cierto número de años. Así, por factores ideológicos, políticos y utilitarios se construyó con abundancia pero se demolió y/o reaficionó otro tanto.

Sin duda creían, al igual que casi todas las culturas amerindias, *en la pérdida del poder mágico de edificios u objetos*, pasado un determinado tiempo de uso.

Las pautas morfoespaciales mayas son *intimistas, barrocas o híbridas*, pues poseen focos de atención y formas sobrecargadas, donde impera el claroscuro. Fue un urbanismo a menudo de inmediatez impulsiva, de lapsos temporales regidos por su calendario mágico, donde la integración de sus volúmenes no logra coherencia con la armonía integral del centro ceremonial. A menudo no se considera el total urbano: un último edificio a veces perjudica la visión del anterior, conformando una nueva parcialidad morfoespacial. Se demuestra en varios centros, desinterés por la estética del conjunto aunque, cada obra en sí, posea armonía formal.

Hay fundamento para pensar que esto fue así en ocasiones por su gran preocupación en alinear edificios para la observación astronómica. Se evidencia que sus logros estéticos y proporcionales estuvieron dirigidos a los tipos de obras: pirámides templos, palacios, sistemas templarios, campos de pelota, etc. No obstante hubo excepciones respecto a la armonía conseguida del conjunto urbano en Palenque y Copán.

Escultura

Los mayas tallaron la piedra y modelaron la arcilla o el estuco --mezcla de cal, piedra molida y agua-- teniendo una definida inclinación por el retrato. Prefirieron el relieve, quizás como efecto de su inspirada vocación de dibujantes.

Los principales tipos de obras escultóricas fueron:

- **Estelas.** Monumentos conmemorativos realizados en general con piedras altas y planas donde se tallaba la imagen de un rey sacerdote y glifos fechando y relatando hechos políticos del personaje y/o del sitio.

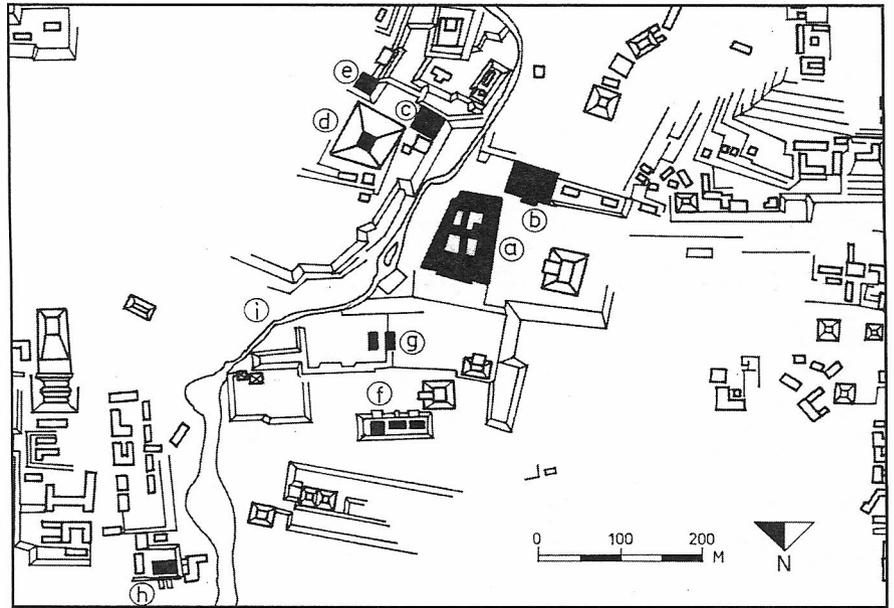
En general, dentro de un abigarrado barroquismo, se esculpen estelas dinásticas con la imagen de reyes. Muestran un discurso *sui generis* pues son monolitos prismáticos trabajados en sus cuatro caras. En el frente ostentan al rey sacerdote, a los costados y/o detrás glifos numerales y lingüísticos. Completan el conjunto un meandro de tallas menores. En estos monumentos, se establece primero una concepción naturalista de un personaje histórico; segundo, un criterio idealista compuesto por numerosos personajes mitológicos propios de su mitología; tercero, con lenguaje escrito se informa lo documental. Tal corporeidad, trivalente de contenidos y formas, son ensamblados en un todo escultórico hierático, de recóndito éxtasis por parte del personaje y desbordante expresión.

En Copán son obras de resonante elocuencia plástica, donde el bloque fulgura como un todo escultórico, produciendo su factura claroscúristica dramática hibridez modal.

- **Altars.** Bloques líticos para sacrificios donde se tallaba una temática mítico-religiosa. En el Clásico se dispusieron delante de las estelas.

- **Dinteles.** Relieves, tallados en piedra o madera, que se colocaban horizontalmente sobre el vano de entrada de un edificio, como en los centros Yaxchilán y Tikal. Su temática aborda lo documental, ceremonial y/o mitológico.

- **Figurillas.** Pequeñas esculturas cerámicas modeladas en arcilla y coloreadas, creadas principalmente en la isla de Yucatan, al noroeste de la península de Yucatan. Su temática trata personajes de la sociedad maya. Con esta obra se realizó una enorme documentación naturalista, física y psicológica, honda expresión y lograda vitalidad, cuyo sentido y calidad semejan los huacos documentales mochicas o las obras del Occidente mexicano.



76. Planta de la zona central de Palenque

Cla / Gén. Arquitectura / Urbanismo. - **Con.** Simbólica / Pragmática. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Civil. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Barroco. **Ti Ur.** Centro de culto. - **Ti Ob.** Basamento, calzada, campo de pelota, palacio, patio, pirámide templo, plaza, tumba. - **Ti Con.** Bóveda, crestería, dintel, escalera, fachada, muro, tablero talud, techo, vano, viga. - **Si Con.** Murario.
Ex te. Política y ceremonia. - **Ex mor es.** Morfoespacialidad exterior e interior.
Ex ma plá. Barroquismo y modelado. - **Mat.** Piedra / Argamasa de cal. - **Téc.** Mampostería.
Des. a. Palacio. b. Templo de las Inscripciones. c. Templo "del Sol". d. Templo "de la Cruz". e. Templo "de la Cruz Foliada". f. Grupo Norte. g. Campo de pelota. h. Templo "de los Murciélagos". i. Río Otulum.

• **Máscaras.** Este tipo de trabajo se ejecutó con dos técnicas:

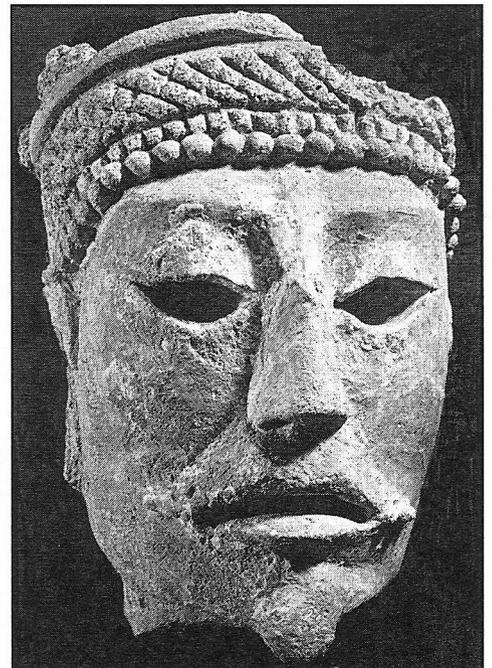
- *modeladas con estuco:* son retratos de gran expresividad psicológica realizados con una plástica de sensible voluptuosidad matérica;

- *máscaras mosaico mortuorias:* plasmadas con eximio artesanado, para colocar sobre el rostro del difunto. Eran armadas sobre una base ensamblando pequeñas piedras talladas y pegadas.

• **Mosaicos.** Se trata de relieves murales, armados con piedras talladas y ensambladas con exacto contacto, para conformar diseños míticos ideográficos y signal-semióticos.

• **Urnas.** Escultóricas, sahumadoras y funerarias de cerámica.

• **Esculturas.** Fueron escasas las estatuas tridimensionales de piedra y abundantes los relieves.



77. Máscara

Cla / Gén. Escultura. - **Con.** Documental.
S Gén. Relieve. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Fig. Nat. / Bar. - **Ex te.** Personaje muerto.
Ex mor es. Frontalidad y bidimensión.
Ex ma plá. Sensibilidad matérica.
Mat. Estuco. - **Téc.** Modelado.
Des. Dignatario plasmado en su estado difunto.

Palenque. Sumergido en la tórridez de una selva húmeda y politonal sonora de vida reposa Palenque, centro ceremonial y político de las tierras bajas del este mexicano. Sus edificios emergen del meandro botánico, cual joya exquisita de un cofre esmeralda. Su conformación estética es propia, Barroca de claroscuro, con gran refinamiento Intimista que denuncia, casi musicalmente, una singular espiritualidad. Tal conjunto armonioso es un cerrado urbanismo, expresión de arquitectos poetas, pues Palenque es un hecho lírico, sensual y esplendente. Reposa, como sesible creación exponiendo un aura fantasmal que reverbera sobre sus ancestrales ruinas. Todo Palenque es ámbito votivo, es expresión donde campea la placidez encapsulada de una atmósfera paradisiaca. Es plástica con un clima existencial donde aquellos hombres lograron insuflar su temura esperanzada. Es la luz de ese espíritu en estado de nirvana, en-

tregado a los dioses por Fe y que conlleva lo hondo, lo arcano de su Ser en la pretérita presencia de las deidades. Con criterio secular y coherente de engamadas estructuras rituales transcurrió Palenque. Hoy, todavía permanece entregada al temperamento de fusionar teocracia y estética en simbiosis armónica. Tal correspondencia de las partes expresivas fue la sensible concreción intelectual y plástica que todavía nos acaricia cuando penetramos en ella, cuando la sentimos como un presente y ambulatorio espectro, que esplende en cada una de sus corporeidades. Desde lo profundo del otrora sagrado ámbito todavía hoy irradia su inmanencia cobijante de iridiscencias cautivas. Lo sustancial de Palenque es un deslumbramiento consumado en la euritmia y sublimado en la ontológica nave de los tiempos humanos. Aquella esencia aún la habita.



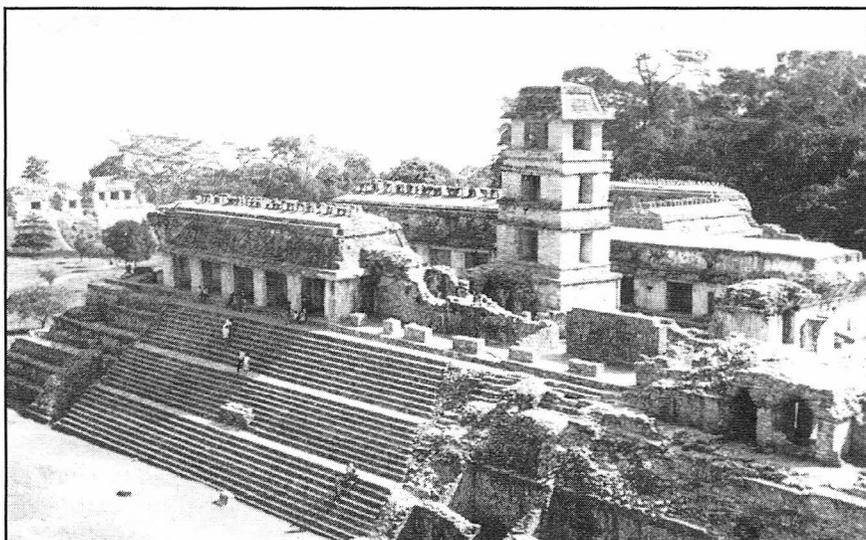
79. Templo "del Sol" Palenque

Cla / Gén. Arquitectura-escultórica. - **Con.** Simbólica / Dinástica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Barroco. **Ti Ob.** Pirámide templo. - **Si Con.** Murario.

Ex te. Templaria. - **Ex mor es.** Espacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Barroquismo y modelado. - **Mat.** Piedra / Argamasa de cal. **Téc.** Mampostería / Revoque.

Des. Pirámide templo. *Planta:* 23 X 21 m, *alto:* 19 m. Está levantada con cuatro plataformas tablero y un basamento.

Crí. El templo reúne una serie de funciones específicas: dinásticas, míticas y ceremoniales, con imágenes documentales y/o de dioses, y como mojón astronómico. Su espacialidad interior es utilitaria y amplia, con sectores discriminados por su función. Externamente, su arquitectura es de radiante armonía estructural, fusionada a un modelado cuyos actuales rastros develan vitalidad. Estéticamente es una obra maestra.



78. Palacio de Palenque

Cla / Gén. Arquitectura. - **Con.** Pragmática. - **S Gén.** Civil / Astronómico. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Barroco. - **Ti Ob.** Palacio / Torre. - **Ex te.** Hábitat. - **Ex mor es.** Espacialidad interior y exterior. - **Ex ma plá.** Barroquismo y modelado. - **Mat.** Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Mampostería.

Des. Vista del palacio. *Superficie* 80 X 60 m.

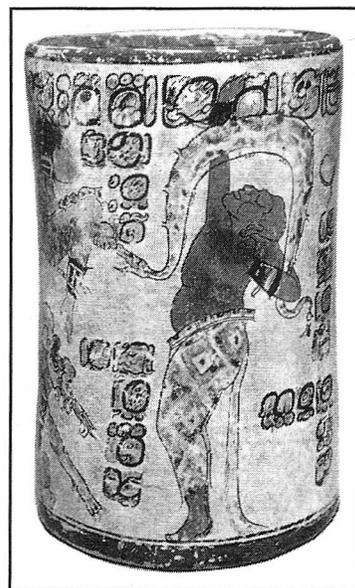
Crí. Con intimismo y desbordante diseño barroco de excelente construcción, los palencanos establecieron su *ombligo* del mundo. Con un sistema murario de vanos entre jambas para penetrar a dos largas habitaciones paralelas con falsas bóvedas, levantaron edificios civiles y religiosos, coronados con un atípico diseño de techumbres y caladas cresterías. Los techos, los muros externos y las jambas estaban revestidos de relieves modelados. El palacio se compone de un complejo habitacional, tres patios de cerrada privacidad y una torre de tres pisos que, en su parte inferior posee relieves de los *Nueve Señores del Inframundo*.

80. Vaso dibujado

Cla / Gén. Cerámica / Dibujo. - **Con.** Ceremonial. - **Con im.** Mítico-religiosa. - **S Gén.** Vaso. **Mo Es.** Intimista. - **Es mor.** Concreto. - **Es im.** Fig: Nat. e Ide. / Bar. - **Mat.** Arcilla. **Téc re.** Modelado. - **Téc im.** Dibujado / Coloreado / Engobe.

Des. Personaje danzando. Obsérvense los pantalones con grafismos, ofídico y felínico.

Crí. Con una sultura lineal de lírica vitalidad, se representa un sacerdote danzando en una escena ritual. Su naturalismo es tal que sugiere el *sonido* que provoca. Se ha logrado una sensible valoración de líneas que dinamizan con energía las figuras. La piel y otros elementos se han coloreado convencionalmente. Los glifos establecen la comunicación documental.



Cerámica y dibujo

Los ceramios *Tzakol* son los más antiguos y tuvieron influencia de Teotihuacan como las típicas cajas trípodes. La cerámica *Tepeuh* marca el apogeo del Clásico maya, lográndose las más acabadas piezas de escenas narrativas dibujadas, de Estilo Figurativo: Naturalista, míticas o humanas, con personajes dialogando.

Tales ceramios, son de los más importantes hechos plásticos de Amerindia al igual que en las culturas nasca, mochica o mixteca. Esto es así, debido a sus estéticos diseños y excelente artesanado de numerosos tipos de vasijas. Fueron soportes de relieves y dibujos coloreados de notable sensibilidad. Esa singular espiritualidad de los dibujantes mayas poetizó, con dinámica vitalidad de moduladas valoraciones lineales, grafismos vibrantes de humanismo, aún tratando temas míticos. Fue una iconografía de autóctona comunicación compuesta para una mitología idealizada o una documentación cotidiana de la aristocracia dirigente que utilizó las cerámicas como ofrenda o regalos diplomáticos.



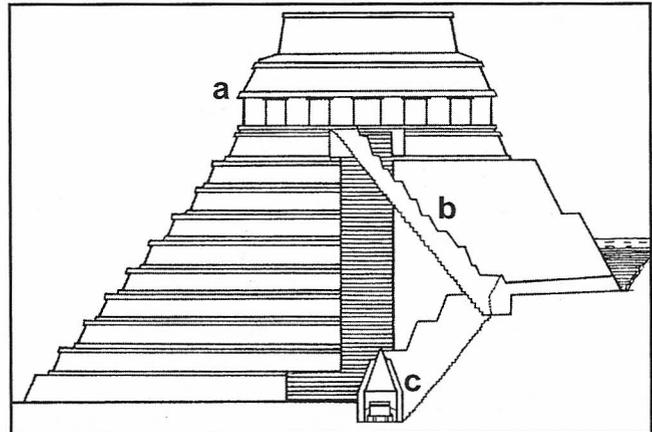
82. Templo de las Inscripciones Palenque

Cla / Gén. Arquitectura-escultórica. - **Con.** Simbólica / Dinástica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial. **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Barroco. - **Ti Ob.** Pirámide templo. - **Si Con.** Murario. - **Ex te.** Templaria. **Ex mor es.** Morfoespacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Barroquismo y modelado. **Mat.** Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Mampostería / Revoque. **Des.** Pirámide templo. *Planta: 55 X 48 m, alto: 34 m.* Se compone de nueve plataformas tablero construidas para ocultar la tumba real.



81. Lápida de la tumba del rey Pacal

Des. Largo: 3,80 m, ancho: 2,20 m. El rey-sacerdote Pacal, -603-683 d.C.- representado en el momento de fallecer, haciendo su entrada al *Inframundo* rodeado de símbolos.



83. La Pirámide Templo de las Inscripciones y la tumba del rey Pacal
a. Templo. b. Escalera descendente. c. Cripta y sarcófago.

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Signal / Ideográfica. - **S Gén.** Incisión / Relieve / Lápida. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Nat. / Abs: Fig. y Geo. / Bar. / Su. **Ex te.** Configuración de una escena *mítico-funeraria* de connotación cósmica. **Ex mor es.** Frontalidad y bidimensión. - **Ex ma plá.** Ductilidad de la materia. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Crí. La imagen muestra a las *Mandíbulas de la Tierra* aprisionando al rey, sentado sobre el *Monstruo Solar*. Éste, a su vez, entra a la *Noche-Inframundo-Muerte*, próxima morada del soberano. Del vientre del rey asciende el sagrado *Arbol Eje del Mundo*, la ceiba, unificador del *Inframundo*, *Tierra* y *Cielo*. Dos serpientes, de las cuales emergen dioses, simbolizan la *savia-sangre* del árbol, sacro líquido por donde navegan las almas de los muertos, según aquel dogma. En la cúspide, se observa un ave celestial con los atributos del dios creador *Itzamná* y el perfil de *Chac*, dios de la Lluvia. Enmarcando la lápida, una banda celestial con glifos astronómicos es explícito símbolo del universo. Posee un detallado ordenamiento compositivo y distribuye los elementos significantes estableciendo un *corpus* ideológico y formal con sentido y armonía. Es una extraordinaria creación que fusiona estéticamente mitología, plástica, técnica y expresión en un nexo indisoluble, en una entidad escultórica impar plena de comunicación y poesía.

