

CAPÍTULO 5

ARTE PREHISPÁNICO



Pirámide de Chichen Itzá. El castillo. Yucatán, México.

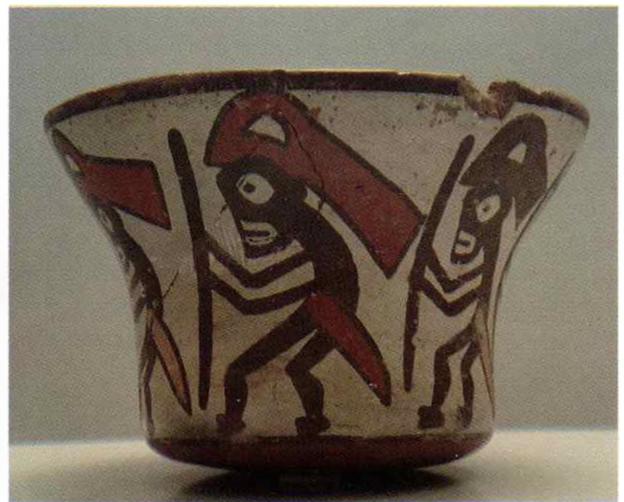
INTRODUCCIÓN

Con el término “Arte Prehispánico”, englobamos el conjunto de las producciones artísticas producidas por los pueblos de América con anterioridad al descubrimiento del continente por los europeos.

Estudiar la América “prehispánica” ofrece muchas dificultades. Se trata de un enorme escenario que se extiende del Ártico a Tierra del Fuego, con una gran diversidad de climas, vegetaciones, fauna, y fundamentalmente con una gran diversidad cultural, producto de procesos históricos complejos y dilatados en el tiempo.

La arqueología permite estudiar en función de lo hallado, pero queda la incógnita sobre todo lo que no se ha encontrado. Las fuentes escritas legadas por el conquistador, hay que relativizarlas en función de su subjetividad. Los estudios antropológicos o etnológicos, realizados en grupos que aún conservan tradiciones de la América prehispánica, no aportan la perspectiva temporal.

Todo esto dificulta entonces los aspectos vinculados al estudio del arte, sobre todo en lo que respecta a su simbolismo. La iconografía precolombina exige que se desentrañe su significado si buscamos la comprensión de su arte, sobre todo si tenemos en cuenta, por ejemplo, que los sistemas de escrituras mesoamericanas aún no han sido totalmente descifrados. Las formas pictóricas y escultóricas constituyen símbolos visuales de conceptos centrales en la vida social y religiosa de sus creadores.



Cuenco representando campesinos labrando la tierra con el palo cavador. Cerámica pintada. Cultura Nazca, Perú. 100 a.C.-700 d.C. aprox. Museo de América, Madrid.

POBLAMIENTO DE AMÉRICA

El hombre llega a América proveniente de Asia e ingresa por el estrecho de Bering. ¿Cuándo se produjo el poblamiento? Los historiadores no llegan a un acuerdo y oscilan entre una antigüedad que va desde 12.000 a 40.000 años antes del presente.

Lo cierto es que en el momento del poblamiento, el continente americano está unido al asiático, ya que por tratarse del último período glacial, el nivel de las aguas descendió, lo que permitió que el estrecho de Bering, de sólo 50 metros de profundidad y con aguas congeladas, operara como un puente de tierra entre Siberia y Alaska.

LOS PRIMEROS POBLADORES DE AMÉRICA

Los primitivos pobladores de América son portadores de la cultura correspondiente al Paleolítico Superior: han perfeccionado la talla de rocas duras y producen finas lascas que les permiten confeccionar puntas de proyectil con las que desarrollan una caza ofensiva de herbívoros, y disponen de una organización social que les permite estrategias de almacenamiento y distribución del alimento, si bien se trata de bandas igualitarias que se dan jefes transitorios para tareas específicas.

De las zonas frías del norte van avanzando hacia el sur, hacia zonas que les ofrecen mayor disponibilidad de recursos animales y vegetales, y mejor clima.

La afirmación de la procedencia asiática del hombre americano y el pasaje a través de Bering, no implica descartar otras rutas, como las vías costeras, o aportes poblacionales, como los de origen polinesio.

LA AGRICULTURA Y LA SEDENTARIZACIÓN

Esta primera etapa de la vida del hombre en América, a la que hemos hecho referencia, recibe el nombre de "Paleoindio".

Y hacia el 7000 a.C. dará lugar a un período denominado "Arcaico".¹ El deshielo, el ascenso de temperatura, la extinción paulatina de la megafauna, potenciarán otros recursos alimenticios: moluscos, plantas, miel. El repertorio de alimentos recolectados aumenta, así como también se diversifica la caza menor. Esto impactará también en la relación con el espacio, los asentamientos son estacionales, aparece en forma incipiente la territorialidad. La arqueología prueba la importancia de los enterramientos en esta etapa.

El cambio en la explotación de los recursos, trajo aparejado un cambio tecnológico: piedra pulida, redes para pescar, lanzas con propulsor, anzuelos. La caza al no ser ahora tan peligrosa, aumenta la expectativa de vida, junto con el aumento de alimentos por la variedad de la recolección. Y también crece la población. Paulatinamente se complejiza la organización social y política: los jefes se encargan de coordinar actividades de subsistencia pero también eventos ceremoniales y relaciones con los grupos vecinos.

A finales del Arcaico (entre el 3000 y el 2000 a.C.) aparece la agricultura. La domesticación de las plantas en América consistió en un largo proceso. Es en los valles mexicanos de Tamaulipas, Tehuacan y Oaxaca, donde ha sido más estudiado. Se maneja una antigüedad de entre



El poblamiento de América.

¹ Se corresponde a la etapa que en Europa se denomina Epipaleolítico o Mesolítico.

6000 y 5000 a.C. para los primeros ensayos con maíz, frijoles y calabazas. Hacia el 2000 a.C. la agricultura desplaza la recolección y comienza la sedentarización. Da inicio a una nueva etapa denominada "Formativo", que equivaldría al Neolítico del viejo continente (ver recuadro).

LA SEDENTARIZACIÓN EN AMÉRICA

A diferencia del período Neolítico en Mesoamérica y Europa, donde los conceptos agricultura, cerámica y aldeas están interrelacionados, en América la sedentarización no está ligada necesariamente a la agricultura y la cerámica. En las costas de Perú y Ecuador, por ejemplo, surgieron aldeas vinculadas a la explotación de recursos marinos, sin cerámica y sin agricultura.

Las fechas son aproximadas ya que dada la complejidad del continente americano, como señalamos, resultan muchas variantes regionales.

En algunas zonas, con importante excedente económico (producto de agriculturas intensivas) y aumento de población, las jefaturas darán paso al Estado. Y en dos regiones se desarrollarán avanzadas civilizaciones: Mesoamérica y Andes Centrales (área cultural conocida como la "América Nuclear"). En ellas, la configuración geográfica permitirá distinguir "tierras altas" y "tierras bajas"², con dos respuestas adaptativas distintas a los desafíos planteados por el medio. Las transformaciones más importantes se procesarán en las tierras bajas, mientras que



Las altas culturas precolombinas

en las tierras altas es donde se localizarán los grandes imperios prehispánicos: Azteca en México e Inca en Perú.

Entre esas dos grandes regiones de la América Nuclear se ubica un "área intermedia", generalmente denominada "circuncaribe", que se extiende desde el límite meridional del dominio cultural de los mayas hasta el área andina septentrional.³ Se trata de una zona de paso entre Mesoamérica y los Andes, con notorias influencias mesoamericanas en el norte y andinas al sur y numerosos centros diferenciados de tradición local.

PERIODIFICACIÓN

Entre los estudios americanistas es característica la ausencia de unanimidad en la terminología utilizada en la periodificación. Ya vimos como se optó por la utilización del término "Paleoindio" en sustitución del europeo "Paleolítico Superior". Tampoco se aplica en América la denominación "Neolítico", habiéndose optado por la expresión "Formativo".

A su vez, también es disímil la periodificación de todo el proceso histórico-cultural desde la sedentarización y la agricultura hasta la conformación de los imperios azteca e inca, según estemos ubicados en Mesoamérica o en los Andes Centrales. Mientras para Mesoamérica es mayoritariamente aceptado por los investigadores distinguir tres etapas: formativo o preclásico, clásico y posclásico, no se acompaña con igual énfasis esta distinción para el área andina, donde se opta por periodificar en torno al concepto horizonte, al cual nos referiremos al momento de estudiar el arte de las culturas andinas.

MESOAMÉRICA

Este término fue introducido por el historiador Paul Kirchhof en 1943 para designar un área de gran diversidad geográfica y lingüística, que comprende gran parte de México, Guatemala, Belice, Honduras y El Salvador, pero que manifiesta una unidad cultural persistente a través de diferentes momentos históricos.



Mesoamérica. Las principales culturas.

² De acuerdo a la altura se distinguen zonas cuya temperatura, suelos, vegetación, relieves, etc. son muy variados lo que necesariamente influyó en la agricultura, en los asentamientos humanos y en el respectivo desarrollo cultural.

³ La integran la porción sur de América Central (Nicaragua, parte de Honduras, Costa Rica y Panamá), Colombia (excepto la zona comprendida en la región andina), Venezuela y las Antillas.

CONTEXTO HISTÓRICO

CRONOLOGÍA

<p>Formativo o Preclásico 2500 a.C.-300 d.C.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Se intensifican las tareas agrícolas a partir de la introducción de sistemas de regadío.• Crece la población y el excedente alimenticio y se afirma la sedentarización y la territorialidad.• Se estratifica la sociedad adquiriendo importancia el sacerdote-jefe. Los enterramientos (por sus ajuares) revelan diferencias de rangos entre miembros de la sociedad.• Aparecen la arquitectura ceremonial, la cerámica, la escultura en piedra y objetos tallados de jade y obsidiana.• Se desarrolla el trueque interregional (vía de difusión de creencias religiosas y cultura material).• La Civilización Olmeca (en la costa del Golfo) fue la más relevante de todas las que inician su desarrollo en Mesoamérica, como las de Colima y Nayarit (en el occidente de México). Inician también su proceso histórico cultural: Monte Albán en el valle de Oaxaca; los Mayas en Petén, Yucatán, Chiapas y costa de Guatemala; Teotihuacán en el valle de México, culturas estas que destacarán en el período siguiente.
<p>Clásico 300 d.C.-900 d.C.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Surgimiento del urbanismo con sus dos variantes: ciudades dispersas o centros ceremoniales y ciudades propiamente dichas.• Las agriculturas de regadío culminan el desarrollo iniciado en el período anterior.• Estratificación piramidal de la sociedad.• Arquitectura monumental.• Artesanía especializada.• Desarrollo del comercio a gran distancia.• Perfeccionamiento de las ciencias exactas y su relación con el calendario.• Aparición de la escritura jeroglífica y los códices.• Las deidades de la lluvia, el sol, la luna y el héroe civilizador Quetzalcoátl (la serpiente emplumada), dominan las manifestaciones artísticas de toda la región.• Arquitectura, escultura y pintura alcanzan espectacular desarrollo en el marco de un arte profundamente religioso.• <u>Monte Albán y Teotihuacán</u> destacan como centros urbanos de fuerte influencia en el interior de México, sobresale la influencia cultural teotihuacana.• <u>Los Mayas</u> desarrollan imponentes centros ceremoniales en las tierras altas (costa de Chiapas y Guatemala) y alcanzan su máximo esplendor en las tierras bajas (selva de Chiapas y el Petén guatemalteco).
<p>Posclásico 900 d.C.-1500 d.C.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Se inicia con la invasión de pueblos guerreros que inauguran un período de reinos militares de fuerte expansión territorial. Estos invasores adoptan la cultura de los vencidos.• Se imponen redes basadas en tributo y sometimiento militar.• La única innovación tecnológica fue la introducción de la metalurgia, difundida desde América del Sur.• Desarrollo urbano de gran complejidad.• Intensa actividad comercial.• La arquitectura, y el arte todo, toman un tinte más civil y militar que religioso.• Destacan las <u>Civilizaciones Tolteca, Mixteca y Azteca</u>.• En el área maya, resalta la invasión tolteca en Yucatán. La <u>Civilización Maya</u> en este período revela marcadas influencias toltecas.

Las diferentes culturas que se desarrollaron en este ámbito compartieron una serie de rasgos comunes, de entre los que destacamos:

- el cultivo del maíz, la calabaza y el frijol como recursos básicos de subsistencia;
- la utilización de dos sistemas de cultivo: la agricultura de roza y la agricultura de regadío (el sistema de chinampas, de agricultura intensiva, es un sistema único de esta zona), e instrumentos agrícolas comunes (entre ellos el palo cavador denominado *huitzoctli*);
- vastos centros urbanos;
- importante comercio de jade y obsidiana en toda la región;
- uso de cacao u otras semillas como moneda;
- construcciones religiosas de estructura piramidal; práctica ritual llamada "juego de pelota";
- deificación de la lluvia y de un héroe civilizador simbolizado por una serpiente emplumada;
- doble cómputo del tiempo: utilizaron dos calendarios, uno civil (solar, de 365 días) y uno religioso (de 260 días);
- uso de sistemas de escritura jeroglífica (áreas maya y zapoteca);
- importante desarrollo de las ciencias exactas (matemática, geometría y astronomía);
- confección de libros manuscritos elaborados en pergamino de papel de amate y en piel de venado y doblados en forma de biombos (códices);
- cerámica caracterizada por figurillas de arcilla e incensarios;
- tardío trabajo del metal.

Habitaron Mesoamérica diversos pueblos, cuyos descendientes aún hablan las diferentes lenguas que florecieron en la región.

Destacan las culturas Olmeca, Zapoteca, Huasteca, de Teotihuacán, Maya, Mixteca, Tolteca y Azteca, cuyo estudio aún está inconcluso, restando mucho por descubrir, en la medida que la evidencia arqueológica es in-

suficiente y las fuentes escritas están en su mayoría sin traducir. Por tanto, lo que hay es una aproximación a un arte deslumbrante pero en buena medida enigmático.

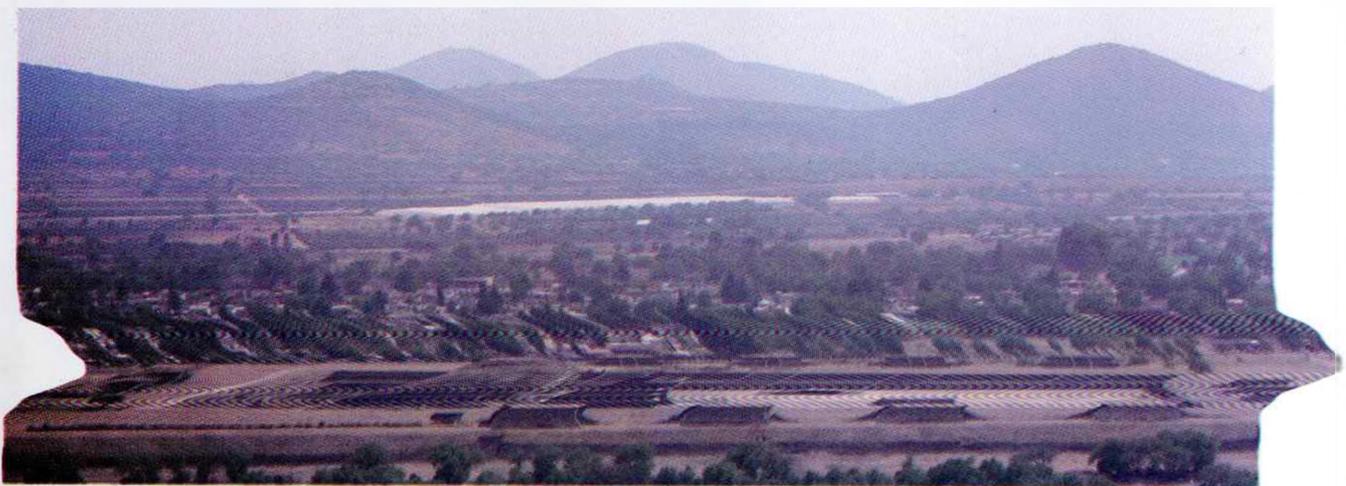
En contraposición al altísimo nivel logrado en el campo del arte y del pensamiento, los pueblos mesoamericanos no alcanzaron lo mismo en el campo tecnológico: no utilizaron la rueda para el trabajo humano y no introdujeron la metalurgia del oro, la plata y el cobre sino hasta el año 1000 d.C. aproximadamente.

CONTEXTO GEOGRÁFICO

Mesoamérica es una tierra de contrastes. Coexisten selvas tropicales con áridos desiertos, tierras bajas (costa) y tierras altas (interior) que presentan variados climas y paisajes, donde el agua, ya fuere por excesiva (llanura) o por escasa (montaña), constituyó el principal desafío. Pero estos contrastes fueron el impulso del desarrollo histórico-cultural del área mesoamericana. Y el intercambio entre ambas regiones terminó fundiendo las dos tradiciones en una sola.⁴



Palenque, ciudad maya en la selva de Chiapas, México. Una vegetación exuberante, con temperaturas mayores a 30° y precipitaciones anuales superiores a 1200 mm caracterizan a las tierras bajas, donde el principal problema era el exceso de aguas y la baja calidad de las tierras producto de la erosión pluvial.



Teotihuacán, la primera urbe importante del área mesoamericana, situada en el Valle de México, tierras altas. Caracterizada por un clima templado, con lluvias en verano, presenta una humedad ambiente estable, lo que propicia una fértil agricultura en los valles circundantes.

⁴ Para los arqueólogos, tradición es la continuidad en el tiempo de un determinado repertorio tecnológico.

COSMOGONÍA⁵ DE LOS PUEBLOS MESOAMERICANOS

“Antes que la historia fue el mito. Antes que el relato histórico, los mitos cosmogónicos que narraban el comienzo de una nueva era y el ordenamiento del cosmos fueron los medios que utilizaron los pueblos mesoamericanos para fabular sus orígenes y definir sus ideas del espacio y el tiempo.

Se creía que antes de esa acción ordenadora el universo estaba expuesto a las potencias destructoras del caos, rodeado de fuerzas inestables que provocaban cataclismos que daban al traste con los planes creadores de los dioses. Los mayas⁶ pensaban que antes de la creación definitiva hubo tres intentos de crear seres humanos inteligentes, seguidos por otras tantas catástrofes.(...) La tradición nahua⁷ recuerda también una serie de creaciones que fueron destruidas antes de que los dioses lograran una fundación duradera. La primera edad, llamada Sol de Tierra, estuvo habitada por gigantes que no sabían cultivar las plantas, y acabó cuando unos jaguares devoraron a sus pobladores. La edad llamada Sol de Viento fue arrasada por un vendaval que destruyó los animales y los seres creados. La tercera se llamó Sol de Fuego y terminó cuando ardió el sol y llovió fuego del cielo y los seres y las cosas fueron consumidos. La cuarta edad, Sol de Agua, fue destruida por un diluvio que convirtió a las criaturas en peces e hizo que el cielo se desplomara y se pegara a la superficie terrestre. Esta sucesión de fracasos hace notar la dificultad de establecer un orden y el lado ominoso de las fuerzas de la naturaleza, capaces de fulminar las construcciones de los dioses cuando no son contenidas. Por eso la creación de la última edad se describe como una apoteosis que celebra el triunfo de las fuerzas creadoras sobre las destructoras y se presenta como el principio de la vida civilizada y el modelo de las fundaciones futuras. (...) La creación primordial tiene el sentido de una fundación y de un modelo. Al dividir y nombrar el cosmos, el acto creador lo funda, describe sus características y lo vuelve un espacio conocido. El primer acto que relatan los mitos cosmogónicos es el de la división del cosmos en tres niveles verticales: el inframundo, la superficie terrestre y el espacio celeste. (...) Una vez demarcadas las regiones del cosmos, los dioses procedieron a establecer el punto de unión de los distintos niveles y partes del universo. La primera colina o montaña sagrada que surgió del mar primordial era el lugar que unía las tres regiones esenciales del cosmos: el cielo, la tierra y el inframundo. La colina primordial era el lugar terrestre más cercano al cielo y la entraña fértil, pues en su interior había cuevas colmadas de agua y semillas nutricias. **Imitando a esa primera montaña sagrada, los seres humanos construyeron la pirámide, una de las primeras metáforas cósmicas, el símbolo de las fuerzas concentradas en el espacio vertical del cosmos y el escenario donde actuaban los dirigentes del mundo terrestre.** En las fechas que celebraban la creación primordial, el comienzo del año agrícola o el nacimiento de dioses protectores del reino, el gobernante ejecutaba en lo más alto de ese *axis mundi*⁸ las ceremonias que mostraban su manejo de las fuerzas cósmicas y la protección que le otorgaban los antepasados. (...) En el momento de la creación primordial el espacio fue dividido en cuatro partes orientadas hacia los cuatro rumbos del universo, y todas las fundaciones humanas reprodujeron esa división y se construyeron vinculadas a esos puntos espaciales. A su vez, las cuatro partes del espacio estaban integradas a un punto central, el ombligo del cosmos, representado por una piedra verde preciosa o por un árbol cósmico. (...) Los olmecas, los zapotecas, los teotihuacanos y los mayas construyeron sus primeras ciudades como una réplica de la organización fundamental que percibían en el cosmos: orientadas hacia los cuatro rumbos del universo, conectadas verticalmente con el inframundo, la tierra y el cielo, e imaginaron que las creaciones humanas estaban reguladas por un tiempo semejante al que regía el ciclo de la naturaleza. Estas ideas eran una concepción común a los pueblos de Mesoamérica, un núcleo de creencias compartidas en el que asentaron su interpretación del origen del cosmos, el comienzo del tiempo y el desarrollo de los grupos humanos.

Florescano, Enrique (2002), *Memoria mexicana*, Fondo de Cultura Económica, México D.F.

5 Relato mítico relativo a los orígenes del mundo.

6 Más adelante se incluye una reseña del Popol Vuh, libro maya de la segunda mitad del siglo XVI que refiere a los relatos mayas de la creación.

7 *Compendio de la tradición de los dioses nahuas, con los que se crearon los mexicas y aztecas*

8 Eje del mundo, punto de conexión entre el cielo y la tierra donde los cuatro puntos cardinales se encuentran, idea presente en todas las culturas humanas.

EL SACRIFICIO HUMANO EN MESOAMÉRICA

La gran religiosidad de los pueblos mesoamericanos implicaba la creencia en que la sangre de los sacrificados fortalecía la vida de los dioses, en particular del Sol, y de ese modo se propiciaba la perduración de la presente edad cósmica.

En la base de la ideología del sacrificio humano está la noción de deuda con los dioses quienes fueron los primeros sacrificados, tanto en los mitos de creación mexicas como en los mayas.

En el caso mexica la necesidad del sacrificio de dioses y hombres impregna varios de sus mitos. La idea de que había una energía en el cosmos que era compartida por todos los seres vivientes —plantas, animales, hombres y dioses—, era fundamental en su cosmovisión. Esa energía era aportada por los humanos mediante los diversos sacrificios, con lo cual se regresaba a los dioses los beneficios que éstos daban en forma de calor, luz, agua y alimentos, en especial el maíz. En este intercambio, el Sol desempeñaba un importante papel en función de lo que aportaba

a la vida. Se temía que perdiera fuerzas y dejara de salir todos los días, sobre todo cada 52 años, si no se le proporcionaba la energía suficiente. Por ello los sacrificios más frecuentes eran en honor del Sol, seguido por Huitzilopochtli (deidad guerrera, asociada al Sol, la más importante para los mexicas) y Tláloc (deidad de la lluvia). Además de los sacrificios-ofrenda, había otros que tenían un fin distinto: los que se realizaban para dar fuerza a edificios importantes, los que se efectuaban cuando moría un personaje importante para que lo acompañaran y sirvieran en el otro mundo, los de los “mensajeros”, a los que se sacrificaba para que llevaran un mensaje a los habitantes del otro mundo, ya fueren antepasados o dioses. Los rituales mexicas en los que se practicaban sacrificios masivos de prisioneros de guerra, seguramente tenían como propósito hacer una demostración de fuerza y poder, y atemorizar así a pueblos enemigos.

Entre los mayas, donde la extracción del corazón como forma de sacrificio es mucho menos frecuente que en el resto de Mesoamérica, se da un claro vínculo entre el sacrificado por decapitación y la noción de “despertar” o “creación”. La idea de que la muerte



Después del sacrificio por extracción del corazón en el Templo Mayor de Tenochtitlán, los cuerpos de las víctimas eran arrojados por las escaleras, como se muestra en esta lámina, para terminar con el ritual de antropofagia. Códice Magliabechiano, Biblioteca Nacional, Florencia.

conduce a la formación de un nuevo orden es común en la religión y en la cosmogonía mesoamericana. En muchas de las inscripciones mayas que acompañan imágenes de prisioneros sacrificados, aparecen referencias al profundo significado religioso y cosmológico con que es investido el sacrificado al coadyuvar con su muerte a perpetuar y ordenar el cosmos. Sacrificar a los prisioneros no es importante por la sangre o los corazones que se ofrendan, sino porque se sigue el antiguo ejemplo mitológico donde la destrucción conduce a la creación y a la perpetuación.

Otro tipo de sacrificio practicado por los mayas fue sangrarse y ofrecer su propia sangre a los ances-

tros, deidades y otras fuerzas cósmicas. La sangre era la sustancia de la vida y el alma. Entre los gobernantes y entre las elites el sangrado tuvo mayor importancia, puesto que sus vidas y almas constituían dimensiones importantes del cosmos mismo. La sangre de los reyes, de acuerdo a la ideología maya, era la sustancia que daba vida y crecimiento a los elementos del mundo que nos rodea. Esta idea del sacrificio asociado a la fertilidad está presente también en el área azteca.

En definitiva, en el mundo mesoamericano el sacrificio se ligaba al núcleo de su religión y mitología: la ofrenda de una vida a cambio de la sobrevivencia de la humanidad.

LOS CUATRO SOLES

Uno de los mitos fundamentales de los mexicas fue el de los Soles: creían que los dioses habían encomendado a un dios norteco que se convirtiera en gobernante del mundo, en Sol. Se le llamó Sol de Tierra, gobernó muchos siglos pero su reinado concluyó en un desastre pues la lucha contra otros dioses provocó un cataclismo que destruyó a la especie humana que había vivido en ese período. Los hombres, que entonces fueron gigantes, perecieron devorados por los jaguares. Los dioses eligieron entonces a un dios del oeste, y de igual manera todo desembocó en la lucha, el desequilibrio y la destrucción. Ahora el caos lo produjeron fuertes vientos y los hombres de ese tiempo se convirtieron en monos. Así volvió a ocurrir en otras dos ocasiones, y sucesivamente concluyeron el Sol oriental, de Fuego, y el del sur, de Agua. Los hombres de estos dos períodos quedaron convertidos, respectivamente, en aves y en peces. Por fin vino el dominio del Quinto Sol, el del centro, y en él nació el hombre verdadero, el que habita en el mundo, el que se alimenta del grano del maíz. El Quinto Sol, sin embargo, también concluirá. Su fin vendrá, entre fuego y temblores de tierra, cuando el Sol, fatigado, ya no sea capaz de mantener el orden en el mundo. Así lo creían los mexicas. Por ello debían alimentar al Sol.



Cuencos ceremoniales donde se colocaba el corazón del sacrificado.

Cuchillos ceremoniales con los que se realizaban los sacrificios.

EL PERÍODO PRECLÁSICO (2500 A.C. – 300 D.C.)

Las culturas preclásicas más importantes fueron la Olmeca en la costa oriental de México, y las de Colima, y Nayarit en el occidente.

Vamos a referirnos al arte olmeca por el impacto que tuvo en toda el área mesoamericana, influyendo vivamente en el ulterior desarrollo cultural de los períodos clásico y posclásico.

EL ARTE OLMECA (1200 A.C. – 400 A.C.)

La Cultura Olmeca floreció entre el 1200 y el 400 a.C. aproximadamente, en la costa central del Golfo de México, siendo sus tres centros urbanos más importantes San Lorenzo (1200-900 a.C.), La Venta (900-600 a.C.) y Tres Zapotes (600-400 a.C.). A partir del 400 a.C. esta cultura fue absorbida por culturas de la costa del Pacífico.

Con los olmecas se inicia la civilización en Mesoamérica. Fueron ellos quienes establecieron las bases para el desarrollo posterior de otros pueblos, en cuanto a aspectos sociales, políticos, económicos y religiosos.⁹ Fueron portadores de una visión organizada del cosmos y eso es lo que nos revelan sus obras de arte, aun cuando muchos de los aspectos integrantes de esa visión nos sean incomprensibles.

No puede asegurarse que sus ciudades hayan estado unidas políticamente, algunos especialistas sostienen que eran especie de ciudades-estado independientes, ligadas por vínculos religiosos, económicos y culturales.

Que los esfuerzos sociales se dirigieran hacia los lugares ceremoniales y que la astronomía y el calendario ocuparan un lugar importante en esta cultura, sugiere claramente que son sacerdotes quienes mandan y que su poder reside en gran parte en el hecho de que podían predecir lluvias, inundaciones, los mejores días para la cosecha y la siembra, los fenómenos astrales.

La región de la costa del Golfo es húmeda, pantanosa, de vegetación exuberante, altas temperaturas y mucha lluvia. Estas características, sumadas a la explotación petrolera desarrollada en la zona desde principios del siglo XX, han dificultado la conservación de restos, así como el trabajo de los arqueólogos.

Se desconoce el origen de los olmecas, los lingüistas creen que hablaron una lengua relacionada con el mixe y el zoque contemporáneos.¹⁰ "Olmeca" es una palabra náhuatl que significa "habitante del país del hule"¹¹, y los cronistas del siglo XVI la tomaron de los aztecas, quienes la utilizaban para referirse a los pobladores de la costa del Golfo de México al momento de la conquista (y que no fueron los creadores de lo que conocemos por cultura olmeca).



Escultura olmeca de formato pequeño, 15 x 6,5 cm. Elaborada en jade, con pulido brillante. Está fuertemente señalado el eje vertical del cuerpo y la cabeza. Esta tiene un alargamiento producto de la deformación que más tarde también caracterizará al área maya. Porta un objeto no identificado (pudiera ser un ramo de vegetales) que se supone asociado a ritos de renovación y fertilidad. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.

⁹ Esto ha llevado a que varios historiadores califiquen a la cultura olmeca como la cultura "madre" de Mesoamérica, adjetivo que ha sido considerado exagerado por otros.

¹⁰ Lenguas relacionadas con la lengua maya y habladas en la actualidad en lo que fuera territorio olmeca.

¹¹ La denominación se vincula a los árboles de caucho que crecen en la región. El náhuatl es la lengua de los mexicas (aztecas).



Hacha ceremonial de jade translúcido. Forma parte de los objetos típicos olmecas. A la nariz chata y la característica "boca olmeca", se agregan otros rasgos también particulares de su estilo: hendidura en forma de V en el cráneo de ciertos personajes tal vez mitológicos, y cejas sinuosas conocidas como cejas de flama. Este tipo de objetos se cree que tuvieron un simbolismo religioso-ceremonial. British Museum, Londres.

El proceso histórico-cultural que transforma a la cultura olmeca en "civilización" arranca en el sitio San Lorenzo (1200 a.C. – 900 a.C.), donde la evidencia arqueológica pone de manifiesto la existencia de una sociedad compleja, estratificada, en la que una élite dirige importantes trabajos colectivos. Entre estos destacan un sistema de canalización de las aguas, pozos artificiales, y también una plataforma de tierra que servía como base de edificios rectangulares usados con fines ceremoniales. Pero la arqueología también ha identificado edificaciones que constituyeron residencias de la élite y casas comunes, por lo que no se trató de un sitio religioso despoblado, sino que se trató de un asentamiento dinámico donde vivieron artesanos y campesinos, sacerdotes y dirigentes. No obstante, se cree que sin duda constituyó un centro ceremonial de un número mayor de personas que las que habitaban en el asentamiento. No se utilizó la piedra sino tierra, adobe, madera, por lo que los restos son muy escasos.

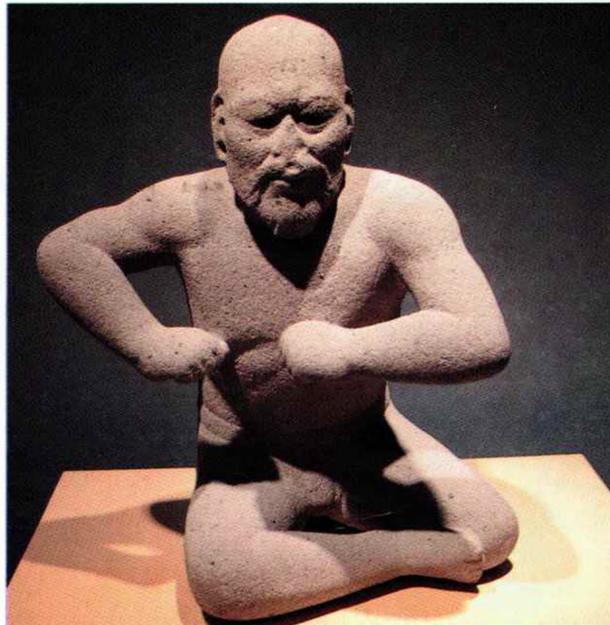
La base de su economía fue el cultivo del maíz, con el sistema de roza, complementado con pesca y caza.

En el 900 a.C. este centro es destruido y abandonado. Comienza así una práctica que luego se repetirá en el siguiente centro: la mutilación y el entierro sistemático de esculturas monumentales por los mismos olmecas, lo que fue interpretado por los especialistas como actos resultantes de razones sagradas o rituales.

Además de la construcción de estructuras ceremoniales, ya aparecen en San Lorenzo las esculturas características de los olmecas, las denominadas "cabezas colosales". También se necesitó una considerable inversión de tiempo y trabajo para el traslado, desde sus lugares originarios a casi 100 kilómetros de distancia de tierras



Cabeza Colosal procedente de La Venta. Tabasco. Parque-Museo de La Venta.



Esta escultura en piedra (basalto) de 63 x 40 cm denominada El Luchador, constituye un retrato tridimensional que representa a un hombre barbado con un aspecto de profunda concentración y esfuerzo físico. Su dinamismo es inusual en el arte mesoamericano. Se cree que pudo haber representado a un jugador de pelota. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.

olmecas, de los enormes bloques de basalto esculpidos. Estas obras arquitectónicas y escultóricas prueban la importancia del excedente agrícola que permitió el trabajo colectivo de los campesinos, así como la aparición de artesanos y artistas.

La Venta (900 a.C. a 600 a.C.) pasó a constituir el principal asentamiento olmeca después del abandono de San Lorenzo (aunque el sitio ya se encontraba ocupado desde el 1200 a.C.). Repitió la construcción de estructuras sobre plataformas, pero aquí estas plataformas se alinearon alrededor de una gran plaza y con un trazado siguiendo un eje específico orientado 8 grados oeste respecto al norte, e incluyeron un nuevo tipo arquitectónico: un alto montículo piramidal. También aparecieron restos de construcciones que los arqueólogos interpretan como pertenecientes a una cancha de juego de pelota. La forma de agrupamiento de los monumentos, así como el orden y la simetría, hacen mucho más palpable en La Venta, con respecto a San Lorenzo, el concepto de "centro ceremonial".