Copán. Es en el dogma, las pautas teocráticas feudales, su escritura y sus conocimientos de la mecánica celeste que Copán coincide con los demás centros: no ocurre lo mismo con sus morfologías, sus cánones proporcionales y la expresión plástica, pues le son propios sus lenguajes arquitectónico y escultórico.

El centro ceremonial fue diseñado con notable coherencia morfoespacial de logrado equilibrio de las partes. El urbanismo responde a una estudiada estética configurada básicamente por dos elementos contrapuestos: una masa positiva, establecida por una enorme plataforma templaria equilibrando con el volumen negativo de su gran plaza ceremonial. Las pirámides templo poseen una calculada proporción entre altura y horizontalidad, donde su verticalidad es compensada por el ancho y profundidad de su base. Su hibridez arquitectónica de influencia mexicana, contrasta con el expresionismo barroco de su escultura. Además, Copán posee edificios templarios sin cresta y un campo de pelota con diseño mítico-cósmico-formal propios.

84. Planta de la zona central de Copán

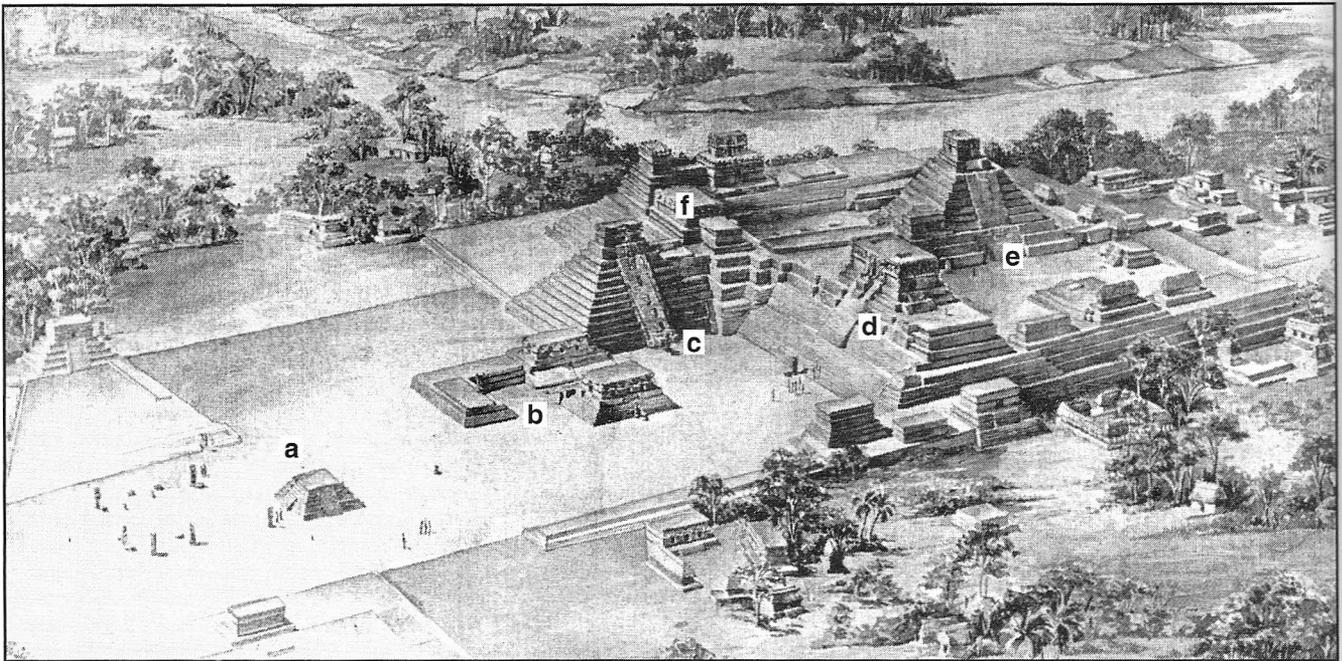
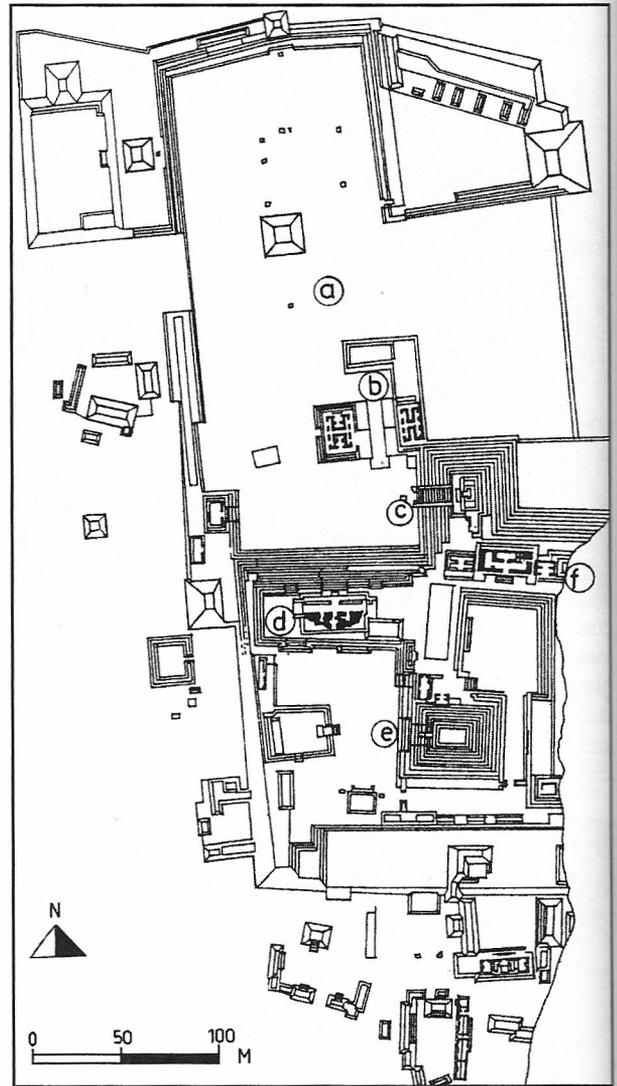
Cla / Gén. Arquitectura / Urbanismo. - **Con.** Idealista / Simbólica / Pragmática. **S Gén.** Religioso-ceremonial / Civil / Astronómico. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ti Ur.** Centro de culto, sistema templario, observatorio. - **Ti Ob.** Altar, baño de vapor, basamento, calzada, campo de pelota, palacio, patio, pirámide templo, plaza, tumba. - **Ti Con.** Bóveda, crestería, dintel, escalera, escalinata, fachada, muro, tablero, tablero talud, techo, vano, viga. - **Si Con.** Murario.

Ex te. Política, ceremonial y astronómica. - **Ex mor es.** Morfoespacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Hibridez modal e imaginaria mítica.

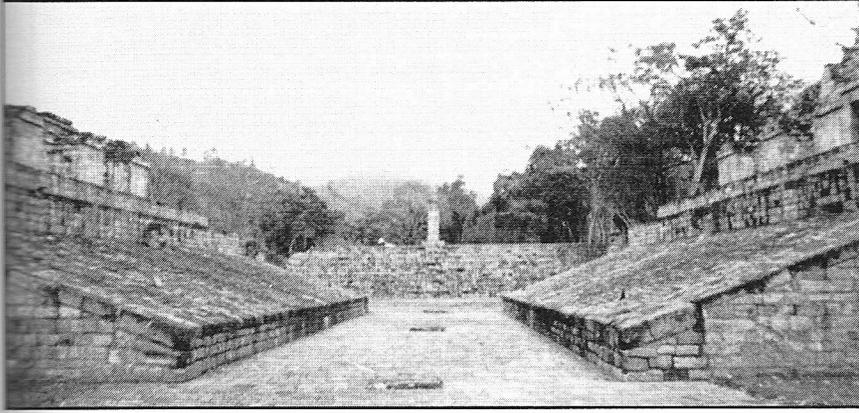
Mat. Piedra / Argamasa de cal. - **Téc.** Mampostería / Revoque.

Des. a. Gran plaza. b. Campo de pelota. c. Pirámide de los glifos. d. Templo 1. e. Templo 16. f. Templo 22, observatorio astronómico.

Crí. El centro ceremonial se diseñó con notable equilibrio y, como Palenque, su urbanismo responde a una estudiada estética morfoespacial. De esta manera, los tipos de obras, de protagónico criterio escultórico, modal y estilísticamente híbridos, constituyen hechos plásticos de los más eminentes del acervo maya. Copán posee edificios templarios con simbólicas fachadas míticas que carecen de cresta, y un campo de pelota con diseño y tamaño singular. Los contenidos ideológicos que trasuntan sus construcciones, plenas de imágenes ideográficas, denuncian las preocupaciones mítico-metafísicas de esa sociedad que fueron resueltas con impar vocación arquitectónico-escultórica.



85. Vistal de Copán Reconstrucción Acuarela de T. Proskouriakoff



86. Campo de pelota Copán

Cla / Gén. Arquitectura. - **Con.** Idealista / Simbólica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Purista. - **Ti Ob.** Campo de pelota / Templo. - **Si Con.** Murario. - **Ex te.** Juego ritual. **Ex mor es.** Espacialidad exterior. - **Ex ma plá.** Sobriedad. - **Mat.** Piedra / cal. - **Téc.** Mampostería / Bloque tallado.

Des. Vista del campo de pelota con sus banquetas inclinadas, sus marcadores *Cabezas de Guacamaya*, los tres *Portales al Inframundo* sobre la cancha y los templos laterales.

Crí. Mitológicamente es un trascendental complejo arquitectónico de hondo contenido metafísico y ritual, realizado con sobrio diseño y pulidos bloques calcareos ortogonales de excelente terminación.



Des. Altar con el *Monstruo de la Tierra*.

Crí. Plásticamente, expresionismo y sobrecargado barroquismo conforman un ente metafísico de fulminante impacto visual. Su fantástica presencia desoculta recónditas esencias ominosas, conceptuales honduras míticas y un poderoso *canto* plástico que patentiza una inmanente terribilidad.

87. Altar D Copán

Cla. / Gén. Escultura - **Con.** Mítica / Ceremonial - **S Gén.** Tridimensión del bloque / Altar. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. / Ex. / Su. - **Ex te.** Configuración de un dios. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y exasperación expresiva. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.



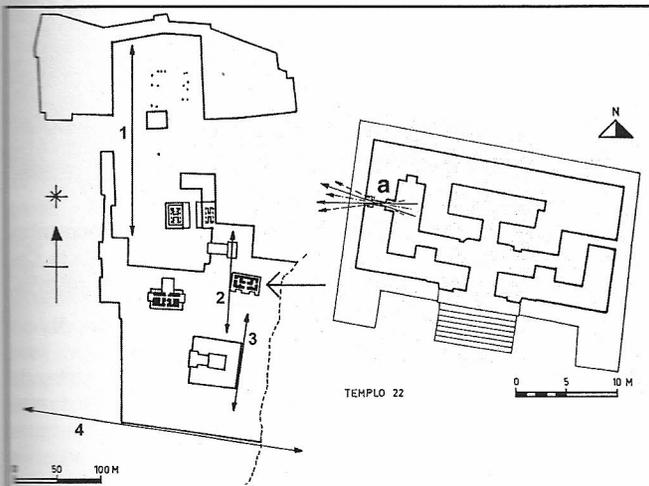
89. Estela B Copán

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Documental / Signal. - **S Gén.** Tridimensión del bloque / Relieve / Estela. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Fig: Nat. e Ide. / Abs: Geo. / Bar. / Ex. / Su. - **Ex te.** Rey-sacerdote XVIII Conejo.

Ex mor es. Tridimensión. - **Ex ma plá.** Barroco y claroscuro. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. El rey-sacerdote XVIII Conejo rodeado de entes míticos y fechas históricas de su gobierno.

Crí. Monolito tallado en sus cuatro caras, con un intrincado diseño morfológico. Tal estructura sufre una *transformación modal* cuando uno se aleja a cierta distancia: se esfuma el intimismo de los elementos puntuales y surge un hábito de general imponencia *monumental*. Los dos *Modos Estéticos* conviven, pero se explicitan según la distancia de observación. Es una dialéctica modal, como la habida entre luz y sombra, dualidad cinética que se da por el claroscuro inherente al conjunto plástico barroco. Muestra a un personaje histórico con Estilo Naturalista pero concebido dentro de un idealismo sublimado y junto a entes mitológicos, elementos ceremoniales y glifos documentales, lo cual establece dos criterios fusionados: *idealista temático*, por sus figuraciones mágicas y metafísicas, *naturalista temático*, por la imagen del rey y su documentación. Es una creación compleja: un *Híbrido modal* y *estilístico* nacido de una configuración formal exclusiva de la estatuaria de Copán.



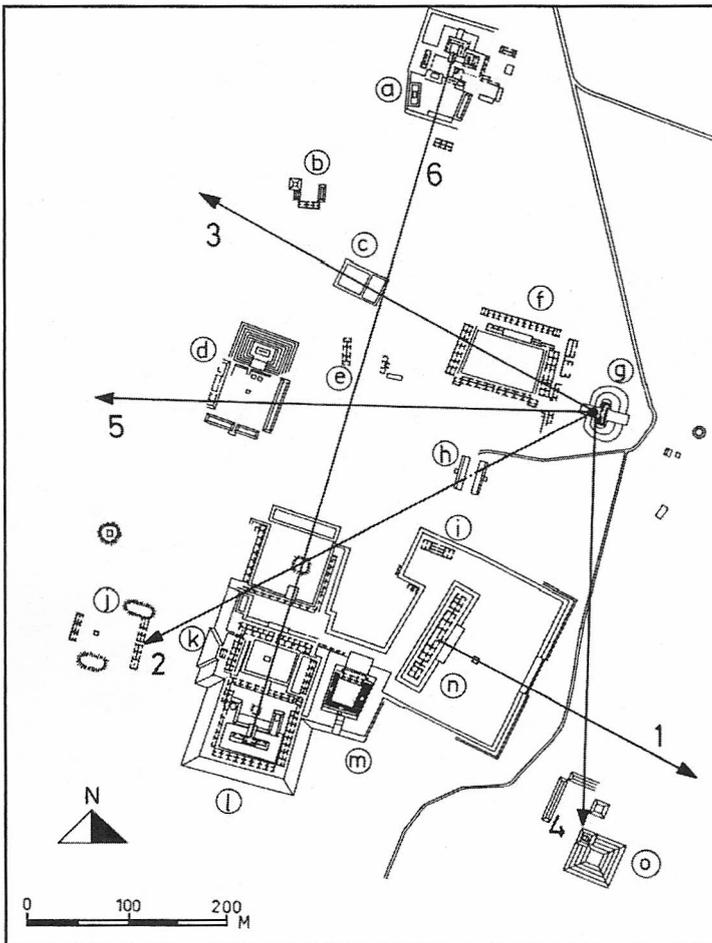
88. Alineaciones astronómicas del Templo 22 Copán

Obsérvese que todo el centro mira al norte, a la estrella polar.

a. Detalle de la ventana del Templo 22 con líneas de observación hacia el noroeste.

1. 2. 3. Orientaciones principales.

4. Línea astronómica de "larga distancia" entre las estelas 10 y 12.



90. Planta de Uxmal con alineaciones astronómicas

Cla / Gén. Arquitectura-escultórica / Urbanismo.
Con. Simbólica / Pragmática funcional. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Civil / Astronómico. - **Mo Es.** Híbrido.
Est. Híbrido. - **Ti Ur.** Centro de culto / Sistema Templario / Observatorio. - **Ti Ob.** Arco, basamento, calzada, campo de pelota, chultún, palacio, patio, pirámide templo, plaza, portal. - **Ti Con.** Alfarda, bóveda, columna, cornisa, dintel, escalera, escalinata, fachada, friso, muro, pilastra, talud, techo, vano, zócalo. - **Si Con.** Murario.
Ex te. Política, ceremonia, astronomía y comercio.
Ex mor es. Espacialidad exterior e interior.
Ex ma plá. Arquitectura-escultórica / Mosaico.
Mat. Piedra / cal. - **Téc.** Mampostería / Bloque tallado.
Des. a. Grupo Norte. **b.** Grupo noroeste. **c.** Basamento de las estelas. **d.** Grupo del cementerio. **e.** Grupo de las columnas. **f.** Cuadrángulo "de las Monjas". **g.** Pirámide "del Adivino" **h.** Campo de pelota. **i.** Templo de las Tortugas. **j.** Grupo oeste. **k.** "El Palomar". **l.** Grupo sur. **m.** Gran pirámide. **n.** Palacio "del Gobernador". **o.** Pirámide "de la Vieja".

La alineación 1., que parte de la entrada central del palacio "del Gobernador", mira a una pirámide situada a varios kilómetros, las ruinas de Nohpar, y señala con exactitud el punto oriental del horizonte donde Venus habría salido por el 800 d.C., fecha en que se construyó el palacio. La línea 2. apunta al ocaso de Venus en su máxima declinación al sur. La 3. coincide en el horizonte con el ocaso del sol a mediados del verano. La 4. apunta casi al exacto sur. La 5. se dirige al oeste en ángulo recto con la 4. La 6. indica la direccionalidad general del centro.

Uxmal. Hacia el Clásico Tardío se estableció como una gran ciudad, con una óptima organización teocrático-feudal y un sistema social estructurado por grupos *puuc* y *chenes*, buena producción agrícola y principal trascendencia demográfica y ceremonial en el norte yucateco. Su arquitectura, de Modo Estético y Estilo Híbrido, conjuga una obvia función con un diseño mítico-religioso de preponderante magnificencia: es un paradigma de lo *Arquitectónico-escultórico*. Sus mosaicos, desplegados en frisos rodeando cada edificio, muestran Estilos Abstracto:Geométrico y Barroco, y mascarones reiterados de *Chac*, deidad de la Lluvia y otros dioses. Son relieves mosaicos armados con pequeñas piedras y ensamblados con un artesanado de gran plasticidad. Explicitan logradas ideografías signal-semióticas de exuberante presencia metafísica.