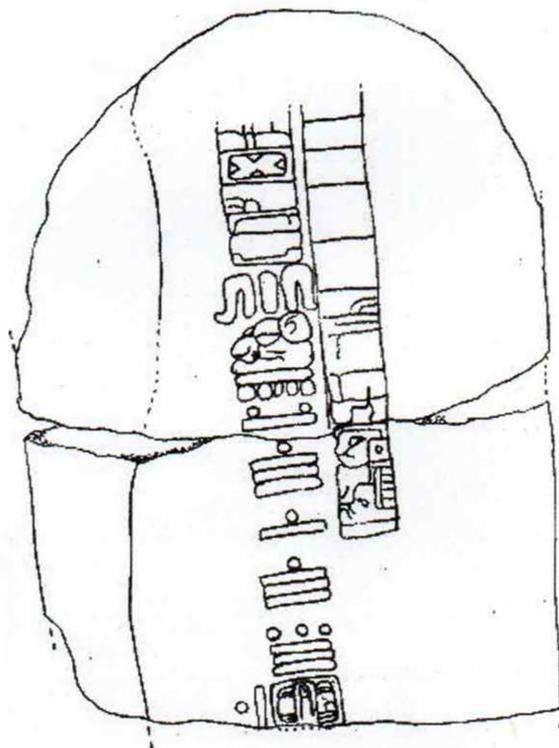
Estos elementos: centros urbanos estructurados en torno a plazas y siguiendo un eje determinado astronómicamente, estructuras piramidales, cancha de juego de pelota, conforman un conjunto de aspectos arquitectónicos que luego se repetirá en toda la historia de Mesoamérica.



De serpentina verde es "El señor de Las Limas", representación de un dignatario-sacerdote joven que sostiene en su regazo a un niño con rasgos sobrehumanos, que algunos autores identifican con el dios de la lluvia (origen de la representación de Tláloc, uno de los dioses comunes del panteón de las culturas mesoamericanas posteriores). En los hombros y las rodillas presenta esgrafiadas cabezas de importantes deidades olmecas. 66 cm de altura por 45 cm de ancho. Museo de Antropología de Xalapa, Veracruz.

¹² Estamos usando el término "estilo" para referirnos a un conjunto de producciones artísticas que presentan aspectos formales e iconográficos similares y a través de ellos expresan una cultura.

La Venta fue abandonado alrededor del 600 a.C. y su declive también fue acompañado de la mutilación de los monumentos de piedra. Tres Zapotes alcanzó entonces su apogeo (600-400 a.C.), aun cuando fue contemporáneo de los anteriores. Constituye un centro escasamente explorado, sobresaliendo como su monumento más significativo la Estela C, cuyos glifos constituyen la más antigua evidencia en Mesoamérica de un sistema de cómputo del tiempo.



Estela C, hallada en Tres Zapotes. Sus glifos, descifrados por el arqueólogo Matthew Stirling, contienen en numeración maya la fecha 32 a.C. Se la encontró en dos partes, una en 1939 y otra en 1969, las que se exhiben en el Museo del Asentamiento Tres Zapotes.

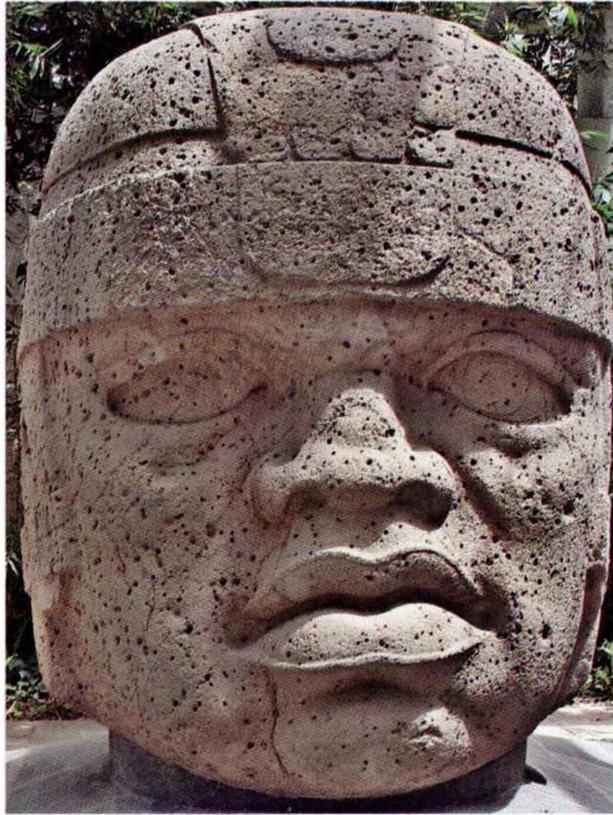
Los olmecas hicieron sentir su influencia en amplias regiones mesoamericanas, Monte Albán entre ellas. Una de las posibles explicaciones de esta expansión olmeca pudo estar en la realización de expediciones en busca de piedras escasas en su territorio (jade, basalto, serpentina), y muy utilizadas por ellos. Esta influencia llevó a que los historiadores hablen de un "estilo olmeca",¹² presente en muchas y diversas zonas a lo largo del Formativo o Preclásico.

LA ESCULTURA OLMECA

La escultura es lo que distingue al arte olmeca. Con ella surge por primera vez en la América precolombina, la escultura monumental en piedra. Para labrarla y pu-

lirla contaron con cinceles y otros utensilios del mismo material, lo que se suma a las dificultades para extraer y trasladar pesados bloques de distantes canteras. El resultado de este esfuerzo fue una espectacular escultura de sorprendente madurez estética.

La escultura monumental revela sin duda una voluntad por crear objetos colosales destinados a perdurar.



Cabeza Colosal 8 procedente de San Lorenzo. Tiene 2,9 metros al altura por 2,1 de ancho. Museo de Antropología de Xalapa, Veracruz. Se encontraron 17 cabezas colosales, procedentes la mayoría de los tres sitios nombrados, pero también algunas fueron encontradas en zonas alejadas de las propiamente olmecas. Son monolíticas, miden entre 1,60 y 3 metros y pesan entre 10 y 40 toneladas. Los rasgos físicos recuerdan a la raza negra y cada una de ellas muestra rasgos distintos, como si fueran retratos. Se han interpretado como pertenecientes a gobernantes y hombres sagrados olmecas.

Desde el punto de vista formal destaca la preferencia por el volumen, o sea, la imagen tridimensional, las estructuras de formas geométricas, el predominio de las superficies redondeadas, las formas cerradas, el naturalismo y la armonía.

En La Venta, a las cabezas colosales vienen a sumarse otros tipos escultóricos de carácter monumental: altares y estelas.



Altar 5 de La Venta. Vista frontal. Tabasco. Parque-Museo de La Venta.



Costado derecho del Altar 5 de La Venta . Tabasco. Parque-Museo de La Venta.

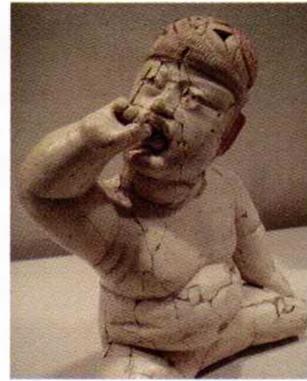


Altar 4 de La Venta. Representa una escena, que con algunas modificaciones, se repite en el número 5: de un nicho emerge una figura que se supone un gobernante o un sacerdote. Esta figura es tridimensional, el nicho en el que se ubica resulta ser la boca de un monstruo (que algunos han interpretado como un dragón que remite a la idea de dios o diosa del inframundo), tallado esquemáticamente en la parte frontal del altar. En el caso del altar número 5 esta figura porta en sus brazos un niño, representación que se repite en varias esculturas, lo que ha llevado a vincularla con la idea de un dios niño. Los altares son grandes bloques de piedra en forma de prisma con relieves en sus lados. Se cree que fueron en realidad troncos de los soberanos olmecas, y van a seguir apareciendo más adelante, sobre todo en el área maya. Tabasco. Parque-Museo de La Venta.



Estela de La Venta conocida como Monumento 19. Una serpiente de cascabel rodea a un personaje en una temprana representación de lo que luego será una constante en el arte y la cultura de Mesoamérica: la serpiente emplumada. Las estelas son columnas monolíticas de basalto de hasta 5 metros de altura. De marcado acento narrativo, esculpian en ellas dioses o seres míticos o conmemoraban acontecimientos, mezclando elementos realistas y simbólicos. Tabasco, Parque-Museo de La Venta.

Desde el punto de vista iconográfico, la escultura olmeca destaca por la recurrencia a las figuras humanas, pero también aparecen figuras compuestas formadas por rasgos humanos y de otros animales, ocupando un lugar preponderante la representación de caracteres felinos (jaguar). Las figuras humanas aparecen generalmente sedentes y con las piernas cruzadas. También aparecen figuras fantásticas (como por ejemplo la que algunos especialistas denominan el "dragón olmeca", combinación de serpiente con rasgos felinos) y de animales, estas últi-



Cerámica olmeca. Figura de bebé hueca. 34 cm de altura. Metropolitan Museum of Art, Nueva York.

mas son las menos abundantes y corresponden al jaguar, la serpiente, el mono y el águila, y no responden a una forma realista sino más bien esquemática.

En los rostros aparecen los ojos oblicuos, las cejas apuntadas y una boca que es característica de las imágenes olmecas: el labio superior levantado y las comisuras que caen dejando entrever la encía desdentada o bien dientes y colmillos apuntados.

La frecuencia con que aparecen rasgos felinos en combinación con la figura humana, ha llevado a sostener a nivel religioso un culto importante al jaguar.

Al basalto, el material predominante en las obras monumentales, se suma el jade y la serpentina en las otras obras, y la magnetita utilizada para la producción de abundantes espejos. Sobresale el dominio olmeca en la técnica del pulimentado, que les ofrece una condición de maestros en la talla de piedras duras. Destacan las hachas ceremoniales, las figuras humanas sedentes, los niños con expresión de llanto. Muchos de estos objetos, junto con figurillas de arcilla, se enterraban como ofrendas fúnebres.

Durante la última etapa del formativo, alrededor del 200-100 a.C., la cultura olmeca se debilitó y se hundió por razones aún desconocidas. La primera de las grandes civilizaciones mesoamericanas influyó a todas las civilizaciones siguientes de la zona.



Ofrenda 4 de La Venta. 6 piedras lisas talladas y 15 figurillas de jade enfrentadas a una figurilla de granito, a la que parecen mirar con hostilidad. Claramente recrea una escena, ¿de carácter conmemorativo, tal vez? Este conjunto escultórico fue enterrado, dispuesto de esta manera, en uno de los patios de La Venta. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.

EL PERÍODO CLÁSICO (300 - 900 D.C.)

Durante el período clásico destacan las culturas de **Teotihuacán** en el valle de México; de **Monte Albán** en el valle de Oaxaca; de los pueblos de Veracruz (**El Tajín** entre otros emplazamientos); de **los mayas** en la península de Yucatán, Guatemala, Honduras y Chiapas, todas ellas creadoras de una gran variedad de obras artísticas.

LAS CIVILIZACIONES CLÁSICAS

“La acumulación de conocimientos iniciada en el Formativo provocó una serie de innovaciones culturales que caracterizarían a la etapa clásica. Entre ellas el surgimiento de las ciudades verdaderamente urbanas; el perfeccionamiento de las ciencias exactas y su relación con el calendario; aparición de la escritura jeroglífica y de los códices, libros con hojas de cuero de venado que se doblaban en forma de biombo; adopción de una religión cuyas concepciones filosóficas y morales se extendieron a toda el área. Las deidades de la lluvia, el sol, la luna y el héroe civilizador Quetzalcóatl, la serpiente emplumada, fueron figuras comunes en las expresiones artísticas. Escultura, pintura y arquitectura alcanzaron un espectacular desarrollo plasmado de sentimiento religioso.”

Silva, Osvaldo (1977), *Prehistoria de América*, Editorial Universitaria, Santiago de Chile.

EL ARTE EN TEOTIHUACÁN (200 - 750 D.C.)

Teotihuacán, “lugar donde los hombres se hacen dioses”, constituyó la ciudad más destacada del período clásico de Mesoamérica. No sólo por sus dimensiones e importancia económica, sino fundamentalmente por la influencia que su cultura tuvo sobre los otros pueblos mesoamericanos.

Se desconoce quiénes fueron sus creadores. Todos los nombres de la ciudad provienen de los aztecas, pueblo que la consideró un lugar sagrado y de peregrinación. Su carácter mítico se reforzó con el descubrimiento, en 1971, de una cueva bajo la Pirámide del Sol, lo que demuestra la combinación entre arquitectura y naturaleza: la cueva era una puerta de entrada a lo sagrado, no en vano se levantó sobre ella el templo más importante, que seguramente conmemoraba la creación del hombre y su salida de las cuevas. Esta cueva había sido excavada con múltiples cámaras, siguiendo el mismo trazado que en el exterior tenía la ciudad.

Teotihuacán aparece en el Valle de México, al noreste del lago de Texcoco, hacia el 200 a.C. y adquirió su forma definitiva entre el 200 y el 600 d.C. Favoreció este es-



Teotihuacán. Vista de la Calzada de los Muertos desde la cima de la Pirámide de la Luna, con la Plaza de la Luna en primer plano y la Pirámide del Sol a la izquierda. Era una sociedad fundamentalmente agrícola. Su desarrollo comercial abarcó desde el norte de México hasta Guatemala.

tablecimiento una región rica en suelos aluviales y fuentes permanentes de agua que posibilitaron una agricultura intensiva, así como la existencia de obsidiana, apetejada mercadería de intercambio. Hasta la actualidad, la ciudad continúa siendo excavada por arqueólogos que siguen sacando a luz restos materiales. Las casas de los pobladores actuales, en los alrededores, dificulta las tareas.



Plano de Teotihuacán. Entre el 450 y el 650 d.C. se calcula que tenía una población residente de no menos de 125.000 habitantes (cifra que varios autores sostienen que pudo llegar hasta 200.000), de los cuales los dos tercios serían campesinos, mientras que artesanos, comerciantes y burócratas componían el resto. Varias comunidades de los alrededores, distribuidas en el valle, funcionaban como satélites de Teotihuacán, proveedoras de tributos, fuertemente controladas por administradores teotihuacanos, y con una población también cercana a las 200.000 personas.

Teotihuacán fue un gran centro urbano. Nacida como aldea, se transformó en un centro ceremonial hegemónico en el valle, para luego pasar a constituir una urbe de fuerte inmigración, enclave comercial y religioso de potente difusión cultural sobre todo el entorno mesoamericano.

UNA ARQUITECTURA DE ESCALA MONUMENTAL

La ciudad presenta tres características: 1 - se estructura a partir de un eje que corre en dirección Norte-Sur: la denominada Calzada de los Muertos, orientación que se supone encierra un significado astronómico que sugiere que fue creada como un modelo cósmico; 2 - la simetría de los conjuntos; y 3 - el uso de volúmenes simples aislados o unidos por plataformas.

En el costado occidental se encuentra el Palacio de Quetzalpapalotl, cubriendo un antiguo templo. Este edificio, reconstruido en su mayoría por los arqueólogos, presenta en su patio interior, pilares decorados con bajo-relieves del animal mitológico llamado quetzalpapalotl que le da nombre (Quetzalmariposa). Se le supone residencia de un gran rey o sacerdote, tratándose de un claro ejemplo de arquitectura civil.

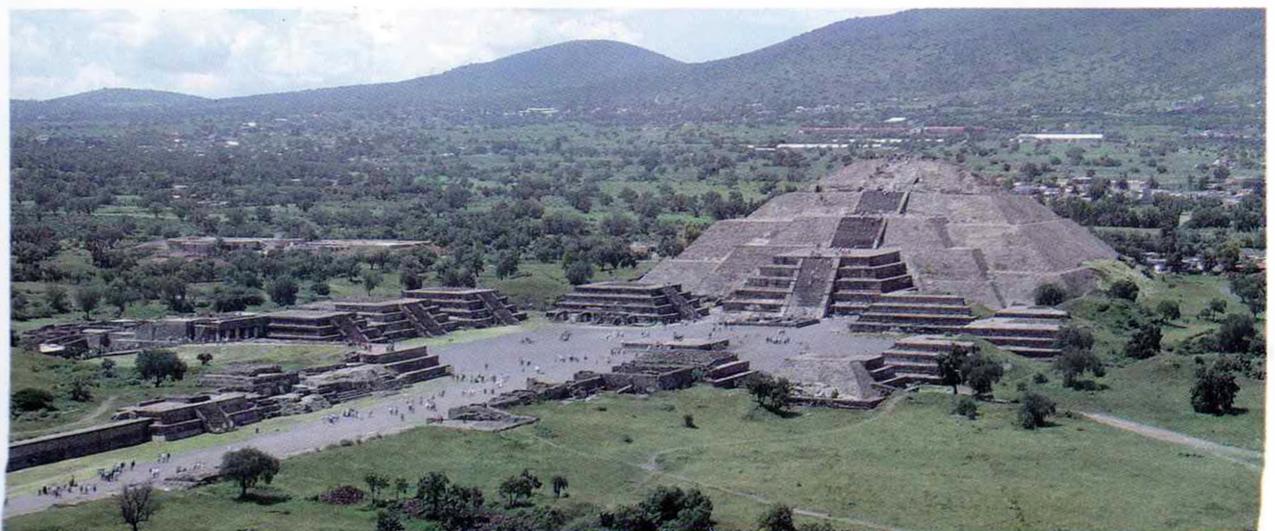
Los edificios más prestigiosos, de carácter político y religioso, y las residencias más elegantes, estaban ubicados a lo largo de la Calzada, que llegó a alcanzar los 4 kilómetros. Muchos de los santuarios dispuestos a ambos lados albergan tumbas y ofrendas, de ahí la denominación azteca de "Calzada de los Muertos".

Dos recintos cerrados, la Ciudadela y el Gran Grupo, se ubicaban en la confluencia de la avenida central con otra, que corría en dirección este-oeste y que, delineada casi en ángulo recto con aquella, dividía la ciudad en cuatro cuadrantes, concepto de planificación heredado luego por Tenochtitlán, la gran urbe azteca.

A la Ciudadela (nombre dado por los españoles a una estructura que creyeron un fuerte), que se supone era la sede del gobierno de la ciudad, se accedía a través de muros escalonados. En su interior se ubica la Pirámide de Quetzalcóatl, única estructura cuya fachada se adorna con esculturas de serpientes emplumadas, alternando



Pirámide del Sol.



Pirámide y Plaza de la Luna, vistas desde la Pirámide del Sol.