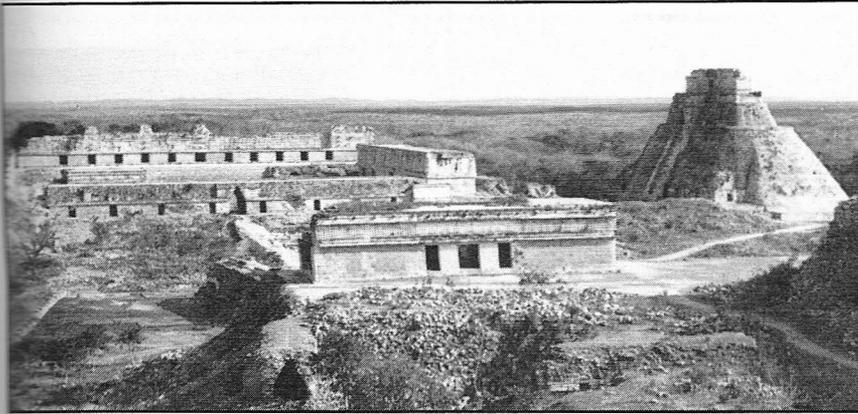
Crí. La trilogía altamente comunicante: religiosa, signal e ideográfica, está diseñada con impar configuración estética, en cuanto a sus componentes morfológicos y una facticidad plástica técnicamente muy compleja. Ahora bien, edificio y friso mosaico son *una unidad, una sola corporeidad expresiva*. No es una *ornamentación* sobre cuatro muros perimetrales; no son *murales* sobre una *pared-soporte*. Es una entidad de unívoca presencia constructiva, estética y plástica, con la reiterada presentación de las deidades como inhenencia místico-poética de la estructura general arquitectónico-escultórica.



91. Pirámide Templo "del Adivino"

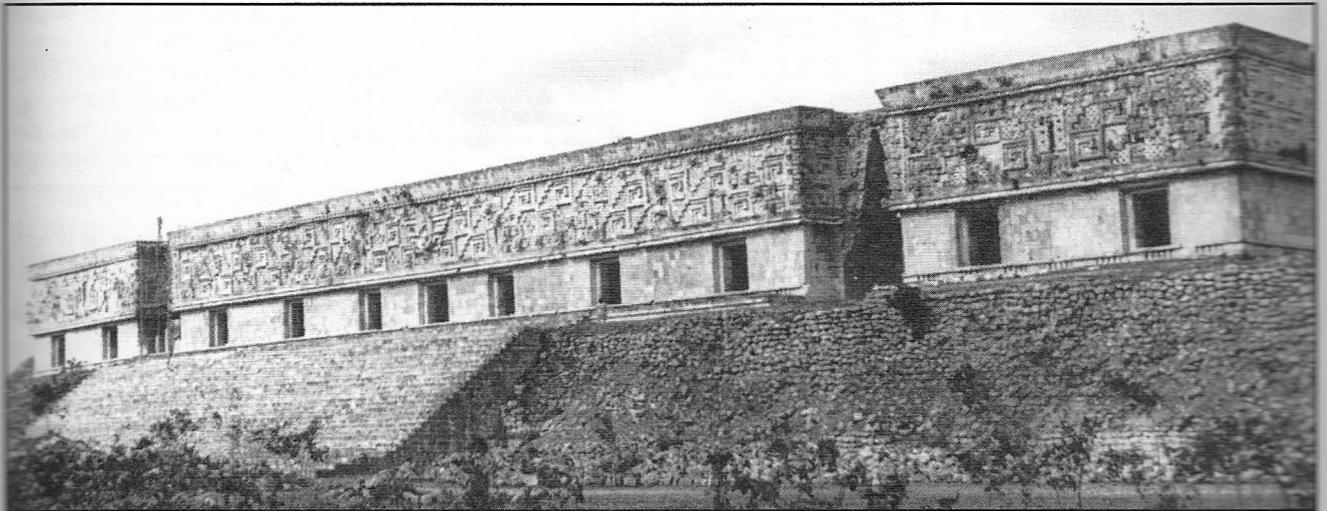
Cla / Gén. Arquitectura. - **Con.** Simbólica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Astronómico.
Mo Es. Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ti Ob.** Pirámide Templo. - **Si Con.** Murario. - **Ex te.** Ceremonial. - **Ex mor es.** Espacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Híbridez y mitología.
Mat. Piedra / cal. - **Téc.** Mampostería / Bloque tallado.
Des. *Planta: 65 X 85 m, alto: 40 m.* Perfil de la Pirámide Templo "del Adivino".

Crí. Esta impar pirámide es producto de numerosos rediseños y ostenta elementos de cinco templos construidos por el grupo *puuc*, el *chenes* y los *toltecas* invasores. El todo configura una entidad de Modo Estético Híbrido, autóctonamente intimista y barroca, con basamento foráneo en poderoso talud, de criterio monumental y purista. Posee dos enormes escaleras, este y oeste, de imponente presencia.



**92. Cuadrángulo “de las Monjas”
Pirámide Templo “del Adivino” Uxmal**

Cla / Gén. Arquitectura. - **Con.** Simbólica / Pragmática. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Astronómico. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido.
Ti Ob. Pirámide Templo / Templo. - **Si Con.** Murario. - **Ex te.** Ceremonia y hábitat.
Ex mor es. Espacialidad exterior e interior.
Ex ma plá. Sobriedad y mitología. - **Mat.** Piedra / cal. - **Téc.** Mampostería / Bloque tallado.
Des. Izquierda, el Cuadrángulo “de las Monjas”; derecha la Pirámide Templo “del Adivino”.
Crí. Conjunto templatario y habitacional compuesto por cuatro edificios con una plaza central.



93. Palacio “del Gobernador”

Cla / Gén. Arquitectura-escultórica. - **Con.** Simbólica / Pragmática funcional. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Civil / Astronómico. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido / Mosaico: Abs: Geo / Bar. - **Ti Ob.** Templo / Palacio. - **Si Con.** Murario.
Ex te. Política, ceremonia, astronomía. - **Ex mor es.** Espacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Arquitectura-escultórica / Mosaico. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Mampostería / Bloque tallado.
Des. Largo 100 m, ancho 12 m, alto 9 m. El singular edificio fue templatario, palacio y observatorio. Está construido con gruesos muros de mampostería cubierta de bloques calcáreos ortogonales pulidos de varios tonos. Posee doce habitaciones.

Crí. Una enorme plataforma eleva el edificio y establece su imponente morfoespacialidad de serena presencia. Su funcionalidad, de recintos abovedados con *crujías* en doble hilera, determinan jerarquías. Hay protagonismo visual del friso que rodea el edificio, donde se expresa un relieve mosaico con abstracciones geométricas serpenteas y mascarones de *Chac*. Es notable su composición y la relación proporcional entre sus tres dimensiones verticales principales: *la altura del basamento en relación con la del edificio y la de éste con la del friso; entre la altura del palacio y el largo; en la relación de sus entradas frontales y los espacios entre los vanos;* etc. El friso muestra uno de los mosaicos más logrados del arte maya por su significación: un rítmico *canto a la Tierra y la Lluvia*, y por su diseño y realización. Un diseño donde lo mítico, ideográfico y semiótico son fusionados por una estética y un desarrollo plástico *conformando una corporeidad única arquitectónico-escultórica*. Profundidad ideológica y refinamiento artístico hacen del monumento un paradigma de sublimado formalismo poético cósmico-metafísico, de trascendencia artística universal.

94. Templo II de Chicanna Maya-chenes

Cla / Gén. Arquitectura-escultórica. - **Con.** Simbólica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Geo. / Bar. / Ex. **Ti Ob.** Templo. - **Si Con.** Murario. - **Ex te.** Mito y sacralidad.
Ex mor es. Espacialidad exterior. - **Ex ma plá.** Barroquismo e ideografía. - **Mat.** Piedra / Cal. - **Téc.** Mampostería / Bloque tallado.
Des. Fachada de templo como mascarón del *Monstruo de la Tierra*.
Crí. Sobre el vano de entrada = *boca-caverna*, una gran dentadura, un enorme apéndice nasal y ojos en espiral. El umbral de entrada es la mandíbula inferior del monstruo. Continúa aquí la idea del templo = *boca-caverna = dios-entrada al Inframundo*, creada por los olmecas. El complejo mosaico que rodea la morfología templataria es un autóctono diseño del meandro = *símbolo de selva*, configurado por abstracciones geométricas, y presentando un dramático expresionismo de intrincado barroquismo y claroscuro. Arquitectura, escultura y semiótica en un todo plástico unívoco para una estética metafísica.





95. Personaje *Jaina*

Cla. / Gén. Escultura cerámica. - **Con.** Naturalista / Documental. - **S Gén.** Tridimensión / Figurilla. - **Mo Es.** Intimista. - **Est. Fig:** Nat. / Bar. **Ex te.** Personaje. - **Ex mor es.** Tridimensión. **Ex ma plá.** Vitalismo. - **Mat.** Arcilla

Téc. Modelado.

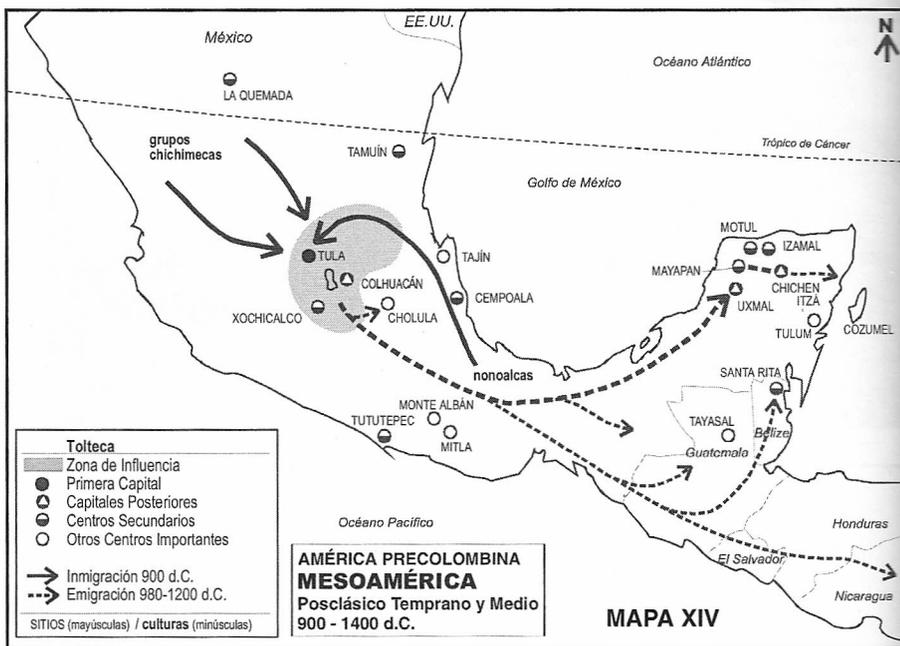
Des. Personaje de alto rango.

Crí. Con gran naturalismo se ha creado la imagen del jerarca maya. Plástica y temáticamente es un arquetipo de la enorme obra documental desarrollada en la isla de Jaina, al noroeste de la península de Yucatán. Se evidencia la vocación de aquellos artistas, empeñados en la captación del costumbrismo social y su expresión psicológica.

Similar criterio tuvieron los artistas de Occidente de México y los mochicas del Perú, quienes desarrollaron numerosos temas documentales.

Período Posclásico Historia 900 - 1521 d.C.

Entre las causas determinantes de la caída del Período Clásico, se pueden considerar el aumento demográfico, la proliferación de centros competidores, la mayor diferenciación social entre nobles y comunes, el incremento de la presión tributaria, la mala alimentación, las enfermedades, la llegada de comerciantes extranjeros y la falta de una respuesta tecnológica adecuada a los nuevos tiempos que generaron presiones internas y externas provocando el colapso del sistema. Como inmediata consecuencia se generó ma-



yor movilidad social, nuevas formas de integración política y cambios sustanciales en las pautas culturales, fusionándose pueblos, etnias y culturas diversas. El Posclásico se caracterizó por su militarismo. Los antiguos sacerdotes fueron reemplazados por reyes guerreros irrumpiendo en los panteones de dioses que *ahora requerían la sangre humana como alimento*. Se conservaron algunas características antiguas pero se cambiaron las pautas ideológicas, religiosas y técnicas.

Altiplanicie y Valle de México

Grupos chichimecas ¿? - 1521 d.C.

Grupos de escaso nivel cultural, conocidos como *chichimecas*, eran tribus nómadas habitantes de las estepas del norte que pertenecían a la *Tradición del Desierto*. Tal denominación, sólo designa una forma de vida a la cual pertenecían tribus que hablaban distintas lenguas, en su mayoría *nahua*. La denominación es ambigua porque primitivamente, la misma designaba a pueblos relacionados histórica, mítica, etnográfica y lingüísticamente.

Las tribus --futuros *toltecas*-- irrumpieron en el valle de México en distintas oleadas y tiempos, cambiando paulatinamente su sistema de vida de cazadores nómades por el de agricultores sedentarios. Asimilaron la cultura de los grupos locales pero conservaron su gran belicosidad.

Las continuas invasiones y adaptaciones culturales que desde fines del Clásico soportó la región provocaron, a partir del 900 d.C. y en poco tiempo, que pasaran a ser el grupo dominante del valle de México. Fundaron varios centros en Tenayuca,

Texcoco y Tlaxcala. En épocas de la conquista estaban representados en la región de los *zacatecas* por los centros de La Quemada y Chalchihuites.

Cultura tolteca 900 - 1200 d.C.

Participaron en la primera revolución militar de importancia en Mesoamérica. Era un grupo nahua que hacia el 860 d.C. había fundado en Tula su centro de culto. Posteriormente, fueron considerados por los aztecas como sus sabios antecesores y maestros de las artes. Las fuentes etnohistóricas revelan que los primeros habitantes de Tula tuvieron su origen en una de las tantas tribus nómades chichimecas venidas del norte que convivieron con un pueblo llegado del Golfo, los *nonoalcas*.

Uno de los caudillos chichimecas más importantes, con numerosas azañas en las crónicas nativas, fue *Mixcóatl*, "*Serpiente de Nubes*", que con su pueblo se asentó en Tula. A su muerte le sucedió su hijo *Cé-Acatl Topilzin* "*Nuestro Señor 1 Caña*", erigido hacia el 977 d.C. como el quinto reysacerdote de Tula. Como era costumbre, tomó el nombre del dios por él venerado, *Quetzalcóatl*. Cé-Acátl inició un buen gobierno que fue de corta duración, pues sus enemigos inspirados en el dios guerrero *Tezcatlipoca*, lo tentaron con éxito a que abandonara sus deberes religiosos de sobriedad y castidad. Triste y avergonzado por sus pecados Ce-Acatl Quetzalcóatl, abandonó Tula y se dirigió a Tlapallán, *lugar de la Aurora*, ubicado en la costa oeste sur de la península de Yucatán. Con respecto a su muerte existen dos versiones. La primera dice que se autoinmoló

convirtiéndose en la *Estrella Matutina*, Venus. La segunda, cuenta que partió por mar hacia el oriente prometiendo que volvería un día a reclamar sus territorios. Ese augurio, lo mantuvo vivo en el mito de una época de paz y prosperidad, donde la benigna religión de oraciones, ayunos y sacrificios de animales sostenida por Ce-Acatl Quetzalcóatl llegó a su fin.

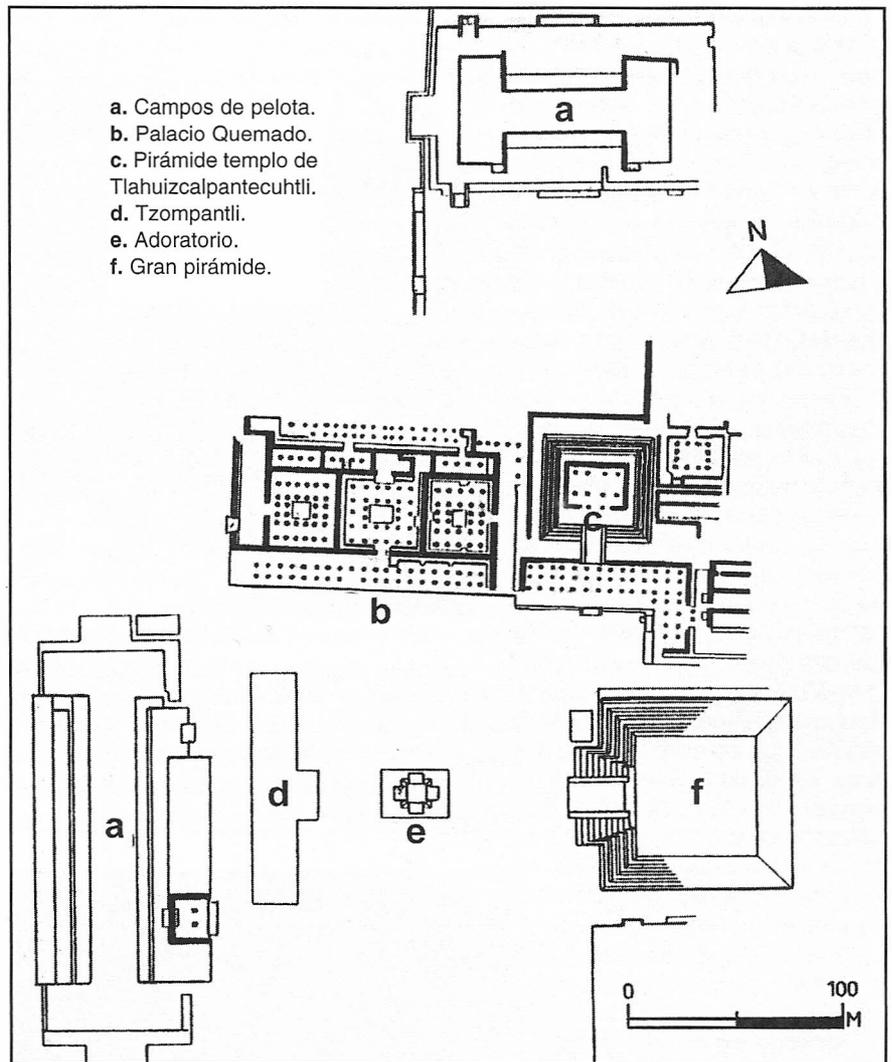
Este ritual fue remplazado por el de Tezcatlipoca, en donde al mundo sólo lo debían sostener guerras y sacrificios humanos. Tula fue el centro cultural y religioso del nuevo ceremonial en donde se fusionaron con las viejas creencias provenientes de Cholula y la antigua Teotihuacan. Nació así la ideología mítico-religiosa que predominó en todo el Posclásico, o sea, que el Sol debía ser mantenido con los corazones y sangre de los prisioneros tomados en guerra.