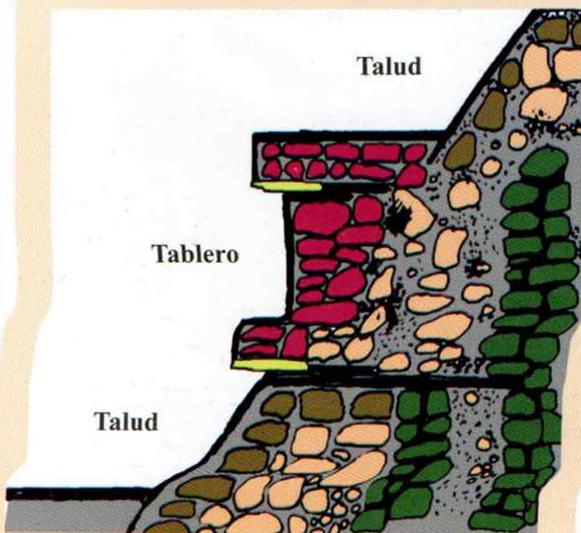
Sobre el lado este de la avenida se construyó una maciza pirámide truncada, la Pirámide del Sol, de 64 metros de altura, con una base de 220 por 225 metros, y con un millón de metros cúbicos de tierra como relleno, recubierto con piedra. Cuatro cuerpos le daban el aspecto escalonado que caracteriza a las pirámides mesoamericanas. Los sacerdotes llegaban a la cima por una escalera del lado oeste y probablemente allí había un templo perecedero, de madera techado con paja. En el extremo norte de la avenida se edificó otra pirámide mayor, la Pirámide de la Luna: mide 150 metros de base y 42 metros de altura, su cumbre está a la misma altura que la de la Pirámide del Sol (por el desnivel del terreno). Frente a ella existe una estructura cuadrangular, con diez pequeños altares, denominada la Plaza de la Luna. Los nombres del Sol y de la Luna corresponden a la época azteca, por lo que se desconoce para qué dioses fueron emplazadas estas monumentales estructuras.

con cabezas cuyos ojos desorbitados podrían simbolizar al dios de la lluvia Tláloc. Esta Pirámide salió a la luz en 1917 con las investigaciones que los arqueólogos realizaban en una pirámide plana que la cubría parcialmente. Forma parte del universo constructivo de Mesoamérica la costumbre de construir sobre estructuras preexistentes, lo que vuelve muy complejo el trabajo de la arqueología. Excavaciones recientes han revelado que unas 60 víctimas fueron sacrificadas para celebrar la construcción del templo de Quetzalcóatl.

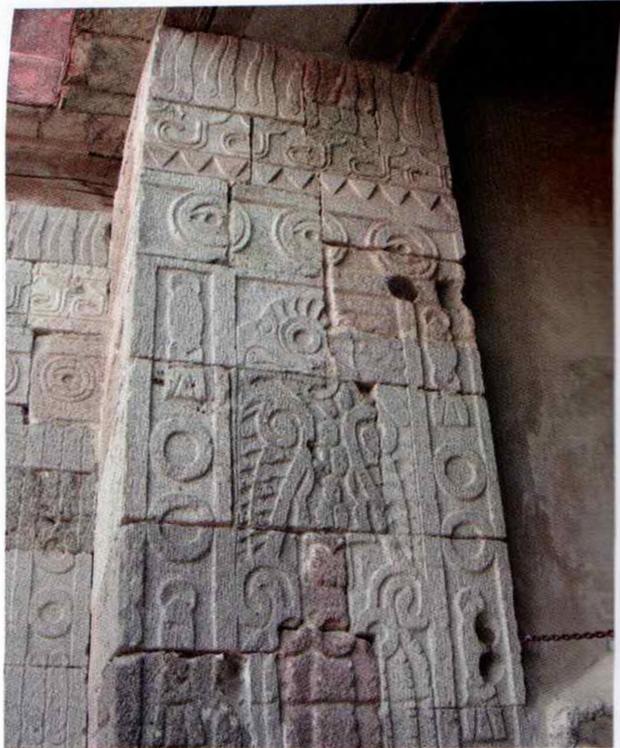
LA ARQUITECTURA TEOTIHUACANA

“En Teotihuacán, la arquitectura es a un tiempo masa y espacio –masa en los grandes templos, espacio abierto en las plazas, los recintos de los templos, las calzadas rituales y espacio interior en los recintos palatinos-. Aunque suele ser difícil diferenciar las estructuras palatinas o burocráticas de los edificios religiosos o viviendas domésticas en la Mesoamérica antigua, el perfil distintivo que se conoce como “talud-tablero” define gran parte de la arquitectura sagrada de Teotihuacán, especialmente en lo que atañe a las estructuras más pequeñas y al interior de los recintos palatinos. El talud inclinado aguanta el tablero vertical, donde a menudo se coloca el adorno arquitectónico o las pinturas en estuco. Quizá mejor que cualquier otro aspecto de su cultura, la arquitectura de talud-tablero señala la presencia de Teotihuacán en otras regiones.”

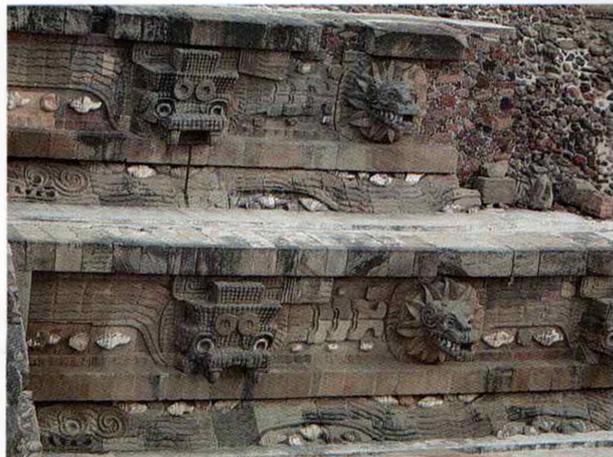
Miller, Mary Ellen (1999), *El arte de Mesoamérica*, Ediciones Destino, Barcelona.



Dibujo esquemático del sistema de construcción característico de muchas de las estructuras de Teotihuacán: el sistema de talud-tablero. El tablero vertical descansa sobre el talud ligeramente inclinado. El exterior se revestía con yeso fino y se pulía.



Palacio de Quetzalpapatl. Pilar con bajorrelieve de la figura mitológica que da nombre al edificio.



Templo de Quetzalcóatl. Los arqueólogos dejaron su fachada esculpida y pintada al descubierto luego de sacar una capa exterior lisa construida con posterioridad. Se alternan las esculturas de la serpiente emplumada y de Tláloc, el dios de la lluvia.



Escultura de la serpiente emplumada. Templo de Quetzalcóatl. Detalle.

Los cuadrantes de distintos tamaños dibujados por la cuadrícula de Teotihuacán estaban ocupados por recintos residenciales, contabilizándose alrededor de 2000 de estos "barrios", a los que se accedía por una única puerta y que contenían santuarios, plataformas para rituales y numerosas viviendas. Los arqueólogos han comprobado que se distinguían uno de otro tanto por la profesión de sus habitantes, como por la procedencia.

Son numerosos los barrios de los artesanos. Se han identificado más de 400 talleres para la talla de la obsidiana dentro de la ciudad, otros 100 producían artículos de cerámica, concha y piedra tallada.

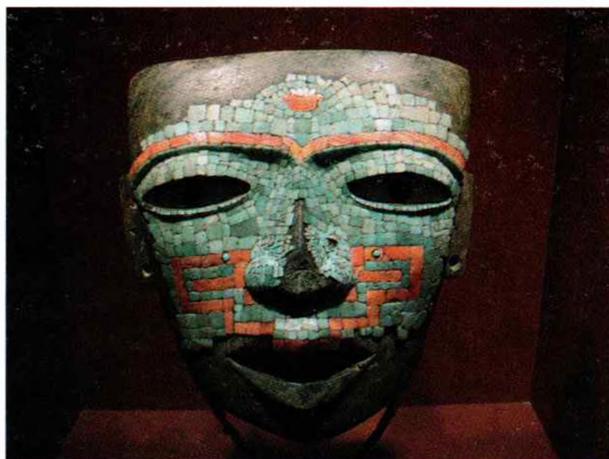
Con respecto a los barrios de extranjeros, señalemos el descubrimiento de un barrio de Oaxaca, donde los zapotecas vivían en casas típicas teotihuacanas pero con ritos funerarios que incluían entierros en urnas propias de su cultura, que junto con otras cerámicas, importaban desde Oaxaca. Desde estos enclaves seguramente se elaboraron artículos de lujo para los teotihuacanos o se organizó el comercio de sus respectivas regiones con esta gran ciudad.

ESCULTURA, CERÁMICA Y PINTURA TEOTIHUACANAS

La escultura en Teotihuacán no tuvo la autonomía del área olmeca. Estuvo subordinada a la arquitectura. Sólo se conocen unas pocas piezas en piedra de carácter monumental, de formas deshumanizadas y geométricas, entre las que se destaca el monolito dedicado a la diosa

del agua, de la fecundidad y del maíz Chalchiuhtlicue (la Gran Diosa). Esta enorme figura debió estar emplazada en el espacio central delante de la Pirámide de la Luna, su carácter de bloque se aparta de la plástica cualidad tridimensional de la escultura olmeca.

Las piezas más conocidas están constituidas por las máscaras de tamaño natural talladas en serpentina, jade, ónice, granito, y otros materiales. Muestran rostros en los que no se percibe sexo ni edad, como si se tratara de un rostro uniforme. Están asociadas a ritos funerarios.



Máscara desprovista de expresión, típica del estilo teotihuacano. Realizada en piedra verde con aplicaciones en mosaico hechas de piezas de turquesa, concha de molusco roja y obsidiana. Se cree que están relacionadas con el culto a los muertos. 22 x 21 cm. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.



Escultura de la diosa Chalchiuhtlicue. Encontrada cerca de la Pirámide de la Luna. Piedra volcánica. 3,19 x 1,65 metros. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.



Vasija tripode. Piedra recubierta con estuco pintado. Este tipo de vasijas son objetos característicos del arte teotihuacano. 15 x 16 cm. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.



Figurilla en Cerámica. 18,5 x 9,1 x 4,4 cm. Museo del Louvre. París.



Brasero con tapa. Las partes de esta pieza estaban producidas en masa a partir de moldes. En este caso se trata de la imagen de un niño, vinculado entre los teotihuacanos a la guerra. Arcilla, mica y pigmentos amarillo, rojo y verde/azul. 59 x 92 cm. Museo Nacional de Antropología. Ciudad de México.

Otra elaboración cerámica típicamente teotihuacana fue el conjunto de figurillas, pequeñas y gráciles, tal vez recubiertas originariamente con materiales perecederos. Al igual que en la escultura de piedra, los rostros revelan la máscara anónima teotihuacana. Su número lleva a suponer que la producción se hizo con moldes.

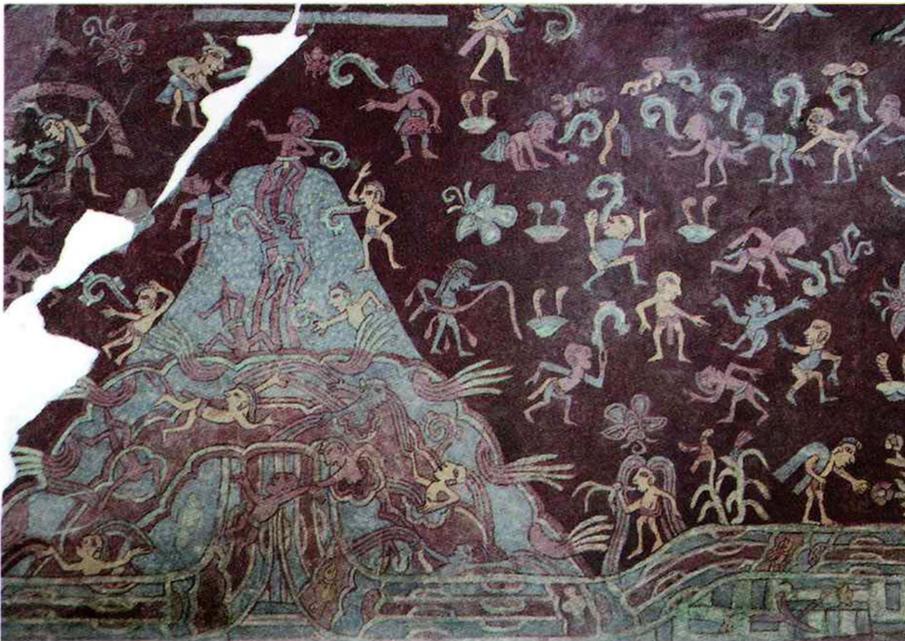
También produjeron esculturas cerámicas de gran tamaño, como por ejemplo urnas de brillante policromía que muestran rostros humanos y zoomorfos.

Trabajaron bellos objetos con obsidiana y concha que formaron parte de ajuares funerarios y de ofrendas.

En lo que tiene que ver con la pintura, una parte de ella está vinculada con la escultura monumental, como lo prueba el Templo de Quetzalcóatl. Aquí los bustos de la serpiente emplumada conservan todavía hoy restos de azul, rojo, blanco y amarillo. A partir del siglo III, esta decoración

escultórica en las fachadas dejó paso a los frescos. Se intensificó la paleta de colores, el rojo ocupó el primer lugar seguido del verde, azul, ocre, naranja y negro. Las pinturas murales cubrieron todos los tableros de Teotihuacán y en el interior decoraron patios y habitaciones. Los complejos de viviendas estaban pintados con colores brillantes obtenidos básicamente de minerales que se trituraban hasta convertirlos en polvo y se aglutinaban con goma de nopal, y luego se colocaban sobre un muro previamente alisado, sobre el que se aplicaba una base de cal y arena de cuarzo.

En las pinturas de los palacios se observa el uso de la "perspectiva frontal abatible" que usaron los pintores teotihuacanos. El pintor gira los elementos hacia el frente o hacia atrás para mostrarlos al espectador; por ejemplo, la cara de perfil tiene el ojo y la orejera de frente, así como parte de su vestimenta.



Pintura mural de Tepantitla (uno de los recintos residenciales de Teotihuacán cercano a la Pirámide del Sol) conocida como Tlalocan o Paraiso de Tláloc. Figurillas pintadas de distintos colores sobre un fondo rojo se bañan en la laguna, algunos descansan en la orilla, otros se dedican a cortar flores, uno come una caña de maíz, otro carga un niño, otros tratan de cazar una mariposa. Todos hablan o cantan (las volutas que emanan de sus bocas sugieren sonidos agradables). Un pueblo agrícola como el teotihuacano, honraba a Tláloc como al más poderoso de los dioses, de él provenía la lluvia vivificadora, por tanto era un dios amistoso y así se representaba al paraíso del dios de la lluvia, mundo de los muertos soñado por los campesinos.

En la representación no utilizaban sombras ni perspectiva; la representación es plana; los elementos más lejanos se colocaban en la parte superior y el tamaño no indicaba profundidad sino que servía para diferenciar a los personajes más importantes.

Son más de 200 los frescos recuperados en palacios, templos y casas (alrededor de 150 corresponden a murales conservados en los sectores habitacionales de la ciudad), observándose temas religiosos en su inmensa mayoría, aunque también representan animales y algunos glifos, que aparecen también en la cerámica, y que muestran que se conocía al parecer una forma de escritura. Es constante la representación de rituales relacionados con la tierra, el agua, la lluvia, la fertilidad. El fuerte contenido simbólico es una de las características primordiales de los frescos de Teotihuacán.



Pintura mural del Patio de los Jaguares en el Palacio de Quetzalpapalotl. Jaguares emplumados van tocando caracoles marinos, como si se tratara de una procesión de músicos. El caracol emite sonidos, como lo demuestran los signos que salen de él. El lomo del felino de halla recubierto de conchas en tonos verdes y rosas. La cenefa que rodea estos motivos (es usual en los murales teotihuacanos encuadrarlos con este recurso) consiste en rostros del dios Tláloc en medio de una estrella (símbolo de Venus), lo que se ha interpretado como una ceremonia por medio de la cual se pretende atraer la lluvia. El caracol y las conchas que adornan el lomo y la cola del felino, están asociados a la idea de fertilidad. Estos elementos llamados Chalchihuites prueban los contactos comerciales con el Golfo de México y la costa del Pacífico.

Hacia el 650 d.C. Teotihuacán sufrió una profunda destrucción, muchos de sus monumentos fueron incendiados intencionalmente por motivos que aún no se conocen. Un siglo después fue abandonada.

Constituyó un eslabón fundamental en el desarrollo cultural del mundo mesoamericano, sus creaciones artísticas se emparentan con los orígenes olmecas y a su vez fueron reelaboradas luego por toltecas y aztecas.

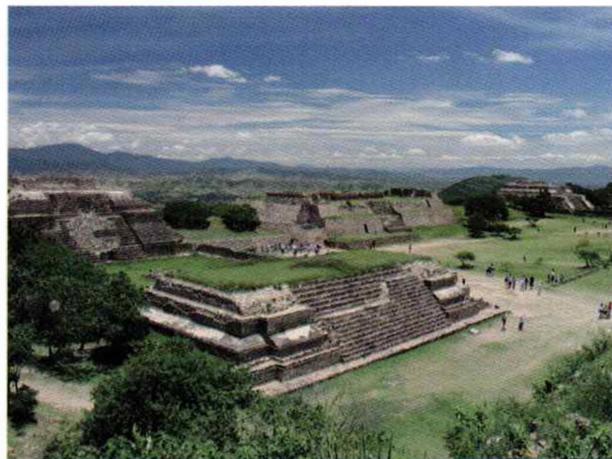
EL ARTE ZAPOTECA (300 - 750 D.C.)

Los zapotecas fueron los pobladores del valle de Oaxaca desde aproximadamente el 1500 a.C., y su asentamiento más importante fue la floreciente civilización urbana de Monte Albán.

Esta ciudad, que sucede en importancia al sitio zapoteca de San José Mogote, se erigió en lo alto de una

colina, a la que se niveló artificialmente, hacia el 500 a.C.

Su emplazamiento se efectuó según un diseño donde las calles relacionaban todas las edificaciones. En torno a una gran plaza se distribuyeron monumentos tales como palacios, canchas de juego de pelota, observatorio astronómico, varias plataformas con templos de varias habitaciones (lo que prueba la existencia de una élite sacerdotal influyente).