Tula tuvo una superficie aproximada de 13 km² y contó con tres centros ceremoniales: Tula Chico, Plaza Chamay y el principal, "La Acrópolis". Éste tenía una gran plaza central rodeada con templos, palacios y seis campos de pelota. El edificio principal, la Pirámide Templo de Tlahuizcalpantecuhtli, consta de cuatro basamentos talud en cuya cima se hallaba el templo. Contaron con gran cantidad de talleres artesanales que trabajaron con preferencia la obsidiana de las minas de Pachuca.

La población común vivía en casas de adobe y se estima que en el centro habitaron alrededor de 60.000 personas, más otro tanto en los campos vecinos. La zona de influencia tolteca se extendió por amplias regiones de Mesoamérica, observándose la presencia de su cerámica y turquesas en la Costa del Golfo, Costa del Pacífico, Chiapas y Guatemala, llegando su comercio desde La Quemada en el noroeste mexicano, hasta Costa Rica en el sur.

Con referencia a su forma de gobierno existe la versión, que el mando fue compartido por un jefe militar hereditario y otro religioso; cada uno con grupos subordinados. Otra versión, más adecuada a las políticas mexicanas indica a un solo gobernante que cumplía también funciones sacerdotales. Su religión estuvo centralizada en el dios Quetzalcóatl, la *Serpiente Emplumada* que simbolizaba el planeta Venus, o sea, a Tlahuizcalpantecuhtli.

Cercanos al 1125 d.C. Tula comenzó su proceso de decadencia; acosada por sus enemigos externos e interna-



96. Planta del centro de culto de Tula

Cla / Gén. Arquitectura / Urbanismo. - **Con.** Simbólica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial.

Mo Es. Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ti Ur.** Centro de culto. - **Ti Ob.** Altar, basamento, campo de pelota, palacio, patio, pirámide templo, plaza. - **Ti Con.** Dintel, escalera, muro, talud, techo, vano, viga. - **Si Con.** Murario / Columnnata. - **Ex te.** Ceremonial. - **Ex mor es.** Morfoespacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Híbridez modal e imaginaria mítica. - **Mat.** Piedra / Argamasa / cal. **Téc.** Mampostería / Revoque.

Des. Puede observarse la gran cantidad de columnas, invento tolteca, que establecen una mayor espacialidad interior. El otro elemento nuevo es el basamento *tzompantli* utilizado para estaquear los cráneos de los sacrificados.

mente fracturada entre los *tolteca-chichimeca* y los *nonoalcas* que nunca llegaron a fusionarse. Estos últimos emigraron y tomaron la ciudad de Cholula pero, inferiores en su poder, hicieron alianza con otros grupos chichimecas nómades. Tal situación, produjo una verdadera avalancha de hordas provenientes del norte que por el 1175 d.C. y coincidente con el ataque de los *huastecas*, provocaron la destrucción de Tula.

Estética y Plástica

ARQUITECTURA ESCULTURA

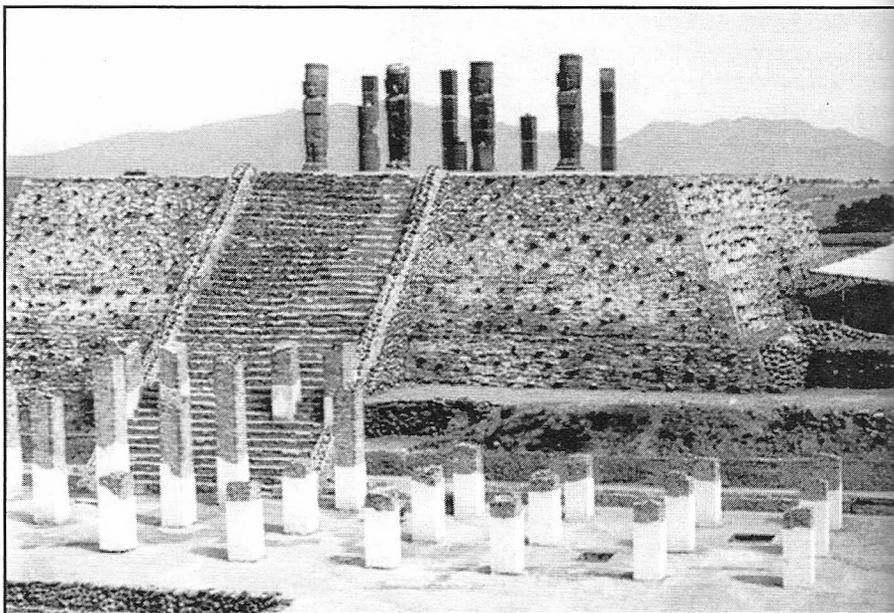
La revolución tolteca fue total: mitológica, ceremonial, política y estética. Supieron extraer enseñanzas de la tradición teotihuacana y su dimensión artística, arquitectónica y escultórica fue de notable originalidad. Crearon un lenguaje arquitectónico de Modo Híbrido, concediendo una mayor espacialidad interior edilicia con gran cantidad de columnas, sistemas de vigas y techos planos, como demuestra su templo de Tlahuizcalpantecuhtli y el Palacio Quemado.

La estatuaria también es de Modo Híbrido, condicionando lo temático al bloque lítico, pero de acuerdo con una ejecución en relieve e incisiones plena de detalles intimistas. Aquí, *lo tridimensional es el bloque en sí* y no lo tallado en él --similar a los monolitos de Tiwanaku--. Tal es lo que ocurre con los *Atlantes*, columnas escultóricas, *cariátides* de potente presencia militar, o con las columnas serpenteas de los templos de Chichen Itzá, ambas creaciones de Estilo Abstracto: Figurativo.

En general, la plástica tolteca posee imágenes connotadas con guerreros, éste ha remplazado al sacerdote y a las deidades del Clásico.

El mal llamado *Chac Mool*, *Jaguar Rojo*, es un tipo de escultura de revolucionario formalismo. Esas obras establecen un nuevo criterio morfoespacial en Amerindia, distinto al del bloque esferoide olmeca o el vertical. El *Chac Mool* es un monolito horizontal, en el cual se diseñó una dialéctica de singular equilibrio entre un pleno y un vacío, siendo tal vacío el potenciador expresivo del pleno. Son compactas concepciones cuyo bloque desbastado aún se patentiza como tal. Es una obra de causalidad mítico-religiosa donde el enigma impera desde el hermetismo de una petricidad cabal, donde forma y contenido son presentados con absoluta coherencia.

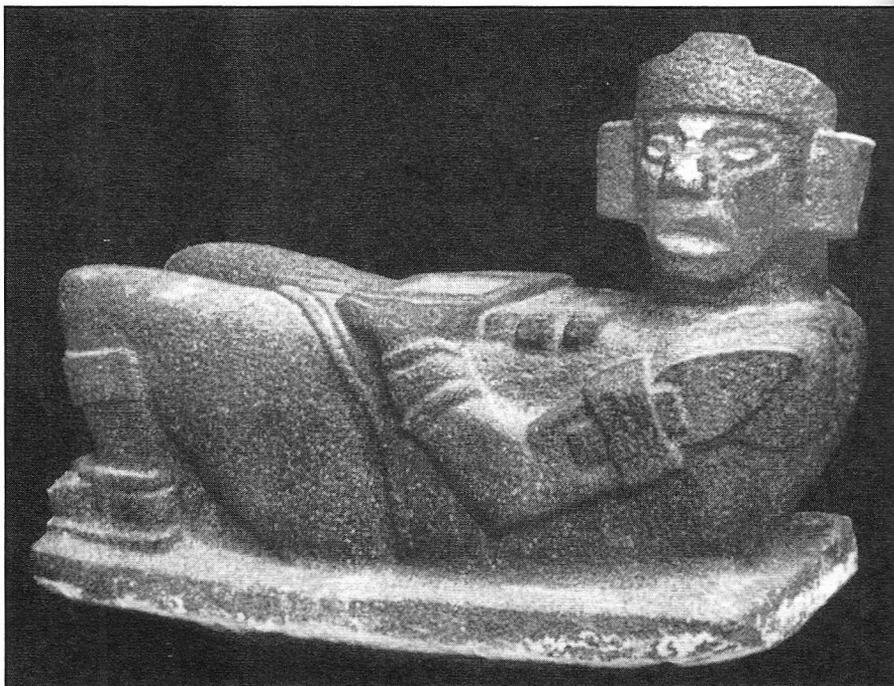
Sin duda, los toltecas produjeron una gran renovación cultural, en general político-religioso-ceremonial y en particular artística. El ámbito teocrático con su misticismo omnipresente dejó de tener vigencia. Se entronizaron la violencia y la conquista, los sacrificios humanos y, las castas militar y clerical, se hermanaron ideológicamente para seguir un sanguinario camino durante los últimos quinientos años mesoamericanos.



97. Piramide Templo de Tlahuizcalpantecuhtli

Cla / Gén. Arquitectura. - **Con.** Simbólica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial. - **Mo Es.** Híbrido. **Est.** Híbrido. - **Ti Ob.** Pirámide Templo. - **Si Con.** Murario. - **Ex te.** Ceremonial. **Ex mor es.** Espacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Hibridez y mitología. - **Mat.** Piedra / cal. **Téc.** Mampostería / Bloque tallado.

Des. Obsérvense las cuatro cariátides que sostenían la techumbre del templo, y los pilares de piedra y argamasa del interior de los edificios palaciegos.



98. Chac Mool Tula

Cla / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. - **Mo Es.** Híbrido. **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Híb. - **Ex te.** Mito y ritualidad. - **Ex mor es.** Tridimensión, volumetría positiva y negativa. - **Ex ma plá.** Petricidad. Potencia. - **Mat.** Piedra. **Téc.** Tallado.

Des. *Personaje-estafeta.*

Crí. La obra tiene las características morfoespaciales prototípicas --pleno y vacío-- creadas por los toltecas. La composición, primaria en su diseño, evidencia desequilibrio entre las partes. Sin embargo, la fuerza expresiva de la masa que el vacío potencia y su *petricidad*, le confieren categórica presencia escultórica.



99. Escultura-columna "Atlante"

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Arquitectónica / Ideográfica.

S Gén. Tridimensión del bloque / Incisión / Relieve / Cariátide. - **Mo Es.** Híbrido.

Est. Abs: Fig. y Geo. / Fig: Ide. / Híb.

Ex te. Mito. Escultura-arquitectónica.

Ex mor es. Volumen prismático.

Ex ma plá. Petricidad e hibridez formal.

Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Alto: 4,60 m. Escultura en función de columna. Es el dios Tlahuizcalpantecuhtli = *Venus Matutino* = dios de la Guerra. La obra se talló en relieve en un prisma ensamblado con cuatro tambores superpuestos.

Crí. Obra de tridimensión del bloque. Se muestran dos concepciones estilísticas distintas: las abstracciones del rostro y el pectoral = signo *fuego*, junto a los detallados nudos, el taparrabos y los caracoles de los empuñes = *fecundidad*. Es un híbrido modal, muestra detalles focales *Intimistas* y una solemne imponentia *Monumental*. La hibridez es producto de influencias puristas teotihuacanas y el barroquismo tolteca.

Cultura maya-tolteca 1000 - 1547 d.C.

Contemporáneamente a la caída de los centros mayas clásicos --900 d.C.--, en el norte de la península de Yucatán se desarrollaron otros centros de los cuales Uxmal y Chichén Itzá fueron los más importantes.

El Posclásico implicó diferencias en la forma de vida de los grupos mayas radicados en el Yucatán, el Petén, Chiapas y Guatemala. El advenimiento de la nueva era produjo un choque entre pueblos que mantenían la antigua tradición local de un poder sustentado en lo étnico con la de otros, portadores de una ideología extraña basada en criterios militares e imperialistas, de concentración del poder en pocos centros políticos, unificadores de vastas regiones e involucrando a numerosas etnias.

Por el 800 d.C., el pueblo puuc había comenzado su expansión hacia el norte de la península yucateca.

Al dejar Tula, llegó a Chichén Itzá el rey tolteca Ce-Acatl Quetzalcóatl --Kukulcán en yucateco--. Luego de dominar a los grupos locales, convirtió a Chichén Itzá

en la principal ciudad de la región, iniciándose así la fusión cultural *maya-tolteca*, que quedó claramente expresada en su arquitectura y escultura. La invasión de este grupo militar, importó sus diseños constructivos de Tula y los combinó con el maya-puuc en un singular híbrido.

Los pueblos yucatecos mantuvieron un intenso intercambio comercial y usaron como moneda los granos de cacao. Exportaron algodón, miel, copal, pescado, sal marina y también esclavos e importaron joyas de oro, plata y cobre.

Junto a los dioses mayas Chac, Itzamná y del Maíz, tuvieron dioses mexicanos como *Quetzalcóatl-Kukulcán*, *Xipe Totec* de la primavera y a *Huehuetotl* del Fuego. Uno de los sitios rituales más importantes fue el *Cenote Sagrado* o *Pozo de los Sacrificios* de Chichén Itzá.

Los cenotes, pozos circulares donde afloran las aguas subterráneas, fueron casi las únicas fuentes hídricas potables disponibles en la región calcárea del Yucatán norte, por lo tanto tuvieron primordial importancia.



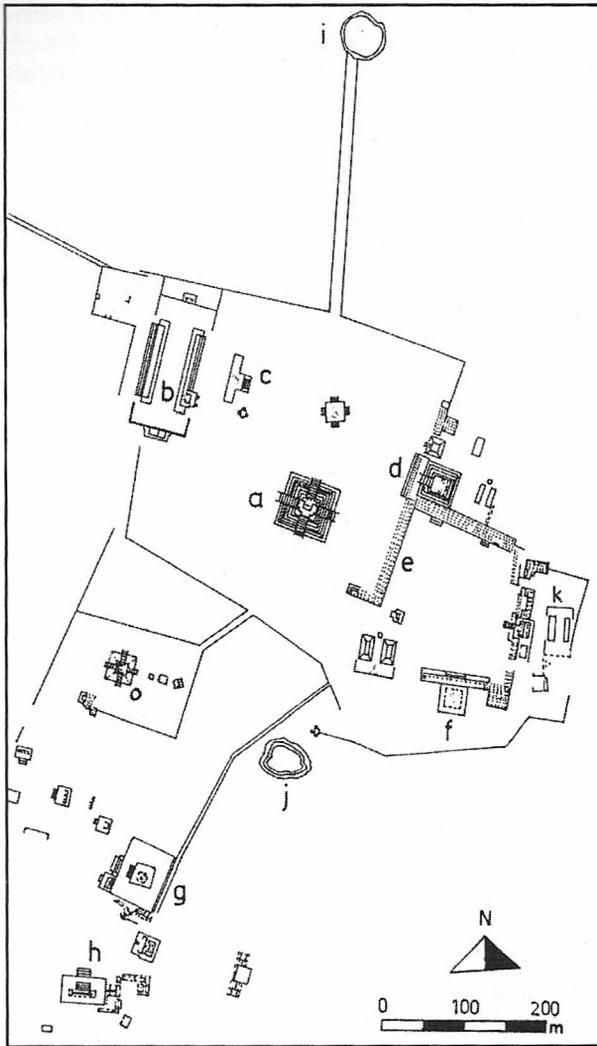
100. Pirámide templo de Kukulcan Chichén Itzá

Cla / Gén. Arquitectura-escultórica. - **Con.** Simbólica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial. **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ti Ob.** Pirámide Templo. - **Si Con.** Murario.

Ex te. Mitología y ritualidad. - **Ex mor es.** Espacialidad exterior. - **Ex ma plá.** Arquitectura-escultórica ideográfica. - **Mat.** Piedra / cal. - **Téc.** Mampostería / Bloque tallado.

Des. *Planta:* 55,5 X 55,5 m, *alto:* 30 m. Frente de la pirámide templo que mira al norte, con dos templos y cuatro escaleras. Consta de nueve basamentos; cada escalera tiene 91 escalones = 364; cada fachada muestra 52 relieves en sus taludes = el "siglo" maya.

Crí. Estéticamente posee un exacto equilibrio. Nueve basamentos talud, símbolos de los niveles del *Inframundo*, elevan un templo puuc. Armonía entre su tensión ascendente y su implantación horizontal le dan una solemne estabilidad. El monumento es un híbrido formal y ontológico: la solidez tolteca coexistiendo con la sensibilidad maya. La pirámide es causal del *Poder* al evocar una serie de números mágicos que establecen un calendario mítico-cosmogónico y del transcurrir terrestre.



Además de los sacrificios humanos, se realizaba otro ritual dedicado a un año próspero y lluvioso que garantizara la agricultura. Para ello, se arrojaban jóvenes de ambos sexos en el Cenote Sagrado con ricas ofrendas.

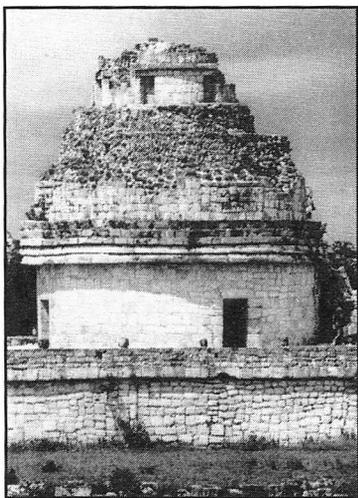
Hacia el 1200 d.C., cuando los toltecas abandonaron la ciudad, otro grupo de *mayas mexicanos* provenientes de Tabasco, los *Itzá*, se establecieron en la misma. Su rey, que también ostentaba el título de Kukulcán, fundó por el 1263 d.C. la ciudad de Mayapán encabezando, por el 1283 d.C., la *Liga de Mayapán* junto a Chichén Itzá y Uxmal. Mayapán tuvo unos 11.000 habitantes y fue una ciudad residencial amurallada y con un templo erigido a Kukulcán.

Luego de un período de prosperidad, se sucedieron una serie de luchas intestinas por el poder. Los *Cocom*, de Mayapán, provocaron la expulsión de los *Itzá* del Yucatán, migración que los llevó a establecerse en una isla del lago Petén Itzá, donde levantaron un centro denominado Tayasal. La hegemonía de Mayapán culminó hacia 1440 d.C. cuando una alianza de los *Xiú*, mexicanos de Uxmal con algunos nobles de la propia Mayapán, produjeron su caída definitiva. Los aliados vencieron y mataron a los *Cocom*, destruyendo su ciudad que fue definitivamente abandonada. Con el fin de la Liga, toda la región peninsular cayó en una completa anarquía, emergiendo dieciséis centros rivales, los cuales mantuvieron continuos conflictos entre sí.

101. Planta de Chichén Itzá *Maya-tolteca*

Cla / Gén. Urbanismo / Arquitectura-escultórica. - **Con.** Simbólica / Pragmática. **S Gén.** Religioso-ceremonial / Astronómico / Militar. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ti Ur.** Centro de culto / Sistema templario / Observatorio.
Ti Ob. Altar, arco, baño de vapor, basamento, calzada, campo de pelota, cenote, mercado, muralla, palacio, patio, pirámide templo, plaza, templo, torre, tzompantli.
Ti Con. Alfarda, almena, bóveda, columna, cornisa, crestería, dintel, escalera, fachada, friso, muro, tablero, tablero talud, talud, techo, vano, viga, zócalo.
Si Con. Murario. - **Ex te.** Ceremonia y hábitat. - **Ex mor es.** Espacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Hibridez y mitología. - **Mat.** Piedra / Cal. - **Téc.** Mampostería / Bloque tallado / Revoque.

Des. a. Pirámide templo de Kukulcán. b. Campo de pelota. c. Tzompantli, basamento para cráneos. d. Templo "de los Guerreros". e. Grupo de "las Mil Columnas". f. Mercado. g. Observatorio astronómico. h. Casa "de las Monjas" y "La Iglesia". i. Cenote sagrado. j. Cenote. k. Campo de pelota. o. "El Osario". Abajo, en el sur oeste, se encuentra la primigenia zona puuc con un urbanismo autóctono. A partir del cenote j. se observa un diseño urbano con una enorme espacialidad circulatoria prevista para multitudes y grandes edificios, todos de autoría maya-tolteca.

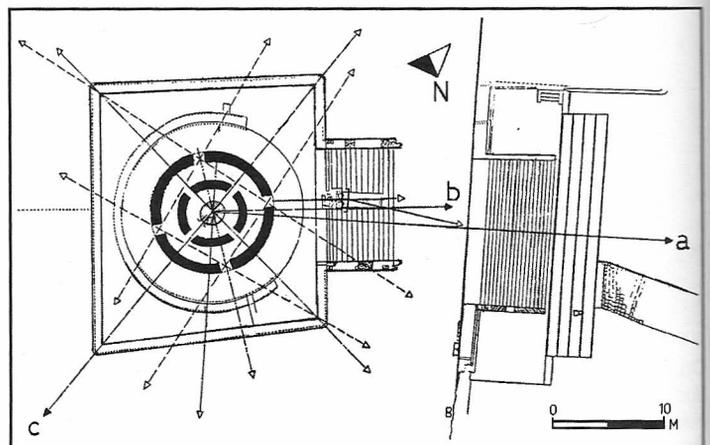


102. Observatorio astronómico
Chichén Itzá

Crí. El edificio se comenzó en la época puuc y fue refaccionado por los toltecas. En la parte superior se puede ver el sistema constructivo típico maya: debajo de la superficie a la vista realizada con piedras canteadas, hay un relleno de canto rodado unido con argamasa de cal.

Cla / Gén. Arquitectura.
Con. Pragmática funcional. - **S Gén.** Astronómico. - **Mo Es.** Híbrido.
Est. Híbrido. - **Ti Ob.** Torre. - **Si Con.** Murario.
Ex te. Observación astronómica.
Ex mor es. Espacialidad interior y exterior.
Ex ma plá. Sentido de elevación. - **Mat.** Piedra / Argamasa / cal.
Téc. Mampostería / Bloque tallado.

Des. Torre astronómica que poseía cuatro ventanas cardinales y cuatro intercardinales, para observar distintas puestas solares durante el año.



103. Planta del observatorio con sus alineaciones

a. Línea perpendicular a la base del edificio, que apunta a los ocaso de Venus en su máxima declinación norte, igual que la línea b. que parte de una ventana de la torre de observación. c. Diagonal de la base del edificio que señala la salida del sol en el solsticio de verano.

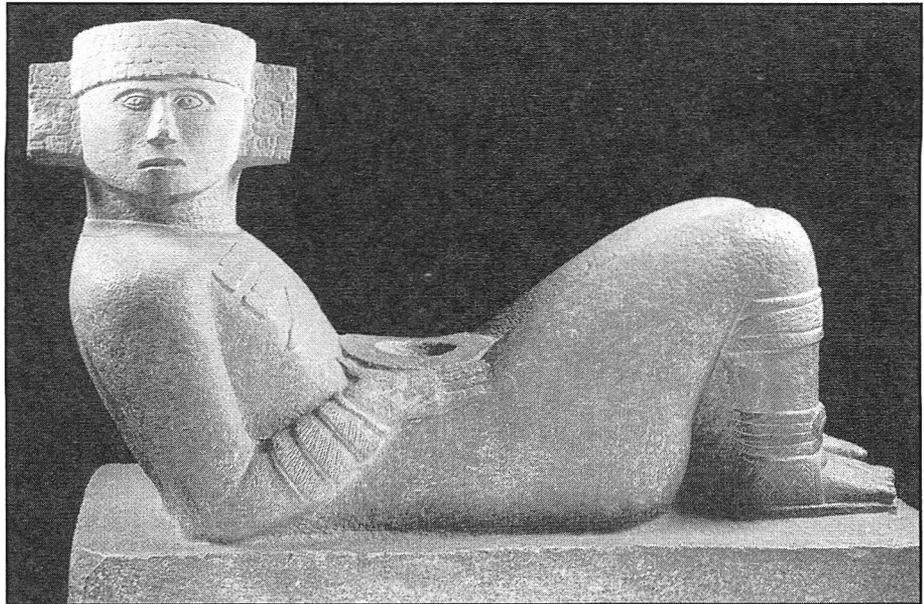
Estética y Plástica

ARQUITECTURA ESCULTURA

En Chichén Itzá, principal centro de culto de Yucatán, la fusión entre estas dos culturas, dió como resultado arquitectónico una nueva tipología estética: Híbrida en Modo Estético y Estilo. Básicamente, los toltecas continuaron con los espacios internos de columnatas, vigas, techos planos y aprovecharon la falsa bóveda maya. El criterio residencial se amplía en Chichén Itzá, Uxmal y Mayapán. Pero, la hegemonía será de Chichén Itzá con la construcción de un específico observatorio astronómico; el mayor campo de pelota de Mesoamérica; una de las mejor plantadas pirámides templo; un fastuoso templo ceremonial: "de los Guerreros" y un gran mercado.

En escultura se tallaron relieves sobre las columnas, se esculpieron varios Chac Mool y cariátides de la *Serpiente Emplumada*. En pintura, se "relataron" escenas bélicas en los muros de los templos.

La simbiosis plástica entre toltecas y mayas dió como resultado una renovada expresión: potenció con magestuosidad la idiosincracia morfológica maya, normativamente Intimista y Barroca y, al mismo tiempo sensibilizó la tosquedad tolteca. Fue uno de los híbridos plásticos más logrados de la iconografía amerindia.



104. Chac Mool Chichén Itzá

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Simbólica. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Fig: Ide. / Abs: Geo. / Pur. **Ex te.** Mito y ritual. - **Ex mor es.** Tridimensión. Pleno potenciado por el vacío. - **Ex ma plá.** Petricidad. Vitalidad y naturalismo. - **Mat.** Piedra. **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Alto: 0,80 m, largo: 1,56 m. Personaje con un plato ritual para colocar corazones.

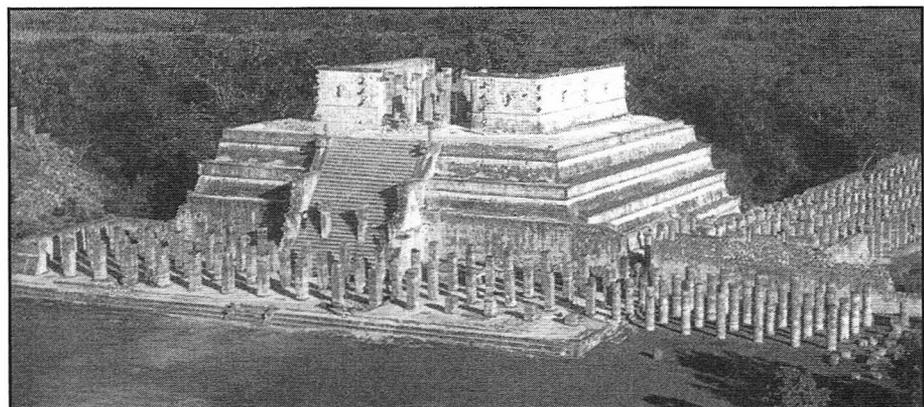
Crí. Extraordinaria escultura maya-tolteca de gran originalidad estructural y compositiva. Continuando su revolucionario diseño creado en Tula, los toltecas imponen el *Chac Mool*, hallado en el centro de culto de Chichén Itzá. El diseño se originó quizás, debido al incremento de los sacrificios y en la necesidad de un *estafeta* que "transportara" los corazones sacrificados *para alimento de los dioses*.

Tal, su mítico significado. Este tipo de escultura fue la primera en Amerindia que presenta un personaje recostado compuesto por un volúmen pleno y uno vacío integrando un todo. Esto hace que el *pleno-positivo* sea potenciado por el *vacío-negativo*, sin que el bloque pierda el sentido del todo donde se talló la obra. La pose del personaje y la nueva dialéctica morfoespacial estético-plástica, fueron revolucionarias en su momento: rompió con la tradición del monolito prismático vertical o el esferoide. Al decir de Michelangelo: "*se sacó lo que sobraba*" y se desocultó el ente significante.

Es a esa original morfología, lo que hoy debemos considerar estéticamente trascendente de aquel importante símbolo mítico-religioso.

(No he leído nunca un comentario sobre el Chac Mool de acuerdo con las nuevas pautas morfoespaciales que la creación tolteca originó.)

Posterior a la conquista, los yucatecos escribieron una serie de mitos, rituales, profecías y sucesos en los libros del *Chilam Balam*. De igual manera en las tierras altas de Guatemala otro pueblo maya, los quiché, cuyo centro principal fue Utatlán, redactaron la obra más notable en su género, el *Popol Vuh* donde asentaron su cosmogonía mitológica. A su vez, los cakchiqueles tuvieron su centro en Iximché, e hicieron lo propio en los *Anales de los cakchiqueles*.



105. Templo "de los Guerreros" Chichén Itzá

Cla. / Gén. Arquitectura-escultórica. - **Con.** Simbólica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ti Ob.** Templo. **Si Con.** Murario. - **Ex te.** Política y ritual. **Ex mor es.** Espacialidad exterior e interior. **Ex ma plá.** Arquitectura-escultórica. - **Mat.** Piedra / cal. - **Téc.** Mampostería / Bloque tallado.

Des. Planta del basamento 40 X 40 m. Planta del templo 21 X 21 m. En el frente y al costado derecho el edificio "de las Mil Columnas" con su sistema constructivo de columnata.

Crí. Magestuosa construcción que impacta por su solemnidad. El diseño conjuga el lenguaje autóctono en el templo puuc con los mascarones de Chac, y el formalismo venido de Tula en el basamento talud tablero. Dos columnas cariátides de *La Serpiente Emplumada* se destacan en la entrada.

Occidente mexicano *Historia*

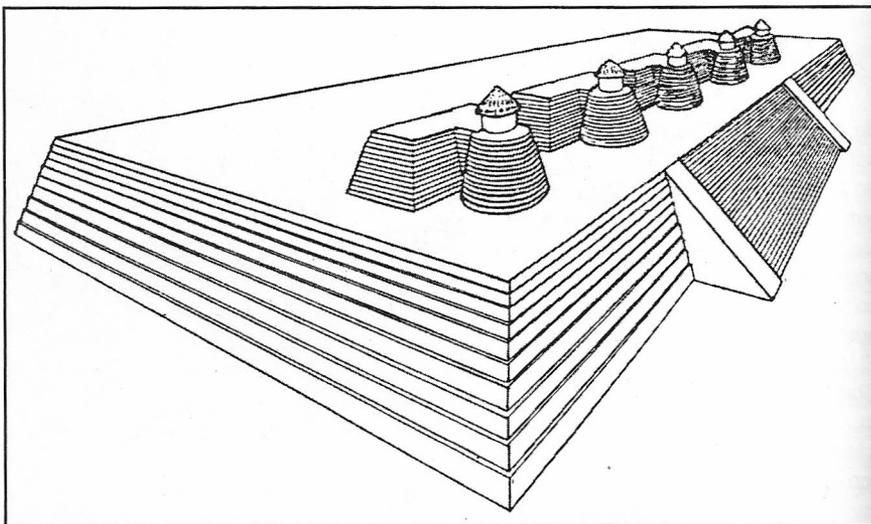
Cultura tarasca 900 - 1532 d.C. Grupos chichimecas se establecieron en el Occidente mexicano, región montañosa y boscosa con lagos de gran extensión. De todas las áreas mesoamericanas el Occidente es la que presentaba mayor diversidad cultural y gran densidad poblacional, distribuida en numerosos pequeños señoríos, políticamente muy inestables, que nucleaban cerca de 5.000 habitantes.

En esta región se fusionaron pueblos locales con pautas muy arcaicas, Jalisco, Nayarit y Colima, con extranjeros más evolucionados. De dicha unión se constituyó la *Cultura tarasca*. Este pueblo se asentó en más de veinte aldeas, sobre las riberas e islas del lago Pátzcuaro. Por ser éste fuente de riqueza ictícola, los aztecas los denominaron *michuaque*, "gente que tiene pescado".

Su reino se inició con la fundación de la ciudad de Pátzcuaro por su primer rey legendario Tariácuri, que unió a las tribus tarascas rivales que habitaban la región del lago, en una alianza tripartita conformada entre las ciudades de Pátzcuaro, Ihuatzio y Tzintzuntzan, "*lugar de los colibríes*". La liga llegó a su máxima expansión, rivalizando con el estado azteca bajo el reinado de Tzitzí Phandácuare que extendió los dominios hasta Colima. Practicaron la agricultura pero la pesca fue su principal fuente alimenticia.

Posiblemente llegado desde el Ecuador por el 800 d.C. ingresaron a la región el oro, la plata y el cobre. A partir de ese momento, la metalurgia fue tan importante que, además de realizar objetos suntuarios, construyeron herramientas, anzuelos y proyectiles de cobre. Por el 1200 d.C. adquirieron la técnica de fundir bronce. Elaboraron una cerámica muy original y fueron eximios artesanos de la obsidiana.

En la arquitectura recibieron influencia tolteca. Construyeron tumbas con basamentos talud llamadas *yácatas*, compuestos de un cuerpo de forma rectangular y otro cónico, siendo su mayor exponente la de Tzintzuntzan. Organizados como estado, el poder estuvo centralizado en una monarquía hereditaria como suprema autoridad terrenal, militar y religiosa. El rey fue asistido en la administración por un séquito de cortesanos, ayudantes y mandos alternos. A la muerte de éste, el cuerpo se incineraba y sus cenizas eran enterradas detrás de la pirámide del templo mayor, acompañadas por las cenizas de sus esposas y criados.



106. Perspectiva del basamento funerario principal de Tzintzuntzan

Des. Posee cinco tumbas cónicas llamadas *yácatas* sobre un basamento de 425 X 250 m.



107. 108. Botellas Tarascas

Cla / Gén. Cerámica. - **Con.** Ceremonial. - **Con im.** Mítico-religiosa. - **S Gén.** Botellas. **Mo Es.** Intimista. - **Es mor.** Concreto. - **Es im.** Abs:Geo. - **Mat.** Arcilla. - **Téc re.** Modelado. **Téc im.** Dibujado / Coloreado / Engobe.

Crí. Poseen una indiscutible originalidad formal de relevante diseño y estética. Sus características morfoespaciales son únicas en Amerindia logrando un fino equilibrio de plenos y vacíos.

Debido a que es una región muy volcánica, el mito más importante fue el culto al fuego, siendo su deidad principal *Curicáueri*, *Gran Quemador*, también símbolo del sol. Militarmente aguerridos, fueron duros rivales de los aztecas y manteniéndose independientes de ellos les impusieron, como límite a su expansión, el altiplano de Toluca. Para ese entonces el estado tarasco había logrado conformarse en gran potencia que ejercía dominio sobre una población multiétnica cercana a 1.300.000 habitantes.

Su poderío decayó con el hijo de Tzitzí Phandácuare, Tangaxoan Tzintzicha dominado por la conquista española.

Costa del Golfo

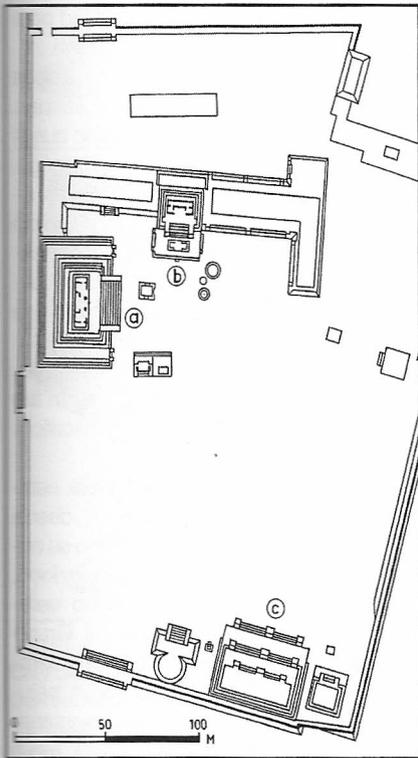
Cultura totonaca 900 - 1519 d.C. En épocas de la conquista, a la cultura dominante de la región de Veracruz se la conoció como *tonotona*. Habían llegado a la región de Veracruz Central en forma tardía, procedentes de las tierras altas, a través de Puebla. Desde el 800 d.C. sus antecesores comenzaron a poblar los territorios aledaños de El Tajín donde se radicaron. Su difusión cultural abarcó desde la desembocadura del río Tuxpan hasta el río de la Antigua.

Los totonacas fueron un pueblo poco beligerante que, en épocas cercanas a la conquista, concertaron una alianza que reunió unos cincuenta pueblos, estableciendo su capital en Cempoala, una de las ciudades que regía una pequeña zona

del sur. Hacia el norte existió otro reinado con capital en Zacatlán, que estaba gobernado por un solo soberano con carácter hereditario.

Algunos de sus centros poseían una buena planificación urbana con calles empedradas, sistemas de desagüe y grandes edificios. Cempoala fue la más rica debido a su posibilidad de mantener una agricultura intensiva, llegando a albergar 20.000 habitantes. Contaba con barrios cercados, templos, palacios y un centro ceremonial. Siendo continuadores de la *Cultura del Golfo* clásica, mantuvieron una misma fe sobre la vida de ultratumba. Creían que los espíritus de sus ancestros participaban de las festividades de la familia. Su teogonía estaba compuesta con varios dioses: Sol, Luna, Tierra, Agua, Maíz, Muerte, la *Serpiente Emplumada*, y algunos animales, entre ellos el jaguar. Sus conceptos religiosos incluían los autosacrificios y penitencias así como los sacrificios humanos dedicados al dios de la Lluvia. Como parte de sus rituales se conserva aún hoy el *Juego del Volador*, alegoría de la Vida y la Muerte y del ciclo de 52 años.

A fines del Periodo Posclásico, cuando se produjo el avance del imperio azteca, los totonacas perdieron su independencia siendo sojuzgados por ellos.