Monte Albán. Vista de la plaza central desde la plataforma sur.

A lo largo de varios siglos, a finales del preclásico, Monte Albán creció hasta convertirse en el centro ceremonial más importante del valle, residencia de una élite que ocupaba estructuras jerarquizadas, mientras los campesinos habitaban las terrazas bajas. No constituyó una metrópoli importante desde el punto de vista económico, sino más bien una capital política desde donde se coordinaban actividades de otros asentamientos. Su expansión se detuvo hacia el 300 d.C. y hasta el 750 d.C. vivió su período de apogeo, en forma contemporánea a Teotihuacán, de la que su cultura muestra influencias. En la arquitectura, por ejemplo, luego de una construcción lisa mantenida por siglos, adoptan el sistema de talud y tablero teotihuacano, al que le realizan modificaciones al incorporarle un remate superior en el tablero, a modo de cornisa. A su vez las unidades de casas esparcidas por las laderas muestran aspectos comunes a las teotihuacanas, tenían plazas de mercado y otros espacios abiertos dedicados a actividades rituales, específicos para los integrantes de esos grupos habitacionales.

Desarrollaron también un sistema de escritura que perduró durante más de mil años en la región, y cuyo registro lo encontramos en materiales diversos tales como hueso, concha, cerámica y piedra, aun cuando se piensa que utilizaron materiales perecederos que no se han conservado.

Esta escritura consistía en glifos que narran sucesos históricos y fechas. Probablemente fueron muy usados por los sectores dominantes para llevar un registro de sus hechos, así como para controlar los bienes y contar con una memoria de las guerras, tal como lo atestigua un edificio central de la plaza principal de Monte Albán que incorpora glifos en sus paredes conmemorando las conquistas de centros rivales.

Del período clásico son las tumbas más elaboradas, construidas debajo de los patios de las residencias. Constituían verdaderos recintos funerarios compuestos por una antecámara y, muchas de ellas, con una escalera que



Una de las canchas de juego de pelota de Monte Albán, con su característica planta en "U" cerrada por muros inclinados.



Una de las estelas conocidas como "Danzantes". Forma parte de una plataforma ubicada en el extremo de la plaza central del centro ceremonial de Monte Albán. Actualmente se considera que son figuras que representan enemigos derrotados y humillados por los soberanos de Monte Albán. Se trataría de cautivos muertos o torturados, ya que entre los pueblos mesoamericanos la desnudez era un signo de degradación y los ojos cerrados denotaban la muerte. Estos relieves son anteriores al período clásico y revelan una influencia olmeca en lo que hace a los rasgos de las caras. En cada figura aparece un glifo diferente que evoca el nombre y en algunas, además de glifos, aparecen barras y puntos, lo que probaría que ya los zapotecas habían comenzado a usar el calendario circular de 52 años, característico de Mesoamérica. En el ejemplo los signos que aparecen entre sus piernas son los indicativos del nombre.

conducía a la cámara propiamente dicha. Las paredes se decoraban con pinturas murales simbólicas y se disponían nichos, generalmente dos a cada lado y uno al fondo, en los que se colocaban urnas funerarias o incensarios. Las representaciones, tanto de los murales como de las urnas, son de clara inspiración teotihuacana.

Las urnas, muy abundantes, constituyen un interesante muestrario de los dioses del panteón zapoteca. Cocijo, el dios de la lluvia, se cree que era el más importante; le sigue el dios del maíz y luego Quetzalcóatl, al que se supone asociado con el viento.

Hacia el final del clásico Monte Albán se despobló, el centro cultural de Oaxaca se desplazó hacia otros centros, algunos de ellos mixtecos¹³, y con los siglos se convirtió en necrópolis y lugar de peregrinaje, hasta que fue definitivamente ocupado por los mixtecos en el posclásico.



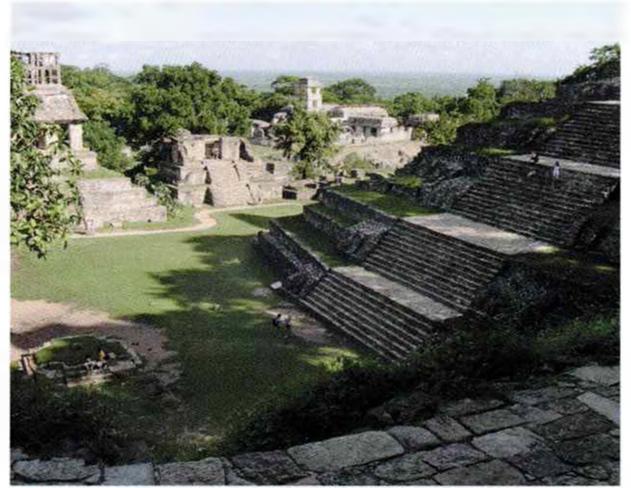
Urna funeraria con figura sentada. Destacan el detalle con que se ha trabajado el complejo tocado con penacho de plumas, las grandes orejeras, así como el pesado cinturón de caracoles. Procede de Monte Albán, período clásico, siglos IV-V d.C. Cerámica. Metropolitan Museum of Art, Nueva York. Las urnas constituyen recipientes cilíndricos con una figura erguida o sentada, aplicada como una especie de protección. A veces la figura y el recipiente se funden y se obtiene una figura hueca, generalmente antropomorfa. No se moldeaban, sino que se componían de varias partes unidas, a menudo muy complicadas, que luego iban a cocción. Se las ha calificado de urnas funerarias pero no está comprobado que fuera estrictamente esta su función, ya que no se han encontrado cenizas. Tal vez se utilizaran para dejar bebidas y alimentos al muerto. En las tumbas se ubicaban, cual centinelas, a la entrada de las cámaras sepulcrales, pero también se han hallado urnas en los templos, desconociéndose su función social o práctica. Han sido consideradas verdaderas esculturas de barro cocido.

¹³ Pueblo guerrero llegado más tarde que los zapotecas al valle de Oaxaca y que terminarán imponiéndose sobre estos.

EL ARTE MAYA DURANTE EL PERÍODO CLÁSICO (300-900 D.C.)

Los mayas fueron los creadores de la civilización mesoamericana con mayores logros en arquitectura, escritura, astronomía y cálculos calendáricos.

Habitaron una región que incluye los actuales Guatemala, Belice, sureste de México y occidente de Honduras y El Salvador. Este territorio comprende tres diferentes zonas ecológicas: una zona tropical conformada por las selvas de Chiapas, Tabasco y Petén (tierras bajas), una región alta compuesta, al norte, por planicies secas donde el gran problema es el agua (Yucatán), y al sur bosques de clima que varía de templado a frío, según la altura (tierras altas de Chiapas y Guatemala).



Vista del sitio arqueológico de Palenque, Chiapas, México.

POPOL VUH

“Entre las diversas obras escritas con el alfabeto [latino] por indígenas mayas sobresale de modo muy especial la que se conoce como Popol Vuh (El libro del Consejo). (...) Acerca del probable autor o compilador de los textos del Popol Vuh durante la segunda mitad del siglo XVI, se han expresado varias hipótesis. Se ha dicho que fue un indígena quiché, de nombre español, Diego Reynoso, quien, como depositario y compilador de antiguas tradiciones, lo puso por escrito. Más verosímil resulta pensar que el Popol Vuh es resultado de la lectura o transcripción de uno o varios antiguos códices, a la que se sumó un conjunto de relatos preservados como testimonios orales en el ámbito de la comunidad de los pueblos quichés. Puede considerarse, por tanto, como obra que pertenece al legado ancestral en cuyo rescate varios sabios indígenas participaron. (...) El contenido del Popol Vuh se distribuye en una especie de preámbulo y en cuatro grandes partes [que se refieren a] otras tantas creaciones o restauraciones del mundo. (...) En una primera etapa aparecen los dioses creadores en la oscuridad de la noche dando origen a la tierra y a cuanto en ella existe. A los dioses se debe el origen de los primeros animales que, por cierto, fueron incapaces de hablar. Después de consultarse entre sí, la Abuela, el Abuelo, La que concibe, El que engendra, forjaron a los primeros hombres. Por ser hechos de barro, pronto se deshicieron. Aniquilados esos seres que habían sido incapaces de pensar, los dioses formaron otros, labrados en madera. Pero éstos tampoco se acordaban del Corazón del Cielo y también cayeron en desgracia. Todavía hubo un tercer intento de creación de seres humanos. Con la semilla del tzite, granos rojos parecidos al frijol, se hizo entonces la carne del hombre. A la mujer la formaron los dioses con la pasta de las espadañas. Pero este tercer género de seres humanos no hablaba a su Creador ni a su Formador. Por esto fueron anegados. Se oscureció la faz de la tierra y hubo una lluvia negra. Todos los animales atacaron entonces a los seres humanos. Así fue su ruina.

En la que puede describirse como segunda parte del Popol Vuh el universo de los dioses irrumpe, actuando de muchos modos a partir del momento en que un dios de nombre calendárico 7-Guacamaya pretende con arrogancia ser el sol y la fuente de toda luz. Diversos episodios de lo que ocurre en el universo de las realidades divinas se van entrelazando unos con otros. Aparecen así dos especies de semidioses, Hunahpu e Ixbalque, enviados a la tierra para destruir la soberbia de 7-Guacamaya. Hunahpu e Ixbalque, y más tarde los hijos de éstos, se enfrentan de diversas formas a los señores de Xibalbá, la región de los muertos. Al final estos últimos son vencidos. Los hijos de Hunahpu e Ixbalque, triunfantes sobre los señores de la noche, se elevaron al cielo. Uno de ellos se convirtió en el sol y el otro en la luna.

La tercera y cuarta partes del Popol Vuh se refieren a la edad cósmica en la que vive el pueblo quiché. Con un prólogo en el cielo da principio la sucesión de los acontecimientos. El Creador y el Formador, los dioses primordiales, vuelven a crear a los seres humanos¹⁴. Pero esta vez no sólo aciertan sino que dan origen a seres que son sabios en exceso. Todo lo comprendían con sólo mirarlo. Los dioses decidieron entonces refrenar los deseos de los hombres y poner un límite a su sabiduría. Echaron un vaho sobre sus ojos para que sólo pudieran ver lo que está cerca y todo lo demás no les resulta claro. Cuatro fueron los progenitores de la nación quiché. Acerca de ellos, sus mujeres y sus hijos, continúa hablando el Popol Vuh. La secuencia de acontecimientos incluye sus peregrinaciones, sus esfuerzos por adueñarse del fuego, sus ritos y tradiciones y, en suma, la consolidación del señorío quiché.

Verdadera joya literaria, henchida de metáforas, que nos acerca a un universo de misterio, es esta que algunos consideran libro primordial de los indígenas del Nuevo Mundo.”

Leon-Portilla, Miguel (1992) *Literaturas indígenas de México*. Ed. Fondo de Cultura Económica. México D.F.

¹⁴ Esta vez los hombres fueron hechos de maíz.

En estos dispares escenarios, la agricultura se practicó con sistemas distintos, tales como la milpa¹⁵ para ganar terrenos cultivables a la selva, o como la construcción de canales para drenar zonas pantanosas y convertirlas en tierras de labranza altamente productivas.

A pesar de la variedad ambiental, surgió en todas las zonas un complejo sistema de ciudades-estado estructuradas en torno de una élite en la que los sacerdotes tenían un rol relevante, y que era la cúspide de una sociedad altamente estratificada.

Estos centros urbanos centralizaban las funciones administrativas y ceremoniales y algunos actuaron como capitales de territorios ocupados por centros menores dependientes. Esto lo prueban los denominados "glifos-emblemas", signos que representan una ciudad y que aparecen sobre los monumentos de los centros subordinados.



Escritura maya. Plancha de estuco con glifos. Museo del Sitio Arqueológico de Palenque, México.

Los mayas desarrollaron una escritura en sentido estricto, con varios géneros de glifos. Algunos pueden describirse como logogramas y son los que representan, no ya una mera idea, sino el sonido completo de una palabra. Otros se describen como glifos logo-silábicos, puesto que enuncian sonidos de sílabas. Se han descifrado cerca de ochocientos glifos, los cuales pueden presentarse combinados y en función de cómo se presentan modifican la función morfológica de la palabra, es decir puede ser verbo, adjetivo, sustantivo.

LA RELIGIÓN MAYA

En el mundo maya la religión impregnaba todos los aspectos de la vida a través de rituales y ceremonias: la agricultura, el arte, los actos públicos. La religión maya es politeísta, su panteón es numeroso y los principales dioses están vinculados con la naturaleza, representaban a los cuatro elementos (agua, fuego, aire y tierra) y a otras manifestaciones naturales como astros o fenómenos atmosféricos. Las creencias mayas partían del enfrentamiento entre el bien y el mal, principios que tenían carácter divino y que aparecían siempre en todos los aspectos de la vida cotidiana.

Sentaron las bases de un arte que se caracterizó por estar estrechamente vinculado a la política y la religión. Sus producciones arquitectónicas, escultóricas y pictóricas están básicamente ligadas a fines ceremoniales y a la celebración del poder de sus soberanos.

LAS PRINCIPALES CIUDADES MAYAS DEL CLÁSICO

LOS ANTECEDENTES: EL MUNDO MAYA DEL PRECLÁSICO

Ya durante el período preclásico los mayas desarrollaron centros ceremoniales con importantes pirámides escalonadas y otras estructuras piramidales, una gran variedad de cerámicas y figurillas de arcilla, brillantes estucos para decorar las paredes de sus edificios, tallas en piedras monumentales que inauguran el arte narrativo tan frecuente luego en el clásico. Y hacia el final del preclásico se ubica la creación de sofisticados sistemas de escritura y calendáricos.

Los restos arqueológicos revelan una profunda relación entre la civilización olmeca y las culturas mayas de este período.

Destacan Izapa y Kaminaljuyú en las tierras altas, aunque Uaxactún y Tikal, en las tierras bajas del Petén, ya habían iniciado su proceso histórico también en esta etapa.

En el siglo II d.C. decayeron las culturas de las tierras altas de Guatemala y el centro del progreso se trasladó a la región central del Petén, donde empezó a cobrar forma el período Clásico Temprano (300-600 d.C.). Tikal (el nuevo centro más influyente) y Uaxactún derivaron su arquitectura, relieve e iconografía, de los logros alcanzados durante el período anterior.

Entre los siglos III y VI d.C. las relaciones con Teotihuacán fueron muy intensas. Las estelas muestran cómo las élites adoptaron modos de vestir y costumbres funerarias teotihuacanas. También en la arquitectura se hizo sentir su influencia, con la adopción del sistema de talud-tablero, aunque con variantes locales.

A partir del siglo VI decae la preeminencia de Tikal, ésta se transforma en una ciudad más entre varias ciudades importantes: Uxmal, Palenque, Yaxchilán, Piedras Negras, Copán, Bonampak, entre otras.

Estos centros, ubicados en regiones periféricas (Chiapas, cuenca del río Usumacinta, Belice y las tierras bajas meridionales) empezaron a restar poder económico y empuje cultural a las zonas centrales.

¹⁵ Los árboles se cortan en diciembre y la vegetación seca se quema en abril. Este proceso deja una capa rica en nutrientes en la que el campesino, en mayo, hace hoyos con un palo cavador y siembra semillas de maíz, frijol, calabaza y ají. El máximo rendimiento dependerá de quemar mucha vegetación para producir más ceniza y que las lluvias comiencen a tiempo. Luego debe dejarse que la selva crezca nuevamente para volver a trabajar ese campo.



Plato maya con guerrero que sostiene una lanza. Cerámica pintada. Periodo Clásico tardío (600 - 900 d.C). Museo de América, Madrid.

Entre el 600 y el 900 d.C. se desarrolla el periodo de mayor esplendor maya, conocido como Clásico Tardío.

LA ARQUITECTURA MAYA

Durante mucho tiempo se sostuvo que las ciudades mayas eran meros centros ceremoniales, habitados sólo por sacerdotes y gobernantes. El avance de los trabajos arqueológicos ha venido demostrando que muchas de ellas fueron habitadas por varios miles de personas, en conjuntos habitacionales alejados del cuerpo central de edificaciones. Y también operaron, al tiempo, como núcleos religiosos y administrativos para pobladores de aldeas dispersas en los alrededores. Sí está claro que, a diferencia de Teotihuacán, estos emplazamientos prestaron mayor atención a los aspectos ceremoniales que a los estrictamente urbanos.

Una ciudad maya típica estaba integrada por una serie de plataformas escalonadas, coronadas por superestructuras de mampostería ubicadas alrededor de una plaza. En Tikal y otros grandes centros, varios de estos complejos estaban unidos por calzadas, primando un agudo sentido de la proporción y el diseño y el cuidado de los detalles. La masa y el volumen de cada edificio están calculados en función de la masa y el volumen de cada uno



Falso arco maya. Sitio de Ek Balam, en Yucatán, México. Se supone que oficiaba de entrada a la ciudad.

de los edificios contiguos. Los escalones y la decoración se utilizaban para dotar de equilibrio al conjunto. También aparecen calzadas, los sacbé, uniendo centros urbanos entre sí, utilizadas por los peatones y los Señores, que eran transportados en literas. Muchas de ellas tenían entradas monumentales con "arcos de triunfo".

Las estructuras más grandes eran los altos templos piramidales escalonados (en promedio su altura osciló entre 40 y 50 metros), construidos con bloques de piedra caliza tallados que revestían un núcleo de mampostería. También utilizaban la piedra caliza desintegrada a la que le aplicaban un proceso de calor y batido con el que lograban propiedades similares al cemento, y así la aprovechaban para acabados en las fachadas o para unir piedras.



Plataforma piramidal. Copán, Honduras.

En muchos casos se aprovechaban los desniveles del terreno, integrando así la construcción con el entorno natural. A diferencia de las pirámides teotihuacanas, las mayas estaban construidas en un solo cuerpo con una extensa y empinada escalinata que unía la plataforma inicial con el santuario de la cúspide, utilizado para las ofrendas. Generalmente estos tenían un espacio interior ínfimo, ya que lo que se jerarquizaba era el aspecto exterior de las altas pirámides.