109. Planta de la zona central de Cempoala Totonaca

a. Templo Mayor. b. Templo "Chimeneas". c. Gran pirámide.

Cultura huasteca 1000 - 1550 d.C.

Fue la cultura más septentrional ya que su territorio ocupó la costa norte del Golfo de México. El río Tuxpan estableció su frontera sur, el estado de Tamaulipas la norte y el interior montañoso la oeste. Si bien pertenecieron al tronco étnico maya, una vez escindidos no compartieron su evolución cultural. En cambio recibieron influencias teotihuacanas, toltecas y totonacas, creando sobre dicha base, algunos rasgos propios.

Desde el 900 d.C. los poblados huastecas de Tabuco, Tanhujo, Cacahuatengo y otros crecieron, contaron con plazas, estructuras edilicias generales y montículos de hasta 30 m de alto. Construyeron *cúes*, plataformas de tierra apisonada, de planta circular circundadas por piedras.

Los aztecas, consideraron a los huastecas pueblos bárbaros y los menospreciaron por su costumbre de andar desnudos. Al principio resistieron, pero finalmente fueron conquistados debido a los conflictos internos entre los señoríos. Los aztecas importaron varios de sus elementos culturales: los edificios redondos, el dios del viento *Ehecatl-Quetzalcóatl*, la diosa *Tlazoltéotl* y la costumbre de limar y colorearse los dientes.

Los huastecas fueron guerreros y experimentados productores de algodón; comerciaron objetos de cobre, pipas, sellos, nácar, etc.

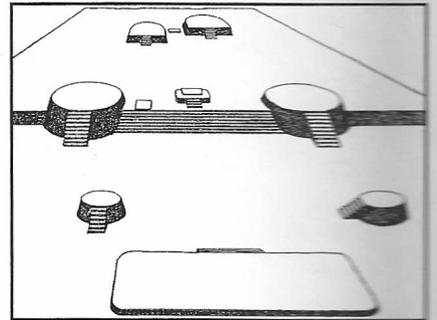
Estética y Plástica

Arquitectura Escultura Cerámica Pintura Trabajos con nácar

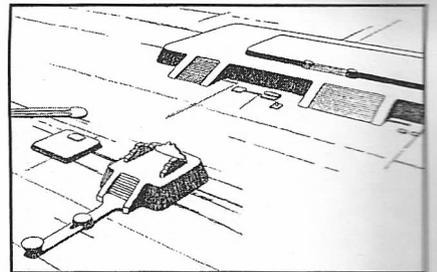
Vecinos norteños de los totonacas, no tuvieron durante el Clásico, destacado desarrollo social ni artístico. Como los pueblos de Occidente no profesaron una solemne vocación mística pues se manifestaron partidarios de la vida mundana, plena de fiestas, bebida y abuso sexual como expresión de cultos fálicos. Tal desenfreno les acarreó el desprecio de otras culturas. Si bien sus hábitos sociales no cambiaron, en el Posclásico se produjo una loable reacción en cuanto al arte. Esto se manifiesta en arquitectura ceremonial, murales al fresco, escultura lítica y cerámica escultórica y de vasijas.

Con influencia primero tolteca y después azteca, crearon una estatuaria singular. Son imágenes de dioses humanizados, que muestran la característica de semejar gruesas estelas, pues su visión es sólo frontal y carece de profundidad tridimensional. Salvo la famosa escultura "*El Joven de Tamuín*", de eximia talla y sensible nivel poético, en general las obras

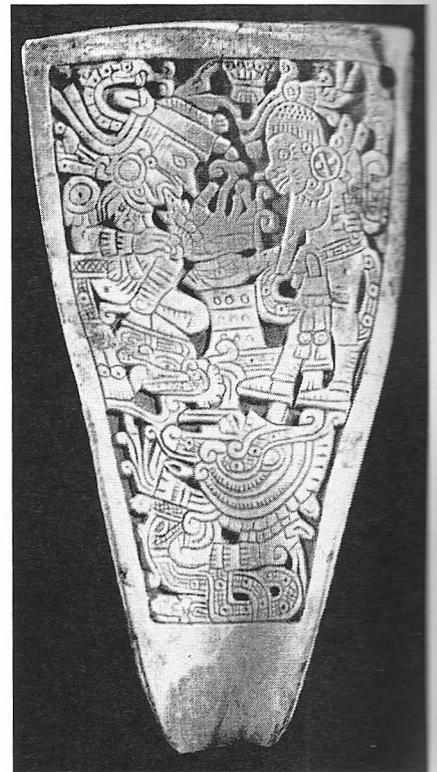
son toscas y mal resueltas armónicamente. Como joya destacable, realizaron pectorales de nácar, incisos y calados, con abigarradas escenas rituales.



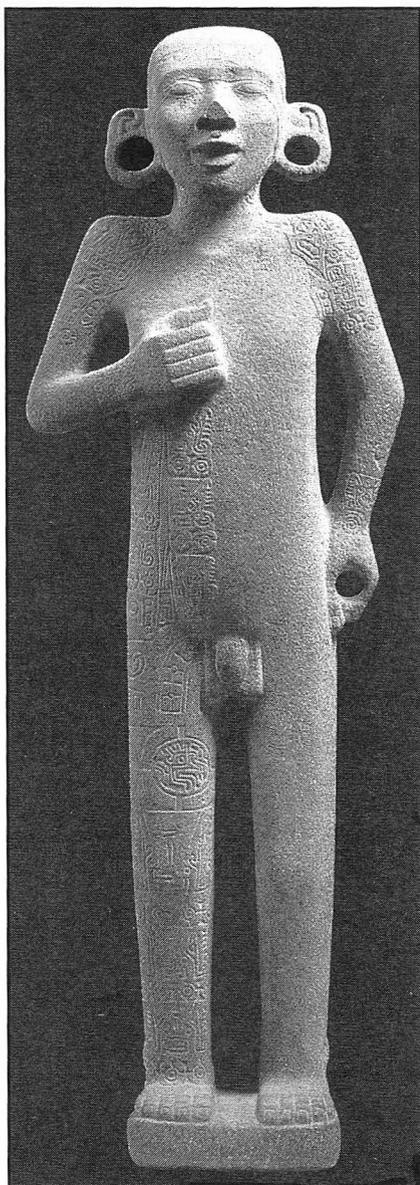
110. Perspectiva del centro de culto de Temposoque Huasteca



111. Perspectiva de un sector del centro de culto de Tamuín Huasteca



112. Colgante de nácar con escena ceremonial Huasteca



113. "El Joven de Tamuín" Huasteca

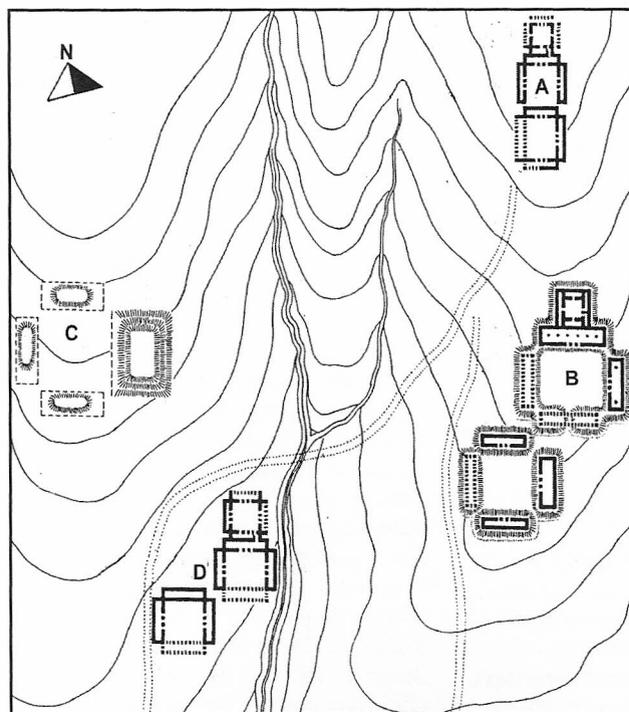
Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Incisión / Estatua. **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Fig. Ide.y Abs:Geo. / Pur. **Ex te.** Mito y ritualidad. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad. Delicadeza. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Joven portaestandarte.

Crí. Aparentemente es un joven pero, por las incisiones signales en mitad del cuerpo y relieves de su espalda, pareciera ser una advocación de Quetzalcóatl. La obra es una de las más delicadas y sensibles de Mesoamérica, y se ha realizado con eximio acabado. Trasunta un estado de éxtasis y una hondura espiritual de sublimada poesía.

114. Planta de palacios en Mitla

- A. Grupo de "la Iglesia".
- B. Grupo de "las Columnas".
- C. Grupo oeste.
- D. Grupo "del arroyo".



Valle de Oaxaca Historia

Cultura mixteca 1000 - 1519 d.C. Es probable que la decadencia de Monte Albán se debiera a un crecimiento demográfico, y a una concentración de energías dedicadas a la producción suntuaria y lo ceremonial sin ser acompañadas por el desarrollo agrario. Aunque muchos otros asentamientos zapotecas siguieron ocupados, el abandono de Monte Albán y la disgregación de su población creó un vacío de poder, generando un período de inestabilidad y tumultos, en donde el ascenso de la *Cultura mixteca* marca el comienzo del Posclásico en la región, período de supremacía del militarismo, del tributo y la conquista.

Los *mixtecos*, que se asentaron al este de Oaxaca, en Mitla y Monte Albán, tenían el mismo origen que los zapotecas. Su lengua perteneció a la familia lingüística zapoteca, el *otomangué*, compartiendo con ellos los mitos de la creación. En general estuvieron identificados con un grupo élitico habitante de la Mixteca Alta, que alrededor del año 600 d.C., dominó e instauró una monarquía a la población autóctona. Es posible que este grupo tuviera su origen en residentes de Cholula o fuera una escisión de la antigua Teotihuacan. Su influencia se hizo notable en la fase Monte Albán V: 1350 - 1521 d.C. El centro estuvo deshabitado desde el 900 d.C. y, a partir del 1350 d.C., se inicia un nuevo período de ocupación con otras características. En esta etapa fueron frecuentes

las inhumaciones de personajes mixtecos en las antiguas tumbas zapotecas, las cuales fueron reacondicionadas por ellos. En las mismas, se hallaron gran cantidad de ofrendas: cerámicas, joyas de oro y plata, huesos tallados y piedras preciosas, etc., señalando la llegada de la orfebrería a la región.

Para la época de la conquista, ocupaban la Mixteca Alta, organizados en reinos o señoríos y la Mixteca Costa con el reino de Tututepec y un gobierno más centralizado. En general, su forma de asentamiento nucleaba caseríos dispersos, en derredor de una población principal gobernada por un jefe hereditario. La sociedad estaba estratificada en una clase noble y otra de comunes, que estrechaba sus lazos por medio del culto a una deidad patrona del señorío y de las tradicionales a toda la mixteca como Quetzalcóatl, o *Tzahui*, dios de la Lluvia.

Para lograr su expansión organizaron alianzas políticas y lazos matrimoniales. De esta manera, entraron en el valle de Oaxaca por el 1280 d.C. Luego, se establecieron más grupos mixtecos, residiendo en los mismos pueblos pero en distintos barrios de los nativos y finalmente, desplazaron al gobernante zapoteco usurpando su autoridad política. No faltaron los conflictos armados, sólo bastaba como excusa el insulto étnico, la traición o la virilidad para que los grupos se declararan la guerra.

Fueron sometidos al dominio mixteca los pueblos de Mitla, Zaachila y Teitipac, entre otros. Por sus códices se sabe que el

Señor de Tilatongo, Tututepec y otros sitios, *8 Venado*, inició una serie de conquistas por el valle de Oaxaca en un intento de conformar un estado mixteca unificado. Pero en Cuilapán fue derrotado y sacrificado.

Mitla había estado ocupada desde antes teniendo su auge en este período, con un centro ceremonial en el Grupo Sur, pirámides templo y edificios palaciegos de excelente terminación.

Estética y Plástica

ARQUITECTURA CERÁMICA ORFEBRERÍA Pintura Escultura

En esta época --1300 d.C.-- Mitla estaba gobernada por un sumo sacerdote zapoteca y un laico. Los mixtecos no formaron un grupo homogéneo; fueron elites que trataron de forjar bases duraderas que les brindaran seguridad, manteniendo relaciones y alianzas con los toltecas.

Tuvieron calendario y escritura. En códices de amate --papel de corteza de árbol machacada-- relataron su historia, con fechas precisas. Tallaron relieves: mosaicos, madera y hueso, pintaron murales y sobresalieron en arquitectura, cerámica y orfebrería, llegada desde Suramérica.

Al asumir el trono azteca Moctezuma I por el 1440 d.C., se inicia la conquista del valle de Oaxaca, cuyos pueblos pasan a ser tributarios y los mixtecos colaboradores como ceramistas y orfebres. Con su elaborado arte, religión y sabiduría sacerdotal influyeron sobre los aztecas y en todos los pueblos nahuas, de los que asimilaron algunos rasgos culturales.

Este pueblo fue dirigido por una severa oligarquía religioso-militar, va absorbiendo el territorio y la cultura zapoteca. No obstante esta precedente potencia cultural, los mixtecos no heredarán su monumentalidad urbanística e impondrán un Modo Estético Intimista o Híbrido y un Estilo Barroco a toda su enorme obra plástica: arquitectónica, escultórica, cerámica, pictórica y orfebreril. Dueños de un superdotado talento artesanal, consumaron obras admirables de apariencia imposible. Su excelencia fáctica tiene escasos parangones en Amerindia.

El urbanismo de Mitla, su principal centro político, religioso y habitacional, es de manifiesto Modo Híbrido. Está compuesto por grupos de cuatro edificios perimetrales que generan un patio central cerrado, haciendo evidente el deseo de privacidad de la elite gobernante. Es una arquitectura palaciega y funeraria, de baja altura y techos planos, inspirada en la poderosa construcción zapoteca. Sus muros, presentan un original sistema constructivo de tres tableros sobre un pequeño talud, con relieves mosaicos Estilos Abstracto:Geométrico y Barroco, armados

con piedras canteadas, pulidas y ensambladas una por una, con exímio acabado similar al de Uxmal o el de los incas. Los relieves muestran, con original creatividad en las variaciones de los diseños, abstracciones serpenteas geometrizadas en ideografías del dios de la Lluvia.

La cerámica ceremonial policromada fue superior en todo: en el diseño formal de las imágenes míticas dibujadas y coloreadas, y en la factura. Su sobresaliente talento artesanal fue polifacético. Con respecto a la metalurgia, orfebrería y lapidaria trabajaron oro, plata, cobre, diorita, jade, cristal de roca, alabastro, nácar, coral, turquesa, obsidiana y perlas.

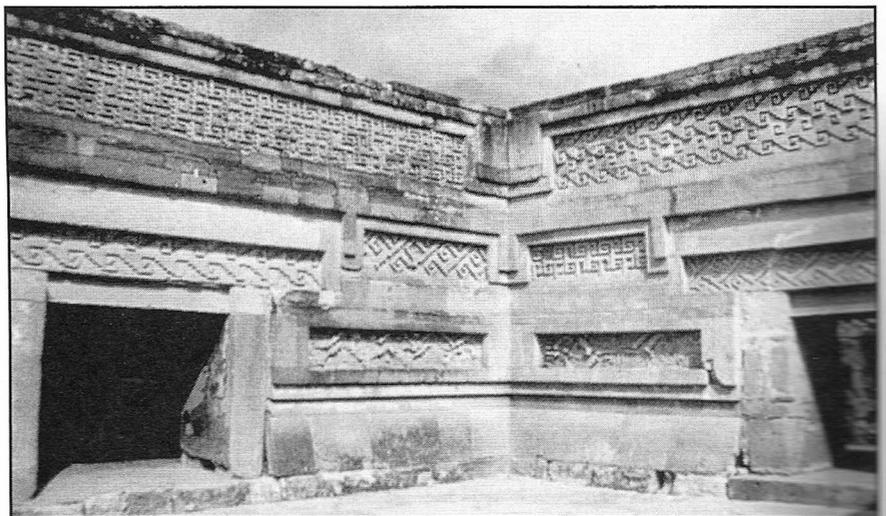
Por último, se destacan sus códices, especie de libros plegados cual biombos, de piel o papel. Su contenido es histórico, político o mítico-religioso; su función escrita signal-semiótica pero su aspecto es un hecho plástico de sensible dibujo y color. Son un pensar místico o documental convertido en pensamientos visuales dibujados con Estilo Abstracto: Figurativo y en función de lenguaje escrito.

Resumiendo: los mixtecos poseyeron extraordinarias facultades creativas y fácticas para la plástica, que los identifica como privilegiados de natura en el sublime universo de la sensibilidad humana.



115. 116. Cuenco trípode y copa

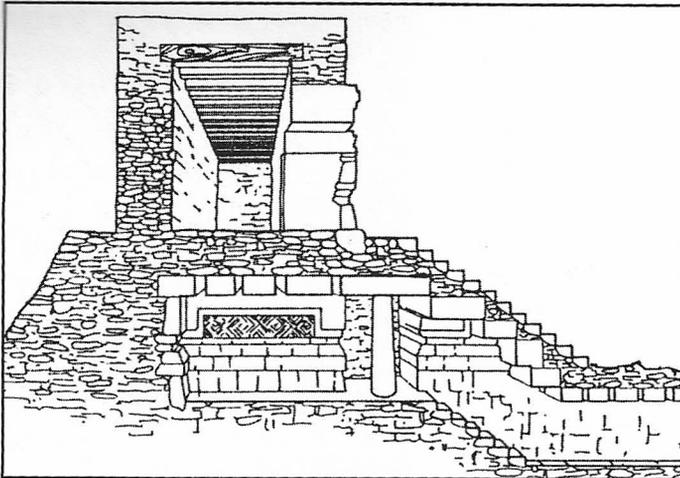
Cla / Gén. Cerámica. - **Con.** Ceremonial.
Con im. Mítico-religiosa. - **S Gén.** Cuenco / Copa. - **Mo Es.** Intimista. - **Es mor.** Concreto.
Es im. Abs:Geo. / Bar. - **Mat.** Arcilla.
Téc re. Modelado. - **Téc im.** Dibujado / Coloreado / Engobe.
Crí. Ceramios de excelencia formal y fáctica con imágenes religiosas, señales e ideográficas.



117. Habitación del palacio "de las Columnas"

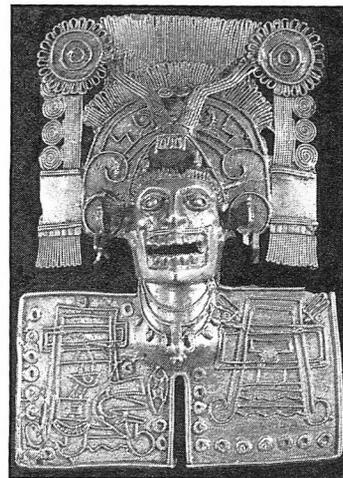
Cla / Gén. Arquitectura-escultórica. - **Con.** Pragmática / Simbólica. - **S Gén.** Civil / Religioso-ceremonial. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ti Ob.** Palacio. - **Si Con.** Murario. - **Ex te.** Hábitat y ritualidad. - **Ex mor es.** Espacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Arquitectura-escultórica.
Mat. Piedra / cal. - **Téc.** Mampostería / Bloque tallado.

Des. Interior donde las molduras enmarcan tableros con mosaicos, cada uno con un rediseño distinto de abstracción serpentea. Obsérvese la calidad de la mano de obra y su sobresaliente terminación.



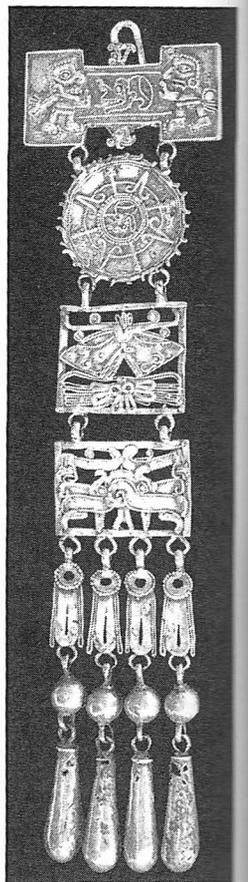
118. Corte de tumba debajo de una habitación palaciega

Des. Obsérvese el sistema constructivo murario de piedra y cal, con vigas de madera y techo plano. La parte externa del muro se revestía de piedras canteadas y pulidas. A la tumba se accedía desde el patio por un corredor.



119. Pectoral

Cla. / Gén. Orfebrería. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Bidimensional / Relieve / Joyas. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs:Fig. y Geo. / Bar.



120. Colgante

Valle de México Historia

Cultura azteca 1300 - 1521 d.C.

Méxicas, nombre con que se autodenominaban, pues azteca se refiere a su origen legendario, fue la cultura dominante que encontró Hernán Cortéz al arribar a México.

Se conocen dos leyendas sobre su origen. Una cuenta que provenían de una cueva situada en una isla mítica llamada Aztlán. La otra, está relacionada con su ideología cosmogónica del mundo. Más allá de sus concepciones míticas, se sabe que la tribu mexicana tuvo entre sus antecesores a sobrevivientes toltecas y grupos chichimecas.

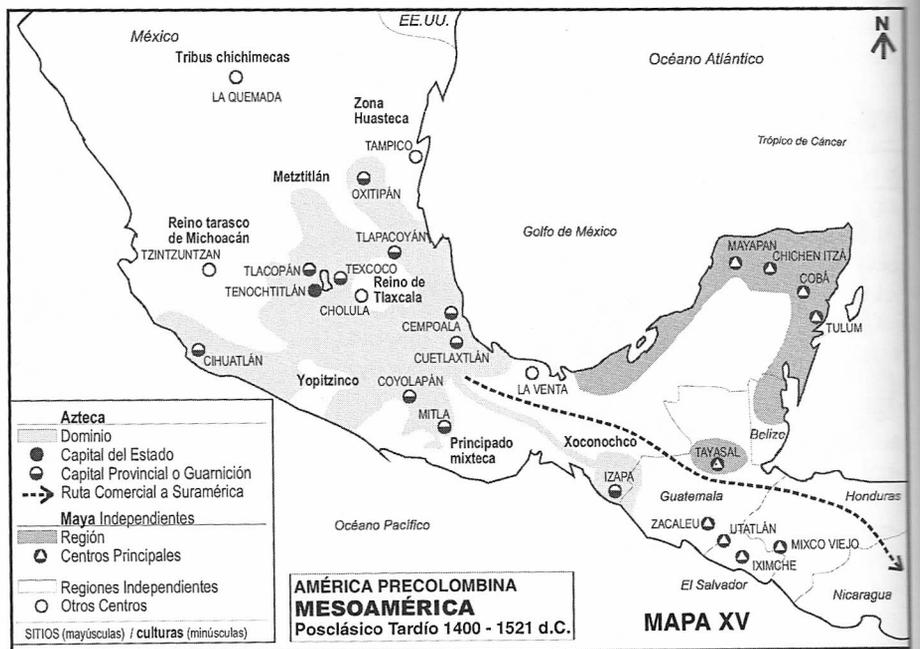
Su lengua era la *nahua*; de la familia *utoazteca* que cuenta con otros grupos parientes como las tribus norteamericanas de *utes*, *shoshonis* y *comanches*. La historia indica que cuando llegaron al Valle de México tuvieron enfrentamientos con *tapanecas* y *culhuas*, también descendientes de toltecas, que habían llegado con anterioridad. Perseguidos por su crueldad, hacia 1345 d.C. fundaron Tenochtitlán en una isla del lago Texcoco. Desde allí, construyeron el imperio que, en solo 150 años, sometió a casi todo México Central, Oaxaca y la Costa del Golfo.

Bajo el mandato de Itzcóatl, su cuarto gobernante, se edificaron templos, se urbanizó Tenochtitlán, construyeron caminos y establecieron la jerarquía religiosa que sentó las bases del posterior imperio azteca. Después del triunfo obtenido sobre Azcapotzalco,

Ex te. Signal y mítica. - **Ex mor es.** Bidimensional. - **Ex ma plá.** Esplendidez. - **Mat.** Oro / cobre. - **Téc.** Fundición cera perdida.

Des. Dos joyas de excelencia fáctica.

112. Mictlantecuhtli, dios de la Muerte. **113.** Cuatro ideografías: un campo de pelota, sus contrincantes y la muerte entre ambos; un sol; una mariposa, símbolo del fuego; ¿Signo "Cuchillo de sacrificio"?



iniciaron bajo su mandato, medidas políticas y económicas que profundizaron las diferencias sociales, centralizaron el poder, difundieron la ideología militarista, fortalecieron al clero y reorganizaron la administración pública. En su empeño hacia el poder, primero fueron mercenarios de Tlatelolco, luego socios y después la sometieron. Con ma-

yor poderío político, por el 1434 d.C., participaron de la triple alianza con Texcoco y Tlacopán para luego dirigir su expansión territorial fuera del Valle.

Tenochtitlan fue una magnífica ciudad que causó la admiración de sus conquistadores, por la gran pirámide con doble templo en su cima, dedicados a *Huitzilopochtli*,

dios Sol y de la Guerra y *Tláloc*, dios de la Lluvia; otros dos templos dedicados al Sol y a *Ehecatl-Quetzalcóatl* dios del Viento, el calmecac o escuela sacerdotal; el juego de pelota y templos menores. Su población no fue inferior a los 100.000 habitantes y todo el imperio albergó más de 5.000.000.

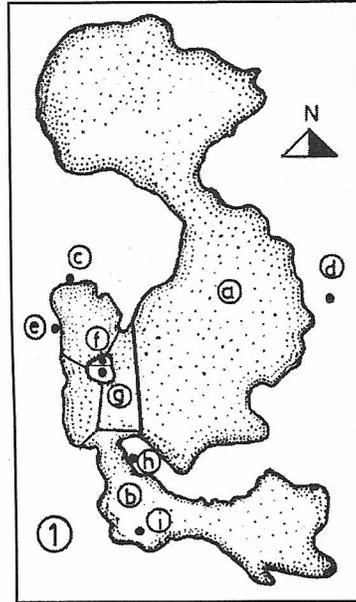
Sus actividades políticas fueron la guerra y el comercio, pero la base alimenticia provino del excelente rendimiento obtenido de una agricultura intensiva. Utilizaron el método de *chinampas*, especie de jardines flotantes rodeando la isla, construidos con juncos y lodo sobre los que plantaron diversos cultivos.

Su estructura social fue clasista, en cuya cima estaba el *tlatoani* -rey-, que cuidaba de las relaciones exteriores y presidía la religión del imperio. Otro miembro de la familia real, el *Cihuacoátl*, tenía jurisdicción sobre los asuntos internos de la ciudad. El *tlatoani* ostentaba categoría de semidios, embajador del cielo. Regía a la población y representaba la proyección terrena del orden divino. Entre sus funciones figuraban la de jefe militar, supremo sacerdote y máximo juez. El *Cihuacoátl* era el representante de los poderes de la tierra. Un escalón más bajo, se encontraban los *pipiltín*, nobleza hereditaria y burocrática del sistema imperial, de la cual emergía un *Consejo* encargado de asesorar al gobierno y elegir al sucesor del *tlatoani* entre los miembros del linaje gobernante.

El grueso de la población lo formaban los *macehuatlín*, agricultores y artesanos, conformados en clanes, *calpullis*, cada uno de los cuales tenía asignado tierras comunitarias para propio usufructo. Además, debían trabajar las tierras reservadas al gobierno y las destinadas a recompensar los méritos por una destacada actuación en la guerra. Los *tecuitli* eran delegados judiciales y administrativos del gobierno dentro de cada *calpulli*. Por último, estaban los esclavos y los siervos que trabajaban para la nobleza.

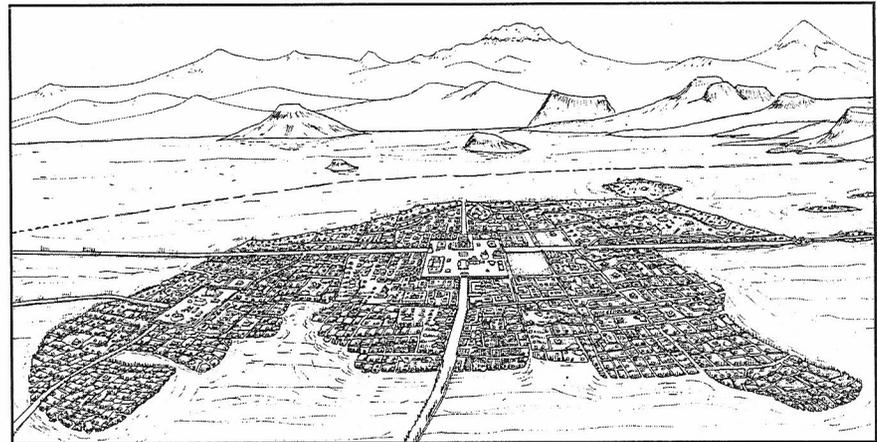
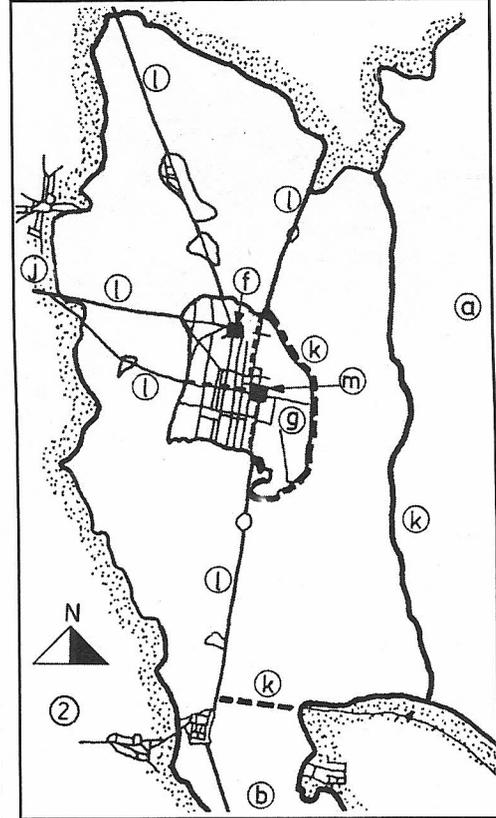
La guerra fue una manera de ascensión social en donde habían órdenes militares como las del *Aguila* y el *Jaguar*. El sacerdocio no era ajeno a la autoridad civil y su poder actuaba en combinación con ella. Los templos encargados del culto eran también centros educativos públicos y obligatorio para los niños. Existían dos tipos; el *tepochcalli* para los plebeyos y el *calmécac* para la nobleza.

El comercio, ejercido por los *potchecas*, mercaderes con jerarquía y rango militar, se cumplía con los viajes que éstos



121. Planta de la ubicación de Tenochtitlan

1. Lago Texcoco y ubicación de la isla.
2. La isla. a. Lago Texcoco. b. Lago Xochimilco. c. Tenayuca. d. Texcoco. e. Azcapotzalco. f. Tlatelolco. g. Tenochtitlan. h. Culhuacan. i. Xochimilco. j. Tlacopan. k. Diques. l. Calzadas. m. Templo Mayor.



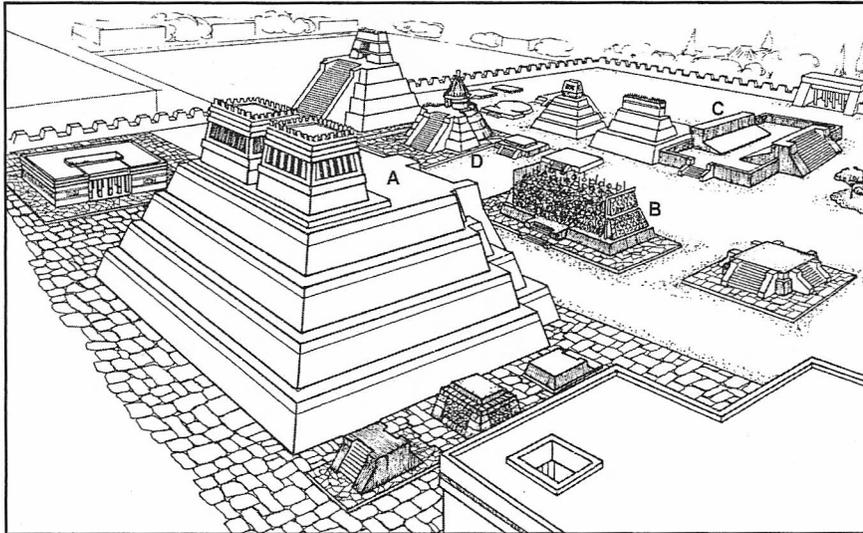
122. Perspectiva de la isla de Tenochtitlan Reconstrucción

Cla. / Gén. Arquitectura / Urbanismo. - **Con.** Simbólica / Mítica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Civil / Astronómico / Militar. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Si Con.** Murario. - **Ti Ur.** Centro de culto / Sistema templario / Ciudad / Observatorio / Fortaleza. - **Ti Ob.** Altar, basamento, calzada, campo de pelota, casa, mercado, muralla, obseratorio, pirámide templo, palacio, patio, plaza, puente, tzompantli. - **Ti Con.** Alfarda, almena, columna, dintel, escalera, fachada, muro, talud, techo, vano, viga. - **Mat.** Piedra / Ladrillo. - **Téc.** Mampostería / cal.

Des. Reconstrucción de la isla en el lago Texcoco donde los aztecas fundaron su capital Tenochtitlan. En el centro se ve el Templo Mayor del cual parten cuatro calzadas, tres de ellas a tierra firme, que dividen la ciudad en cuatro sectores. La isla estaba perimetrada por balsas con tierra, chinampas, donde los aztecas desarrollaron desde un principio su agricultura.

realizaban a grandes distancias y la implementación de los mercados concentrados en los pueblos. El polvo de oro, las hachas de cobre, las mantas de algodón y los granos de cacao, sirvieron como moneda en su sistema comercial.

Declamando ser el elegido *Pueblo del Sol* y legítimos herederos de la tradición tolteca, se consideraron depositarios del mandato sagrado *de mantener al Mundo*, según su mitología.



123. Reconstrucción hipotética del templo mayor y su plaza ceremonial

(De acuerdo con los últimos descubrimientos)

Cla. / Gén. Arquitectura / Urbanismo. - **Con.** Simbólica / Mítica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Astronómico. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido.
Si Con. Murario. - **Ti Ur.** Centro de culto / Sistema templario / Observatorio. - **Ti Ob.** Altar, basamento, campo de pelota, muralla, observatorio, pirámide templo, palacio, patio, plaza, tzompantli.
Ti Con. Alfarda, dintel, escalinata, fachada, muralla, techo, vano. - **Mat.** Piedra / Ladrillo.
Téc. Mampostería / cal.
Des. Reconstrucción. **A.** Pirámide con dos templos: Tláloc, dios de la Lluvia y Huitzilopochtli, dios del Sol y la Guerra.
B. Tzompantli, para colgar cráneos de sacrificados.
C. Campo de pelota. **D.** Templo de Ehécatl-Quetzalcóatl, dios del Viento.

Entonces, institucionalizaron las guerras donde capturaban víctimas para los numerosos sacrificios. Con los corazones y sangre de los inmolados "se alimentaba al Sol y se sostenía al Mundo". La Guerra Florida, para tomar prisioneros para sacrificios, debe su nombre a la implicación poética que tenían para los aztecas las flores, como símbolo de la sangre humana. En una teogonía repleta de dioses, se distingue la tradición religiosa reinterpretada de las antiguas creencias toltecas, a la que agregaron su propia ideología mítica, afín con su política de estado.

Fueron deidades principales Huitzilopochtli, dios tribal solar; Tezcatlipoca, dios de lo artero y maligno; Quetzalcóatl, creador de la humanidad; Tláloc, de la lluvia y el rayo; Xipe Totec, de la primavera; Tlazolteotl, de la confesión.

Para el tiempo de la conquista, los aztecas estaban dedicados a un comercio exterior bien organizado; con sus mercados comprometidos en la extensión de las fronteras del imperio --se cree que llegaron hasta la actual Venezuela-- y el logro de nuevas fuentes de tributo. (Debe tenerse en cuenta que el propósito principal de la expansión militar no fue la conquista territorial, sino los beneficios derivados de la imposición tributaria a los pueblos sojuzgados.)

Estética y Plástica

**ESCULTURA ARQUITECTURA
Cerámica Obra suntuaria**

Su más cabal creación plástica fue la escultura, paradigmática en su morfoespacialidad y expresión. Desde los olmecas, en Mesoamérica no se había tallado un lenguaje escultórico de semejante magnitud. Por el 1450 d.C. los mexicas crea-



124. Piedra de los Soles o "Calendario" azteca

Cla. / Gén. Escultura.
Con. Mítica / Ceremonial / Signal / Ideográfica. - **S Gén.** Relieve / Glifos. - **Mo Es.** Híbrido.
Est. Abs: Fig. y Geo. / Bar.
Ex te. Cosmogonía y comunicación. - **Ex mor es.** Bidimensional. - **Ex ma plá.** Petricidad y escritura. - **Mat.** Piedra.
Téc. Tallado / Pulido.

Des. Diámetro 3,35 m. Relieve compuesto por glifos míticos, calendáricos y cosmogónicos. En el centro, el signo *Ollin-Movimiento*, dentro el *Sol del Mediodía*, protagonista del *Quinto Sol*, y las cuatro *Edades* pretéritas: *Viento, Tierra, Agua y Fuego*; los 20 días del mes. Enmar-

cando: dos *Serpientes Celestiales de Fuego*.