Las fachadas de los templos se decoraban con relieves de estuco pintados o con tallas directas sobre la piedra. De todas las civilizaciones precolombinas, son los mayas



Templo de la Cruz, Palenque. El techo abuhardillado oculta un espacio interior que oficia de santuario, al tiempo que sostiene una crestería que descansa sobre el muro central que separa las dos bóvedas de saledizo paralelas. Siglo VII. Su base es de 20 x 9 metros y su altura es de 20 metros. La bóveda es original de los mayas, ya que los otros pueblos americanos no la utilizaron.

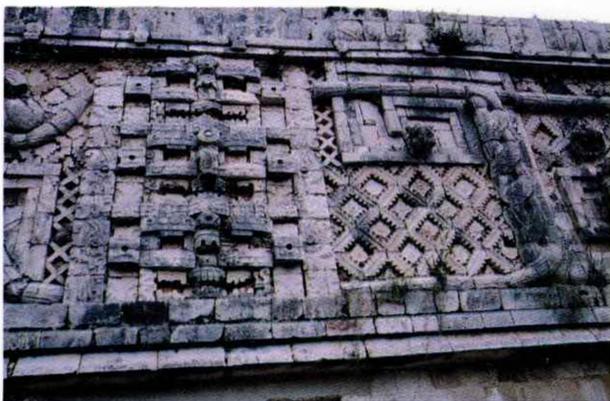
quienes más utilizaron la escultura en la decoración arquitectónica. Sobre el techo del santuario, en la cima, se elevaba una "cresta" maciza que sólo servía para añadir mayor superficie ornamentada a la fachada.

Esta arquitectura de "fachada" caracterizó fundamentalmente a los centros del Petén. Y la variante la viene a introducir Palenque, centro maya de la región de Chiapas, al incorporar en el santuario dos bóvedas paralelas con un muro central en el que se ubicó una crestería mucho más ligera y recortada.

Además de las variantes constructivas, también se dan variantes regionales en la decoración, lo que ha dado lugar a la existencia de varios estilos. Algunos se caracterizan por excesos ornamentales, lo que ha llevado a sostener que una de las características generales de la decoración maya es el "horror al vacío". Algunas regiones utilizaron frisos y otras no ocurre lo mismo con las columnas, mientras en algunos centros proliferan, en otros son inexistentes. También varían los motivos utilizados, mientras algunos recurren a motivos tomados de la naturaleza y a la figura humana (los centros ubicados en las zonas selváticas), otros utilizan diseños geométricos (los centros de la península de Yucatán, allí desaparece la figura humana).



Edificio denominado Cuadrángulo de las Monjas de Uxmal, Yucatán, México. Clásico Tardío. La decoración empleada corresponde al estilo "Puuc", uno de los estilos decorativos regionales de este periodo. La parte superior de la fachada está recubierta de un rico mosaico de piedra con mascarones de Chac y cabezas de serpientes, el resto son diseños geométricos. El nombre fue asignado por los españoles ya que tiene una planta cuadrangular de 120 metros de lado y en cada uno de ellos hay edificaciones con muchas habitaciones.



Detalle del friso.



Fachada del Palacio de Kabah, Yucatán, México. Se destaca la decoración abigarrada con grecas, glifos, serpientes y representaciones de la nariz del dios Chaac. Se le llama el Códz Poop o estera enrollada.

Varios de los centros mayas incorporaron templos con fosas sepulcrales debajo del piso. Tal el caso del Templo de las Inscripciones en Palenque, y de varios templos de Tikal.

Además de los templos, otras estructuras típicas de las ciudades mayas eran los palacios. Se construían también sobre plataformas, más bajas que las de los templos, y se componían de muchos cuartos con escasa luminosidad interior por falta de ventanas. Se los ha considerado residencias de las élites, religiosas y políticas.



Templo I de Tikal, Petén, Guatemala. Corresponde al Clásico Tardío y es conocido también como Templo de Gran Jaguar. En él fue enterrado el Soberano A hacia el 727 d.C. Fue construido en la Gran Plaza del centro, mide 55 m de altura y consta de 9 niveles que nos remiten a los nueve niveles del Inframundo.



El Palacio de Palenque visto desde el suroeste. Construido a lo largo de un siglo, durante el Clásico Tardío, contiene varias estructuras en cuyo interior se colocaron varios paneles con bajorrelieves celebrando diferentes acontecimientos. La elegante torre de 3 pisos constituye un vestigio único en su serie en Mesoamérica, se la ha interpretado como un observatorio astronómico o como un enclave con fines defensivos.



Maqueta reconstruyendo el Palacio. Museo del Sitio Arqueológico de Palenque. Se aprecia el aspecto abuhardillado de las bóvedas de saledizo sobre las que descansa la ligera crestería típica de Palenque.

Algunos, como el Palacio de Palenque, parecen haber servido de centro para las diversas ceremonias reales y no para la familia del soberano.

Un rasgo característico de la arquitectura maya, que no aparece en otras civilizaciones mesoamericanas, es la denominada "bóveda de saledizo", o falsa bóveda y/o falso arco, presente sobre todo en los palacios. Para su construcción se elevaban las paredes de mampostería hasta la altura deseada, para comenzar a cerrar la bóveda se colocaban piedras planas cada vez más próximas hasta que sólo quedaba espacio para una única piedra de coronamiento. Se lograba así un efecto de cubierta abuhardillada, reproduciendo los techos a dos aguas de las chozas de los campesinos, tan necesarios en las zonas tropicales.

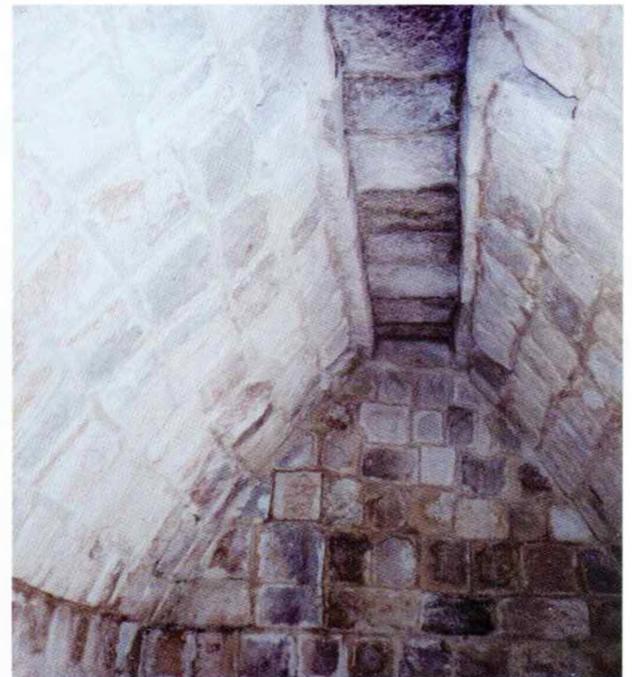
Estas bóvedas de piedra requirieron para sostenerlas de gruesos muros por lo que los espacios interiores eran pequeños en proporción a toda la estructura, oscuros y poco acogedores.

Otras de las estructuras comunes en los conjuntos urbanísticos mayas eran las canchas de pelota. Esta estructura tenía una planta en forma de I, la que se rodeaba de rampas escalonadas que la unían a plataformas ceremoniales o a templos pequeños. Estas canchas aparecen en todos los grandes centros ceremoniales. El juego de pelota parece haberse iniciado en el área olmeca y se difundió por toda Mesoamérica. Cumplía un rol ritual y también político. Simbolizaba la lucha entre el bien y el mal, entre la luz y la oscuridad, dualidad tan presente en la cosmogonía maya. Y la pelota representaba el paso de los astros y el sol como fuente de vida.

También es de destacar en las construcciones mayas, la inexistencia de un estilo arquitectónico vinculado de manera exclusiva a las estructuras religiosas, que las diferenciara de las civiles. Toda la arquitectura maya se componía de plataformas elevadas, de escalinatas, de un predominio casi absoluto de la línea recta en el exterior, y

de cámaras con bóvedas falsas en el interior. No siempre es fácil la identificación precisa de la función.

Por último señalemos otro rasgo distintivo en la arquitectura maya: la selección cuidadosa de los emplazamientos de sus edificios atendiendo la conveniencia para la observación astronómica. A vía de ejemplo citemos el Grupo E de Uaxactún, construcciones que se ha comprobado oficiaban de observatorios debido al preciso posicionamiento del sol por los templos pequeños cuando se los ve desde la pirámide durante los solsticios y equinoccios, usando la estela situada en sus inmediaciones como referencia.



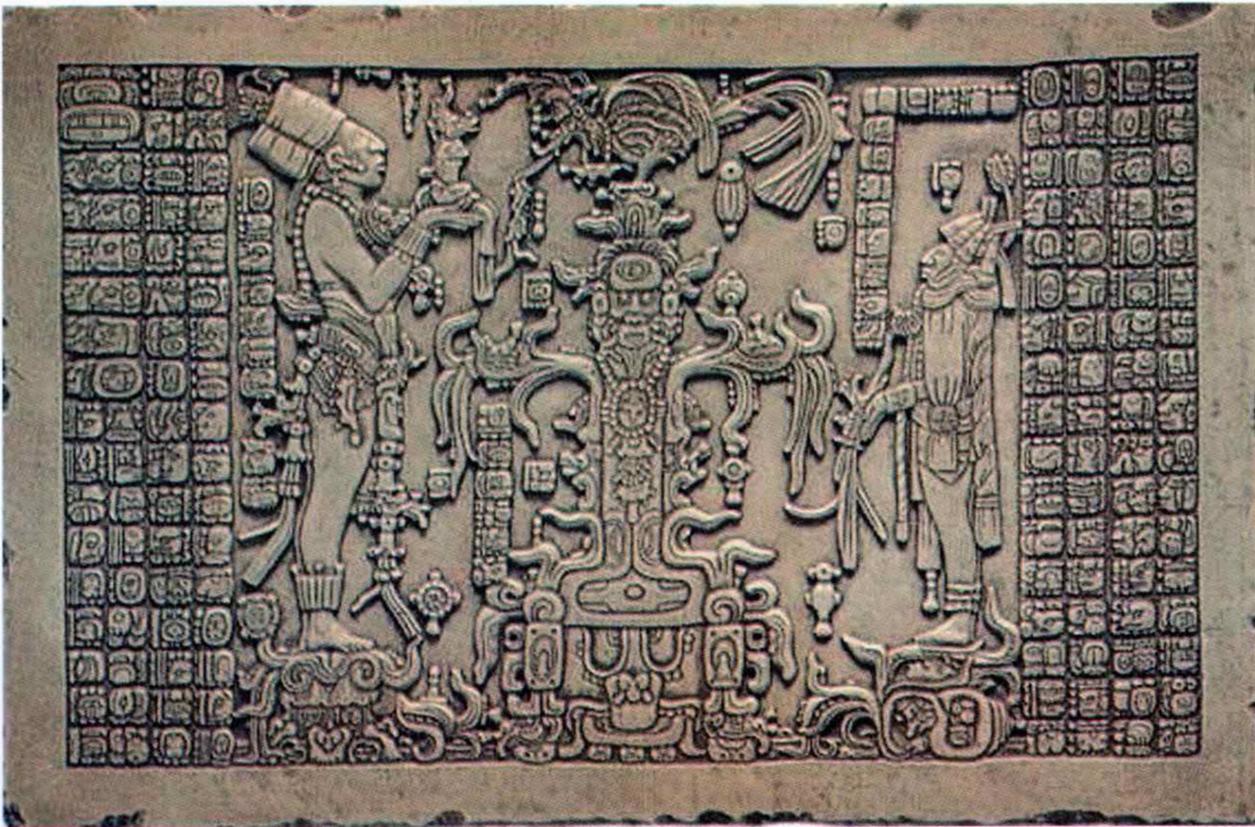
Bóveda de saledizo o falsa bóveda, Palacio de Palenque, México. Obsérvese la única piedra en el techo que une las dos paredes.

EL SOL, SU LUGAR EN LA COSMOGONÍA MAYA Y SU IMPACTO EN EL DISEÑO URBANO

En la cosmovisión maya, como en la mesoamericana en general, los planos horizontal y vertical del cosmos se unían en el centro de la tierra, en el punto señalado por el sol cuando llegaba al cenit. Ahí el sol conectaba verticalmente el espacio terrestre con el cielo y el inframundo y unía las cuatro esquinas del cosmos con el centro de la tierra. (...) Para los mayas, el centro de confluencia de las fuerzas cósmicas estaba ocupado por una piedra de jade verde, o por un árbol cósmico que se erguía en el centro de la tierra, hundía sus raíces en el inframundo, tocaba con sus ramas las esquinas del cosmos y su copa era el asiento de un pájaro celeste. La imagen del árbol cósmico es entonces una síntesis del espacio horizontal y vertical del universo, la metáfora cosmológica que recorre la historia maya. (...) El ideal de someter el inestable proceder humano a una regularidad semejante al ordenamiento que imponía el sol en la naturaleza puede apreciarse en el esfuerzo de infundir a las ciudades mayas un orden semejante al que sus gobernantes contemplaban en el cosmos. Ahora

sabemos, gracias a los estudios arqueológicos y astronómicos, que las ciudades mayas se construyeron bajo la obsesión de repetir en sus trazas el orden cósmico impreso por el sol en el universo. La planeación de las ciudades y la distribución y orientación de sus edificios buscaban reproducir la división cuatripartita del cosmos, convertir el centro sagrado de la ciudad en una réplica del ombligo del mundo, hacer de cada templo y edificio un indicador de los desplazamientos del sol por la órbita celeste, de manera que la ciudad terrena tuviera las mismas anclas axiales que sustentaban la armonía del cosmos. Tikal, Palenque, Copán, Uxmal y las numerosas ciudades mayas que florecieron en la época clásica están orientadas de tal modo que registran los desplazamientos del astro solar y en su interior contienen conjuntos de edificios y templos que reproducen las divisiones del espacio vertical: el inframundo o región de Xibalbá, la superficie terrestre y el espacio celeste. Por otra parte, a través del ritual y el ceremonial religioso, el calendario solar se convirtió en el regulador de los trabajos y los días de los hombres en la tierra, en el señalador de las ceremonias que tenían que ejecutar en el año para propiciar las fuerzas sobrenaturales y coadyuvar con ellas en el mantenimiento del orden cósmico.

Florescano, Enrique (2002), *Memoria mexicana*, Fondo de Cultura Económica, México D.F.



Representación del árbol cósmico en el centro del tablero del Templo de la Cruz Foliada de Palenque. En la parte inferior se ve la cara del monstruo de la tierra que simboliza el inframundo. La parte media, que corresponde a la superficie terrestre, está representada por foliaciones de la planta del maíz y por mazorcas con rostro humano. La parte superior tiene por símbolo un pájaro celestial.

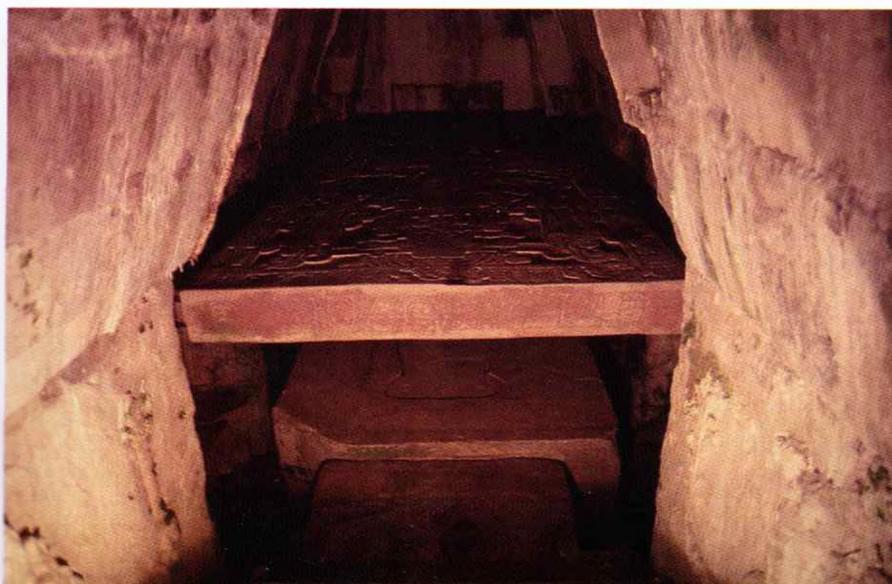
ANÁLISIS DE OBRA 1

TEMPLO DE LAS INSCRIPCIONES Y TUMBA DEL REY PACAL

Autor: anónimo - **Fecha:** fines del siglo VII d.C. Periodo Clásico Tardío. - **Ubicación:** Palenque, ciudad maya ubicada en el actual estado de Chiapas, México. - **Hallazgo:** Las ruinas de Palenque fueron descubiertas por los españoles durante el siglo XVI. En el siglo XVIII fueron nuevamente visitadas, interesándose los españoles por su valor artístico, se confeccionó un mapa y se dibujaron algunos de los bajorrelieves. Al siglo siguiente se hicieron algunas publicaciones con datos del sitio y sobre finales del mismo, investigadores británicos trabajaron en la zona. En el siglo XX hubo varias expediciones, siendo la más importante la realizada por el arqueólogo mexicano Alberto Ruz Lhullier quien en 1949 descubrió en el piso del templo unas losas desde las cuales se accedía a una escalinata obstruida intencionalmente. El equipo de Ruz liberó 67 peldaños que se internaban en el interior de la pirámide y cuando llegaron al final de la escalera (1952) encontraron restos de seis personas cubiertos con pintura roja, lo que indicaba que acompañaban a un personaje importante que había muerto. Una vez abierto el paso dieron con la cámara que contenía el sarcófago con los restos del rey Pacal, la que en parte se interna en el subsuelo. La importancia del descubrimiento radicó en que anteriormente se habían descartado los enterramientos en las pirámides mesoamericanas. Pacal nació en el año 603, subió al poder a la edad de 12 años y murió en 683, fue el gran constructor de la ciudad de Palenque. - **Medidas:** la base de la pirámide es de 24 por 7 metros y su altura es de 25 metros. La cripta es de 4 por 10 metros con una bóveda de 7 metros de altura. - **Material:** bloques de piedra caliza. - **Uso:** monumento funerario.