Crí. La imagen es polifacética y muestra pensamientos metafísicos mítico-cósmicos. Su calidad y cantidad desarrolla una "página abigarrada de un libro eterno", donde tiempo y realidad establecen una cosmogonía de impar concepción. Plásticamente, es pura imagen semiótica, un enorme paradigma *escultórico-conceptual*, configurado por múltiples significantes: ideológicos y dogmáticos, componiendo con barroco diseño una compleja ideografía. Su potencia intelectual es congruente con su envergadura estética: aquí, *el Ser azteca Es en su obra*.

ron una formidable eclosión, cuantitativa y cualitativa, de la estatuaria. Trágica y expresionista, simbólica y naturalista, de Modo Estético Monumental o Intimista; de Estilos Abstracto: Figurativo, Figurativo: Naturalista y Barroca, y cabal petricidad como máxima cualidad de lo fáctico, la escultura azteca se yergue sobre una de las cumbres artísticas de todos los tiempos.

Descendientes de la tradición escultórica tolteca, poseedores de un magno fervor por tallar la sagrada piedra como tiwanakotas e incas, los aztecas se impulsaron este arte plasmando una de las más vastas iconografías míticas. La escultura es su mayor huella espiritual al igual que su poesía escrita, que se potencian aún más por pertenecer a causalidades mítico-religiosas, de comunicación ideográfica e histórica; como paradigma de la sublimidad otorgada a los sacrificios huma-

nos y por la carga patética de dolor y culpa de una concepción trágica de la vida. Expresaron, un naturalismo exacerbado e ideal, una aptitud monumental y a veces contrariamente intimista: *la eternidad con su estabilidad cósmica y lo efímero y relativo de la naturaleza humana*. Siempre con carácter de monumento celebratorio, como continuado discurso eterno transgre-

sor del tiempo. Esta dualidad, con apariencia contradictoria desde lo filosófico-estético, propia de su idiosincracia, revela una doble personalidad: prepotente y despótica pero también altamente poética y sensible. En efecto, ese contenido ambula lo psicológico, desnuda una neurótica personalidad, obsesionada por la muerte; una naturaleza disociadora donde "la muerte Es vida", como ocurre con el concepto que encierra el ritual sacrificial. Su trabajo con la piedra, genial metamorfosis estética, convive paralelo entre la violencia de sus sanguinarios rituales, el caos existencial y un idealismo eternal.

Aquel complejo y supersticioso grupo humano que fueron los mexicas, aunó en una fusión permanente la religión y la política como un todo imprescindible para la conservación de su mundo. Con primacía, su escultura constituyó un pétreo discurso mítico contenedor simbólico de poder monumentalizado. Fueron obras enclavadas en México, como dioses capitales perpetuamente despóticos. Así, en estos términos, con este lenguaje desmesurado, con esta plástica explosiva, vemos sucederse sus esculturas sin par; con ellas colocaron en el mundo su poética filosófica transmutada, o sea, el misterio del cósmos tallado en piedra como eterna presencia de lo sublime.



la diosa de la Tierra, de la Vida y de la Muerte. He aquí, *la monumentalidad trágica* de la impar concepción azteca. Se levanta el monolito con la fuerza extraída de una aptitud impulsada por los más profundos valores metafísicos. La escultura voltea la razón y aliena los sentidos, no se termina de aprehender, se impone la presencia del Misterio; ese Misterio fundamental que reside en la expansión del universo. Ella, con su armónica estructura, nos sacude el misterio cósmico y, desde sus míticas entrañas, obseva nuestro desasosegado estupor.

125. Coatlicue, diosa de la Tierra, la Vida y la Muerte

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. / Ex. / Su. - **Ex te.** Abstracción y símbolo. - **Ex mor es.** Tridimensión y potencia. - **Ex ma plá.** Petricidad. Extraordinario diseño. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Alto 3,50 m. Coatlicue, apoteosis mitológica, escultórica y expresiva del arte plástico mexicano.

Crí. Se presenta a la diosa cual superreal símbolo de una abrumante ideografía cósmica. Con terminante volición eternal se han plasmado elementos figurativos: serpientes, calaveras, manos, corazones, senos, garras y una fantástica cabeza de *dos perfiles para un rostro frontal*, conformando una sublime abstracción cruciforme de la Tierra. Pocas veces, en los siglos del crear humano, el hombre fusionó en un diseño lo metafísico y lo trágico, expresado en dimensiones ciclópeas; lo poético hermanado con un trascendental y ominoso esoterismo: la esperanzada vida y la definitiva muerte. Esto es Coatlicue, una estupenda e imponente paradoja:



126. Macehualli, hombre de clase baja

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Profana / Naturalista / Humanista. - **S Gén.** Tridimensión / Es-tatua. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. y Nat. / Pur. / Ex. / **Bipolaridad: forma idealizada, contenido naturalista.** - **Ex te.** Representación naturalista. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y vitalismo. **Mat.** Piedra. **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Alto: 0,80 m, ancho: 0,28 m. Un hombre común, utilizado como portaestandarte.

Crí. Pocas veces se encuentra una escultura profana de tan notable humanismo en la lírica amerindia. El personaje, diseñado con sobria idealización anatómica, representa un individuo real y psicológicamente vital. Se han cuidado los detalles: grandes orejas, fuertes manos con nítidas uñas, marcadas rodillas, prolijo taparrabo. Sin embargo, no se puede considerar a la obra un retrato, pues se evidencia que el autor pretendió más la estandarización formal de un tipo social, un *macehualli* u hombre común, que particularizar un personaje determinado. Es una interpretación excelente, realizada por un artista consustanciado con su pueblo, que demuestra que los mexicas tuvieron intereses plásticos profanos, plasmando un hondo humanismo. Tal criterio, similar al mochica, es coherente con parte de su poesía escrita.

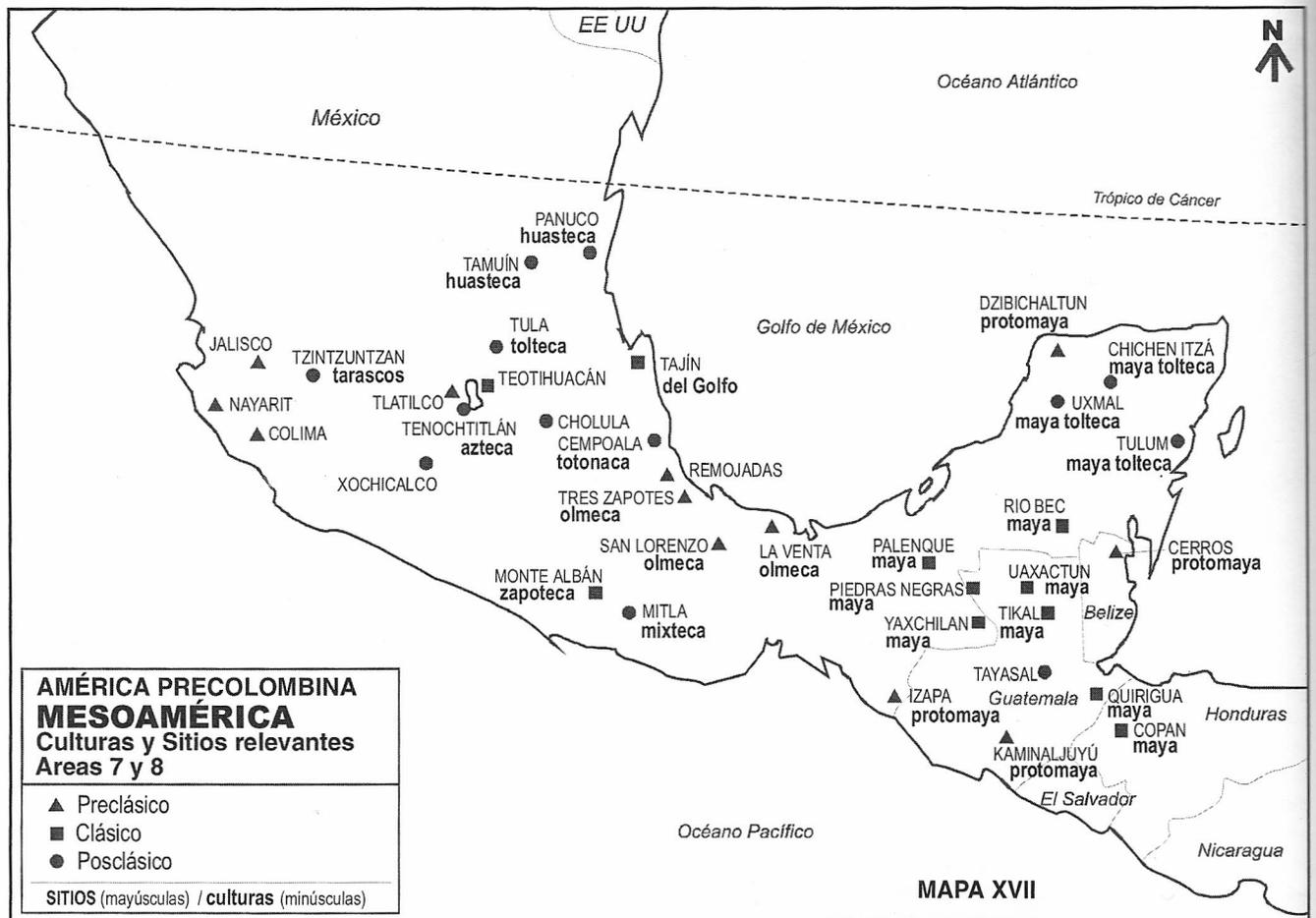
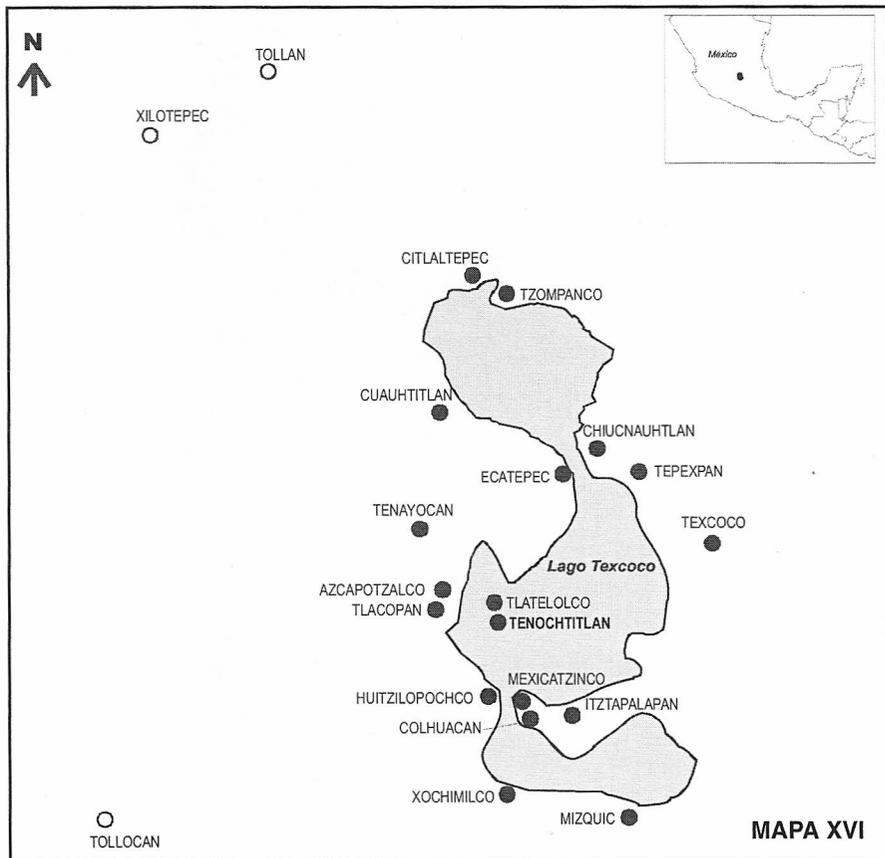


127. Cabeza de serpiente

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. / Su. **Ex te.** Presentación idealizada. - **Ex mor es.** Tridimensión y potencia. - **Ex ma plá.** Petricidad y símbolo. - **Mat.** Piedra. **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Cabeza colosal de Coatlicue.

Crí. Fragmento de serpiente con el Poder mítico de toda la corporeidad ofídica. Se ha configurado un enorme rostro de la *Gran Madre*. Todos los elementos que componen el icono son de exagerado naturalismo que, reunidos, conforman una poderosa estructura metonímica terrestre. Con elementos figurativos muy exagerados, se ha creado una corporeidad abstracta, de Estilo Abstracto: Figurativo. Su morfología excede la común percepción, se introduce en lo superreal, en lo metafísico del Ser del ente magnificado.



Cronología de las culturas preagrícolas y arcaicas mesoamericanas - Sinopsis -

Región	Lítico				Arcaico				Formativo		a.C.
	20000	15000	10000	9000	8000	7000	6000	5000	4000	3000	2000
Valle de México	● Tradiciones líticas de Norte y Suramérica										
Valle de Tehuacán	[Tepexpan] Ia IIa IIIa IVa										
Valle de Tamaulipas	Ib IIb IIIb IVb										
Valle de Oaxaca	Cuevas de Mitla										

P
r
e
c
l
á
s
i
c
o

CUADRO 10

Cronología de las culturas agrícolas mesoamericanas - Sinopsis -

Región	Formativo	PERÍODO PRECLÁSICO										PERÍODO CLÁSICO									PERÍODO POSCLÁSICO											
	3000:2000:1500	1300:1100	900:700	500:400	300:200	a.C.	d.C.	100:100	100:200	300:400	500:600	700:800	900:1000	1100:1200	1300:1400	1500:1600																
Costa del Golfo	agric.inc.(1)	olmeca										remojadas									cultura de Veracruz						totonaca E. T.					
Costa Norte del Golfo	agricultores incipientes (2)										huasteca E. T.																					
Valle de México	ticomán - zacatenco										teotihuacana									tolteca						azteca						
Valle de Oaxaca	agricultores incipientes (3)										zapoteca									mixteca E. T.												
Región Maya	protomaya										maya									maya-tolteca												
Occidente de México	Colima - Jalisco - Nayarit																			tarasca												

■ Grupos o culturas arcaicas y del Formativo

■ Culturas hegemónicas

(3) Tierras Largas, San José Mogote Guadalupe y Rosario

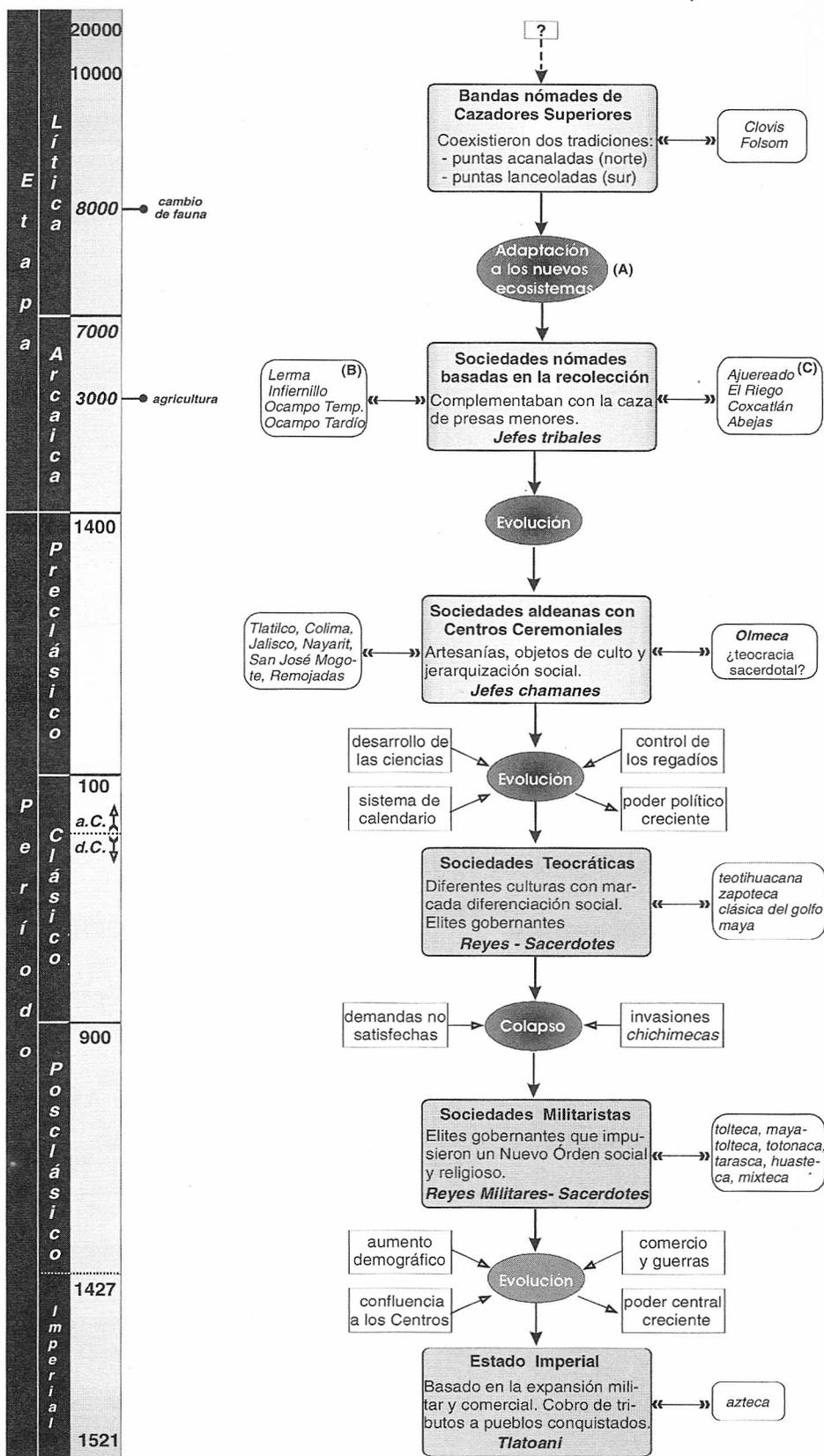
(1) Región del río Barí

E. T. Conquistas aztecas a través de la "Excan Tlatoloyan"

(2) Región de Tamaulipas

CUADRO 11

Evolución cultural de Mesoamérica. Sinopsis



- (A) Cambios producidos al final del Pleistoceno en la altiplanicie central y sur de México, desconociéndose los efectos causados en las tierras bajas y húmedas.
 (B) Grupos cazadores de fauna menor y media, sin vestigios de recolección.
 (C) Grupos con preponderancia de la caza y cierta importancia en la recolección.

CUADRO 12