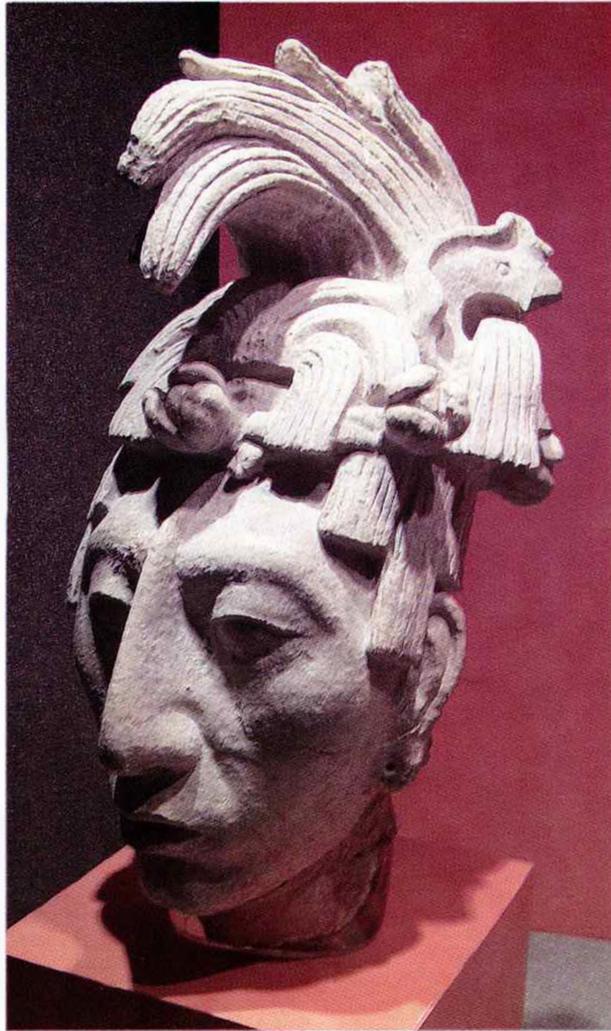
Templo de las Inscripciones. Palenque.



Tumba de Pacal.



Tapa del sarcófago.



Cabeza de escultura en estuco, encontrada en la tumba. Se supone representa a Pacal. Museo del Sitio Arqueológico de Palenque.

Descripción. El Templo de las Inscripciones se emplaza sobre una pirámide escalonada de nueve niveles. Parte de la estructura se apoya en una montaña. Se le denomina así ya que en la cámara superior posee tres paneles con extensas inscripciones que relatan la vida de Pacal. Estucos exteriores muestran a su hijo como un dios niño. Dadas las dimensiones del sarcófago en relación con las aberturas, se supone que la pirámide, o una parte de ella, fue construida sobre la cámara funeraria. Su construcción comenzó durante el reinado de Pacal y fue terminada por su hijo y sucesor alrededor de 690 d.C.

En las paredes de la cripta había figuras modeladas en estuco representando a los nueve señores del inframundo. El sarcófago está hecho en piedra caliza y con inscripciones en sus cuatro lados, decorado con los ancestros de Pacal. La tapa mide 3,79 metros de alto por 2,20 de ancho. En ella Pacal es representado en el momento de su muerte personificado como el dios del maíz (dios asociado a la creación del mundo y a la resurrección) y engullido por un monstruo de mandíbulas esqueléticas que representa las fauces del inframundo.

Interpretación. En la época de la conquista, aztecas y mayas creían que el mundo subterráneo o inframundo estaba formado por nueve capas, y que en la más baja estaban los muertos. Así, el monumento funerario de Pacal está en sintonía con esta idea de la vida en el más allá al situar su tumba en el punto más bajo de la pirámide.

En la tapa del sarcófago el rey está a los pies del Árbol del Mundo o Árbol Cósmico que unía el cielo, la tierra y el inframundo. La idea es que Pacal, después de morir, renace como un dios o como un antepasado sagrado. Su representación como dios del maíz también conduce a esta idea de la resurrección, ya que en las creencias mayas, el cultivo del maíz tiene un paralelismo con la vida y la muerte.

LA ESCULTURA Y EL RELIEVE

Destacaron los mayas en la escultura, y en particular en el relieve. Ya fuere sobre estuco, madera o piedra, los relieves mayas estuvieron presentes en exterior e interior de templos y palacios y en las estelas y altares de plazas y alrededores de los edificios.



Losu de piedra caliza procedente de Chinkultic, Chiapas. Estos discos, conocidos como marcadores del juego de pelota, se los encuentra en los pisos de las canchas. El motivo representado es un jugador en el momento de golpear la pelota con su cadera. Obsérvese que lleva rodillera así como protecciones en el brazo y pie derechos. La pelota era de caucho macizo, media entre 25 y 30 cm y pesaba unos 3 kilos. El texto que rodea la escena menciona el año 590 d.C., probablemente la fecha de inauguración de la cancha en la que se colocó. 56 cm de diámetro y 13 cm de grosor. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.

Encontramos desde obras monumentales a miniaturas. Pero sin duda el trabajo en piedra es el más característico. Ligadas a rituales y al poder político, las representaciones fueron de dioses, muy complejas y estilizadas, o de nobles y jefes, con elaborados tocados y vestimentas.

También la escultura monumental maya estuvo marcada por estilos regionales. La plasticidad decorativa de la zona selvática, a la que aludíamos más arriba, encontró en el estuco el material más apropiado para la exuberancia de formas sinuosas con que adornan la figura humana. Los gobernantes son el tema recurrente en Copán, Yaxchilán, Piedras Negras, Palenque. En cambio en Yucatán, la sobriedad de los elementos geométricos y las máscaras de Chac (el dios de la lluvia) fueron tallados sobre piedra y formaron parte de la arquitectura, ya que constituían su decoración. En las tierras secas de esta región se le rindió homenaje fundamentalmente a Chac, proveedor de las lluvias.



Relieve sobre estuco, panel procedente del Palacio de Palenque. Museo del Sitio Arqueológico de Palenque.

Los relieves adornaban sobre todo dinteles de puertas, paneles de estuco o de piedra caliza de grano muy fino en los templos, escaleras y hasta techos. Independientemente del material, siempre se coloreaba la superficie.



Dintel 24 de Yaxchilán. Perteneció a un grupo de 3 relieves encargados por el rey Escudo Jaguar II para la Estructura 23 de Yaxchilán y ejecutados por el mismo artista. Están considerados una de las obras maestras del arte maya. La escena representa un autosacrificio de sangre realizado por la esposa de Escudo Jaguar frente a su soberano y los glifos fechan la escena en 709. Estudios recientes han señalado que el sacrificio del derramamiento de la propia sangre era uno de los ritos principales de los gobernantes mayas de la época clásica, y su función última era hacer presentes a los dioses en el mundo terrestre. Caliza con restos de pigmento azul y rojo. 109,70 x 77,30 cm. British Museum, Londres.

Los altares, tan significativos en el área olmeca, tuvieron también entre los mayas la función de tronos, y eran representaciones animales, generalmente de felinos, que transmitían un mensaje de unión entre la naturaleza y los soberanos.

Las estelas ocuparon un lugar central, constituyeron monumentos de piedra esculpidos con retratos de gobernantes y escritos de sus hazañas. Son por tanto el soporte de un arte de carácter narrativo generador de documentos valiosísimos para el conocimiento de esta civilización.

Copán y Quiriguá son los centros donde las estelas sobresalen por sus altorrelieves, pasando de la mera frontalidad a una casi tridimensionalidad. En Copán los retratos de gran tamaño de soberanos erguidos eran casi exentos.



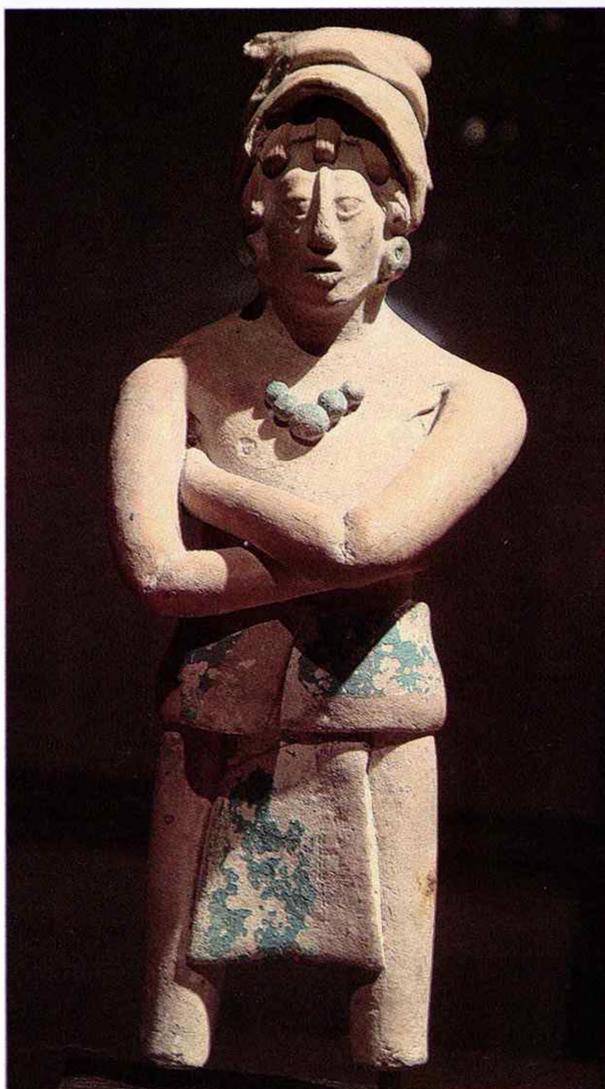
Máscara con laminillas de jade e incrustaciones de nácar y obsidiana en los ojos. Cubría el cadáver del rey Pacal enterrado en el Templo de las Inscripciones (ver Análisis de Obra). Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.



Dios del Maíz. Resto de escultura realizada en caliza proveniente del Templo 22 de Copán, Honduras. 55 x 26 cm (cabeza). Clásico Tardío. Peabody Museum of Archaeology and Ethnology, Cambridge, Massachusetts.

Los mayas fueron también exquisitos artífices de objetos de pequeño tamaño. La mayoría procede de tumbas reales y aportan información sobre los individuos con los que fueron enterrados. Trabajaron el jade, el hueso, la madera, dieron numerosas formas al sílex y la obsidiana. No encontramos el trabajo del metal.

De la Isla de Jaina, cerca de la costa de Campeche, México, proceden una enorme cantidad de estatuillas hechas en concha, a veces con incrustaciones en piedras o minerales, y figurillas de arcilla realizadas con moldes o a mano, policromadas, representando una gran variedad de tipos sociales de gran realismo y perfecto equilibrio plástico. Muchas de estas obras son a la vez silbatos, ocarinas o sonajas y no superan los 30 centímetros de altura. La isla debió de funcionar como necrópolis y estos objetos constituían ofrendas.



Figurilla silbato que representa a un guerrero. Procedente de la Isla de Jaina, conserva rastros de pintura, el silbato se encuentra detrás, sobre el brazo derecho. Nótese el detalle del pelo y el tocado de tela a modo de turbante. El tabique nasal pronunciado y proyectado hacia adelante sobre la frente demuestra la deformación voluntaria del cráneo. Arcilla. Museo del Louvre, París.



Jugador de pelota maya. Procede de Jaina y pertenece al Clásico. Su cuerpo se encuentra ceñido por un grueso cinturón, porta en su cabeza un casco terminado en punta, los protectores acostumbrados en muñecas y antebrazo, así como un sencillo faldellín. Por adornos lleva orejeras que enmarcan sus típicos rasgos mayas y un collar. Retrata con precisión el instante en el que el jugador golpea la pelota, descansando sobre una de sus rodillas, y sus brazos en movimiento evidencian la dinámica del juego. Arcilla. Museo Nacional de Antropología, México.

PINTURA MURAL Y CERÁMICA

La pintura en muros interiores y exteriores fue muy frecuente, pero se han conservado escasos fragmentos. Se pintaba con colores brillantes sobre una capa de estuco húmeda, se trata de colores planos, sin perspectiva, pero aun así lograron brindar la ilusión del espacio al colocar las figuras en diversos planos. Se repasaban los contornos con rayas negras o rojas. Las caras se trazaban de perfil.

Los frescos mejor conservados son los de Bonampak, en Chiapas. Datan del siglo VIII y cubren muros de tres cámaras. Se trata de una obra unitaria en la que centenares de mayas celebran a un heredero de la dinastía gobernante. Destaca la naturalidad en la representación así como el predominio de la mancha sobre la línea. La narración sigue un orden cronológico donde se da cuenta de la presentación del niño y de fiestas en su honor, también se representa una batalla, víctimas sacrificiales, cautivos desnudos y humillados, una franja a modo de cielo alberga astros y constelaciones, y mujeres de la realeza hacen

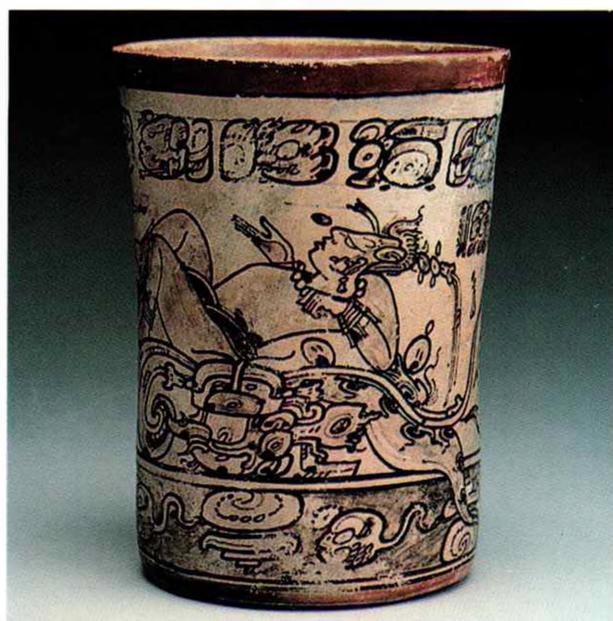
un acto de contrición haciéndose pasar sogas y espinos por la lengua. Constituyen un valioso documento para el conocimiento de vestimentas, armas, instrumentos musicales, costumbres y ceremonias.

También se conservan fragmentos de otros frescos en Uaxactun, Palenque, Coba y Chichén Itzá.



Fragmento de uno de los muros pintados de Bonampak. En la escena, músicos participan en una celebración en honor del heredero al poder real.

En lo que respecta a la cerámica, ésta fue en general policromada y aparece mayoritariamente formando parte de ajuares funerarios. En el Clásico Temprano (300-600 d.C.) revela una marcada influencia de Teotihuacán, tanto en forma (vasos trípodas) como en motivos y técnica (como por ejemplo el estucado en la superficie). Igualmente presentaron aspectos originales, manejan una nutrida gama de colores, representaron frecuentemente al jaguar, las aves, dioses (Chac aparece con frecuencia), la figura humana.



Vaso estilo códice hallado en una tumba en Calkmul, Campeche. La imagen muestra al dios del maíz naciendo de una semilla. La banda superior con glifos generalmente aludía a la función del recipiente y a veces a su propietario. La banda inferior muestra imágenes del mundo acuático con las que se solía referir al Inframundo. Cerámica con pigmentos crema, negro y rojo. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.

En el Clásico Tardío (600-900 d.C.) las escenas pintadas en la cerámica representan un mundo sobrenatural, celebración de sacrificios o danzas de dioses, por ejemplo. Se trata de recipientes, pintados en negro o marrón sobre un engobe de color crema o naranja y con una cenefa roja en el borde con glifos. Se ha bautizado a esta tradición como estilo "códice", por su semejanza con las páginas de los códices.

Y dentro de él se dan varios estilos regionales, pero en todos es la línea la que predomina sobre la mancha del color. Con respecto a la forma encontramos tanto vasijas cilíndricas como platos y fuentes de distintos tamaños, donde la pintura cubría casi toda la superficie.

EL FIN DEL CLÁSICO MAYA

A finales del siglo IX, se produjo un colapso en los centros mayas, los que comenzaron a despoblarse para ser por último abandonados y cubiertos por la selva.

Entre posibles explicaciones se maneja agotamiento agrícola, desmedido crecimiento demográfico, rivalidades militares entre las regiones, invasiones de pueblos del norte, impacto del colapso de Teotihuacán. Seguramente fue un proceso multicausal el que desencadenó el hundimiento maya. Lo cierto es que a finales del clásico la cultura maya incorporó nuevas pautas introducidas por

grupos toltecas y derivó en una nueva fase de auge en el Posclásico, diferente del esplendor de estos siglos.

EL PERÍODO POSCLÁSICO (900 - 1500 D.C.) LOS TOLTECAS

Hacia el 900, nuevas migraciones procedentes del Norte provocaron un gran impacto. Estos pueblos se conocen con el nombre de "chichimecas". Entre ellos se encontraban tribus de habla náhuatl, como los mexicas. Estos invasores, con un nivel cultural muy inferior con respecto al de sus dominados, terminaron por integrar su cultura hasta el punto de identificarse con ellos. Tal el caso de los toltecas que, establecidos en Teotihuacán, hicieron de ésta el centro de las leyendas sobre su génesis.

Los toltecas abandonaron Teotihuacán en el siglo IX, y construyeron su capital en Tula, la que siguió los moldes arquitectónicos de aquella (sistema de talud-tablero, plazas, palacios, templos), aunque con elementos nuevos como las columnas y las canchas de juego de pelota. Pero la arquitectura no logró el vuelo de Teotihuacán, fue tosca, con bloques de piedra sin pulir y paredes de adobe. Introdujeron muros labrados con frisos geométricos donde se repite la escena de una serpiente devorando un cadáver.

CONEXIONES DESDE EL PRESENTE 1

16-Junio-2009

DIFUNDIRÁ GOOGLE PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO DE MÉXICO

El Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) y la empresa Google México firmaron hoy aquí un convenio de colaboración, para promover y difundir vía internet el patrimonio cultural de la nación, como museos, zonas arqueológicas y monumentos históricos.

En el acto celebrado en el Museo Nacional de Antropología, se explicó que este acuerdo busca, además, potenciar el interés de los usuarios de la red en temas de antropología, arqueología e historia.

Lo anterior, como parte de una estrategia que permita un mejor conocimiento y sensibilización sobre la importancia de la conservación de los bienes culturales de México, además del fomento a la visita física del público a dichos lugares.

Signado por Alfonso de María y Campos, titular del INAH, y John Farrell, director general en México de la empresa buscadora de palabras en internet, el convenio fue titulado "Pongamos a México en el mapa con Google", por tener esto como objetivo.

Es decir, la riqueza patrimonial de México se difundirá de una forma más intensa, al hacer uso de las diversas aplicaciones que integran la plataforma de la empresa internacional: You Tube, Google Earth y Google Maps.

En el primer caso, a través del sitio www.youtube.com/INAHTV el usuario tendrá acceso a videos que muestran los bienes culturales resguardados en museos, conocer más a profundidad las tradiciones de los pueblos indígenas y estar al tanto de los proyectos de exploración arqueológica que se desarrollan en otros sitios prehispánicos.

Mediante Google Earth, el público obtendrá la ubicación satelital y planos del lugar exacto en el que se ubican museos, zonas arqueológicas y monumentos históricos.

Derivado del convenio firmado, el INAH se encargará de validar, desde el punto de vista científico e histórico, la información que se incluye en cada uno de los servicios de la plataforma Google en la materia signada.

Fuente: www.exonline.com.mx

Aunque la guerra era una práctica generalizada en épocas anteriores, ahora alcanzó nuevas dimensiones, formándose un nuevo grupo social: los guerreros. Asociado a este clima bélico, los sacrificios humanos, que también se practicaban en épocas precedentes, fueron un componente fundamental en el ritual público, generalizándose el uso de la exhibición de los cráneos de los sacrificados en el *tzompantli*, estructura donde se colocaban.



"Atlantes" de Tula. Columnas con formas de guerreros.

LA LEYENDA DE QUETZALCÓATL

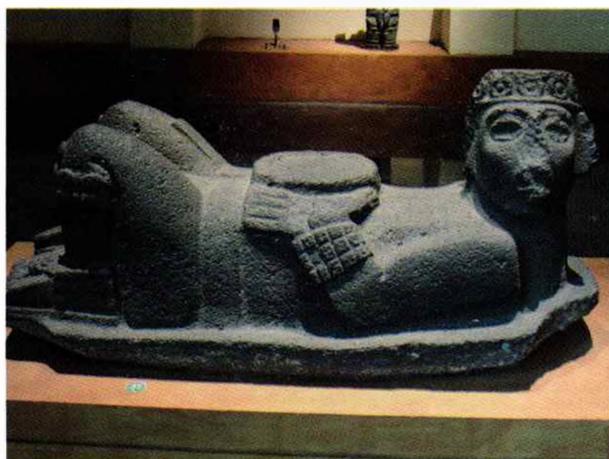
"Es difícil separar, desde las referencias míticas posteriores, el núcleo de verdad histórica en la leyenda de Topiltzin-Quetzalcóatl. Topiltzin parece haber sido una persona real, nacida en 935 ó 947 d.C. [en Tula], quien fue más tarde identificado con la divina "Serpiente Emplumada" Quetzalcóatl. De él se dice que trasladó la capital tolteca a un lugar llamado Colhuacán de Tula. Topiltzin está caracterizado en la leyenda como un intelectual pacifista, quien aborrecía el sacrificio humano. Esta actitud enfureció al dios Tezcatlipoca, quien, por medio de astutas estratagemas, echó a Topiltzin-Quetzalcóatl de Tula. El soberano depuesto y su comitiva hicieron su camino hacia la costa del Golfo, donde, de acuerdo con una versión de la leyenda, se inmoló en el fuego y fue transformado en la Estrella de la Mañana. En otra versión habría navegado hacia el este sobre una balsa hecha de serpientes, prometiendo retornar algún día. Las leyendas describen a Quetzalcóatl con piel clara y barba. Cuando el soberano azteca, Moctezuma, oyó del desembarco de Cortés en 1519, temió que el conquistador fuera Quetzalcóatl, que retornaba para reclamar su reino."

Fiedel, Stuart J. (1996) *Prehistoria de América*. Crítica. Barcelona.



Muro tolteca en Tula. Frisos decorados con motivos geométricos y de serpiente devorando un cadáver.

Un elemento característico de la escultura tolteca fueron las estatuas conocidas como "Chac Mool", figuras sentadas en forma reclinada que sostienen en el vientre un recipiente que se supone servía para ofrendas ceremoniales. También caracterizaron a esta cultura las columnas denominadas "atlantes", con forma de guerreros, y la representación de Quetzalcóatl bajo la forma de hombre-pájaro-serpiente.



Chac Mool tolteca. Posclásico Temprano (900-1250 d.C.) Piedra 66 x 141 cm. Museo Nacional de Antropología. Ciudad de México.

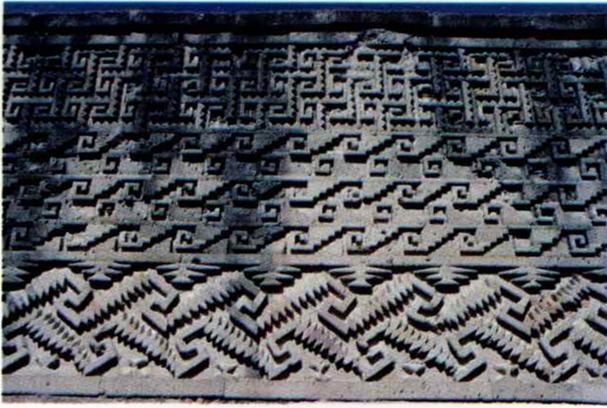
Los toltecas constituyeron un pueblo guerrero que impuso una fuerte autoridad en la región.

Hacia el siglo XII, Tula se despobló y fue presa de otros pueblos chichimecas, entre ellos los aztecas que la ocuparon durante 19 años.

LOS MIXTECAS

En el Valle de Oaxaca, la tradición zapoteca fue sustituida por los mixtecas, quienes invadieron Monte Albán en el siglo IX.

Su capital fue Mitla, ciudad ubicada en la cima aplanada de una montaña, rodeada de murallas, lo que prueba el fuerte militarismo de esta cultura. Los guerreros constituían el grupo social más influyente.



Mitla. Capital de los mixtecos. Detalle de muro con grecas.

Dominaron sobre un conjunto de pequeñas ciudades controladas desde Mitla, a la cual rendían tributo.

Desde el punto de vista artístico, los mixtecos destacaron por su orfebrería, sobre todo en el tallado del oro y el trabajo de la turquesa. Una de las más espectaculares producciones es un conjunto de piezas procedentes de la tumba N° 7 de Monte Albán, lugar que utilizaron como necrópolis de sus gobernantes.

También sobresalieron en la decoración arquitectónica al utilizar en los muros grecas en relieve con motivos que no se repiten.



Pectoral de oro que representa al dios de la muerte. Cultura mixteca. Monte Alban, México.

EL POSCLÁSICO MAYA

A fines del siglo XI o principios del XII, una oleada de toltecas ocupó Yucatán estableciéndose en Chichén Itzá. Impusieron mediante el predominio de una casta guerrera extranjera, nuevas deidades, variaciones en las técnicas constructivas, y temáticas y estilos nuevos en el arte. Se produjo entonces una cultura híbrida que modificó muchas de las pautas culturales mayas clásicas.



14
Códice Selden. Los códices eran libros fabricados en láminas de papel de amate o piel de venado, dispuestos en forma de biombo por porciones, protegidas por cubiertas de madera. De uso exclusivo de sacerdotes y dirigentes, los más importantes eran de carácter religioso. El Códice Selden pertenece a la cultura mixteca, data del siglo XVI y fue adquirido por el coleccionista inglés John Selde. Localizado en la Biblioteca Bodleian en la Universidad de Oxford. Los códices mixtecos destacan por tratarse de composiciones pictóricas que asombran por su riqueza iconográfica.

Estructuras como las de El Caracol o el Templo de los Guerreros tienen fuerte influencia tolteca. Al igual que en Tula, encontramos en Chichén Itzá columnas con serpiente, chacmool y pilares con guerreros. No obstante, son muchos los aspectos constructivos mayas que se conservan.

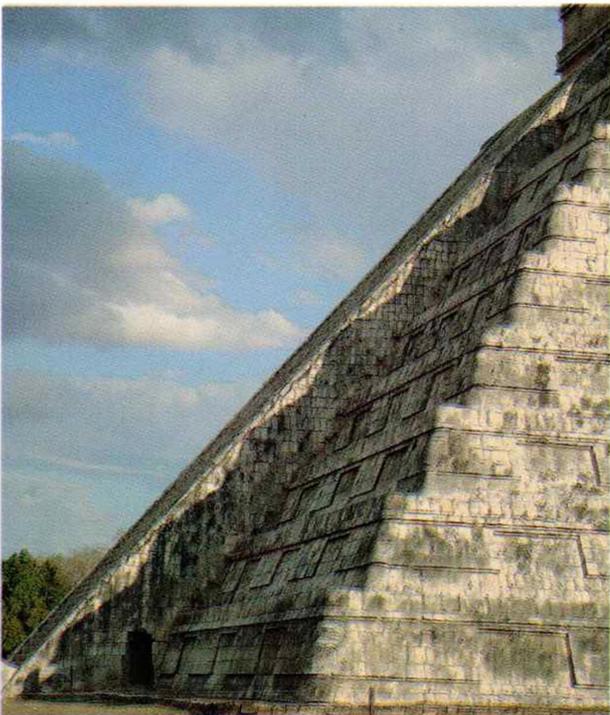


Estatua de Chac Mool en Chichén Itzá.

La cancha de juego de pelota es la más grande de toda Mesoamérica. El terreno de juego supera los 146 m de largo y los 36 m de ancho. A diferencia de casi todas las canchas del período clásico, ésta tiene las paredes laterales verticales.



Chichén Itzá. Observatorio astronómico conocido como El Caracol. Su nombre deriva de la forma de su planta y de su centro, que parece reproducir deliberadamente el corte de una concha. Bóvedas concéntricas conducen a una cámara situada en el piso superior a través de una escalera de caracol. Tanto la silleria como el abovedado son de gran calidad. Estudios recientes han demostrado que tanto su forma como la ubicación de sus aberturas permiten la observación de los movimientos de Venus.



Templo de los Guerreros de Chichén Itzá, visto desde la pirámide de Kukulcán. Se trata de una pirámide de planta cuadrada, de cuarenta metros de lado con cuatro cuerpos escalonados compuestos de tablero y talud. Sobre la última plataforma se alza el templo propiamente dicho, cuya entrada está precedida por dos columnas serpentiformes y un chac-mool. A sus pies se ubica el Grupo de las Mil Columnas que debió sostener en otro tiempo una cubierta efímera.



Aro de la cancha de juego de pelota de Chichén Itzá. Esculpido con serpientes de cascabel entrelazadas, se encuentra a 8 m por encima del terreno de juego, casi fuera de alcance.

Este predominio tolteca ya no existe hacia el siglo XIII. Un nuevo estado maya dominante se estableció alrededor de la ciudad de Mazapán, en el norte de Yucatán. Este dominio se fragmentó alrededor de 1450 y 16 pequeños estados rivales comenzaron peleas por la hegemonía. Ésta fue la situación que encontraron los españoles cuando comenzaron la conquista de Yucatán en 1528.

En lo que respecta al arte, en los dos últimos siglos antes de la llegada de los europeos se había dado en el área un retorno de ciertos patrones clásicos mayas, sobre todo en la cerámica y en la decoración de los edificios.



Tulum. Ciudad maya amurallada ubicada sobre la costa sur de la Península de Yucatán. Construcciones rectangulares cobijaban fuegos en la noche, sirviendo de faros a los navegantes que comerciaban en la zona.



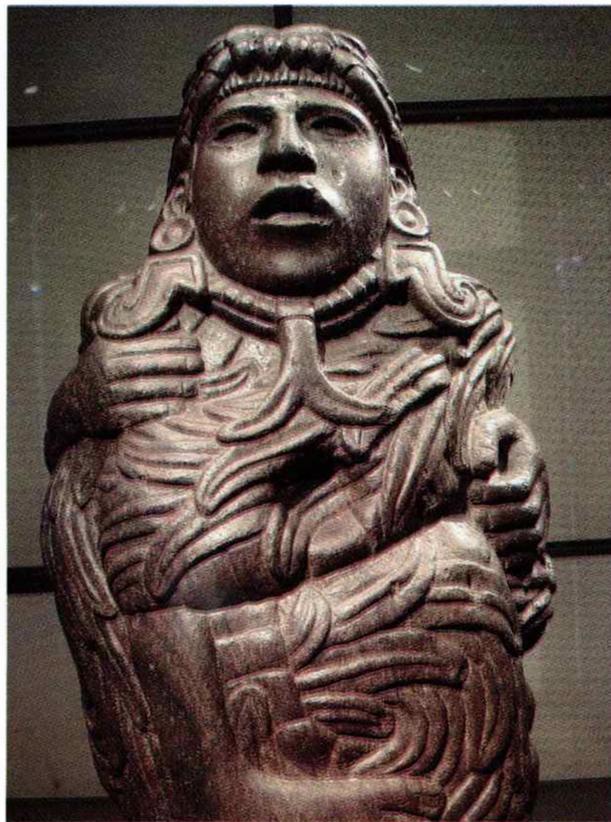
Código Tro-Cortesiano o de Madrid. Facsimil del original que se conserva en el Museo de América, Madrid. Papel de corteza de amate, estucado y pintado. Cultura maya, periodo posclásico tardío 1250-1500. Consta de 56 hojas o dobleces pintados por ambos lados. Cada doblez o página tiene 23 x 12 cm. Puede describirse como una obra de frecuente consulta para los sacerdotes ya que contiene registros de cálculos del tiempo que guardan relación con augurios y rituales para propiciar la lluvia, las faenas agrícolas, la cacería, la agricultura y otros diversos géneros de actividad artesanal. Glifos e imágenes se complementan.

EL ARTE AZTECA

Luego del colapso de Tula, toltecas e inmigrantes chichimecas se extendieron hacia el sur dentro del área del Valle de México, aprendiendo las tradiciones culturales de la región.

Los últimos en llegar fueron los tenochcas o mexicas, conocidos por nosotros como aztecas. Provenían de un lugar mítico denominado Aztlan (de ahí la denominación aztecas) y deambularon por el Valle en busca de un lugar donde establecerse; la falta de tierras disponibles hizo que fueran expulsados sucesivas veces, y según sus leyendas, el dios al que rendían culto, Huitzilopochtli, prometió conducirlos a una isla situada en medio de un lago, cuyo emplazamiento conocerían porque un águila se posaría sobre un nopal. Alrededor de 1325 fundaron en una isla de la orilla oeste del lago Texcoco, Tenochtitlán. Para lograr una agricultura productiva, construyeron islotes artificiales, las chinampas, para las que utilizaban la vegetación y el lodo del lago, y que también utilizaron para viviendas uniéndolas con puentes a la ciudad.

Representación de Quetzalcóatl (héroe civilizador) en forma de serpiente emplumada. Escultura exenta en piedra de basalto roja. Cultura Azteca. Hacia 1450 d.C. aproximadamente. Museo del Louvre, París.





Piedra del Sol. Conocido tradicionalmente como el calendario azteca, se trata de un bajorrelieve en piedra, de 358 cm de diámetro, representando la cara del dios del sol Tonatiuh, rodeado de glifos representando los días. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México. A pesar de su nombre, no es un calendario sino más bien un registro calendárico de los cataclismos que pusieron fin a los 4 soles o eras anteriores.

Conformaron un estado guerrero y expansivo, temido por su enorme potencial militar, que en 1500 controlaba un territorio de cerca de 200.000 km² y una población de 10 millones de personas. Culturalmente condensaron siglos de tradición cultural mesoamericana. Políticamente no constituyeron un imperio centralizado sino que sometieron a pago de tributo a las regiones sometidas.

En términos de la historia del arte, es la culminación de un proceso que arranca con la Civilización Olmeca, se va fortaleciendo en Teotihuacán y Tula, para llegar a las realizaciones sofisticadas y complejas que caracterizaron la producción artística azteca.

URBANISMO Y ARQUITECTURA AZTECAS

El estudio de la arquitectura azteca se ve dificultado ya que la actual ciudad de México está construida sobre las ruinas a las que quedó reducida Tenochtitlán, luego de su caída. Las fuentes de estudio provienen de trabajos arqueológicos que se realizan en el Templo Mayor (antiguo



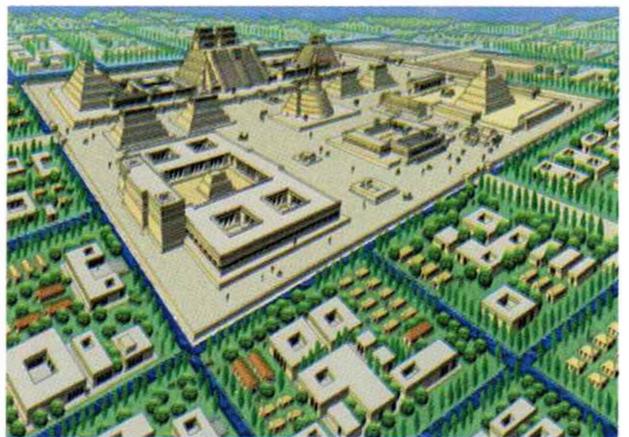
Maqueta de Tenochtitlán. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.

centro ceremonial de la capital azteca) y de las fuentes escritas del período de la conquista.

Sus construcciones más originales las constituyeron los templos gemelos con dobles escalinatas de acceso y la pirámide de planta circular que tradicionalmente se ha atribuido a los templos a Ehécatl, dios del viento.

Tenochtitlán cubría de 12 a 15 km², estaba unida mediante canales y calzadas a los centros provinciales cercanos (Tlatelolco entre ellos) y con los suburbios formaba una "Gran Tenochtitlán" con 400.000 habitantes. Hay que añadir además, 600.000 personas que vivían en el resto de la Cuenca de México. No sorprende que los españoles se fascinaran en 1519 al ver su tamaño, cinco veces mayor que Londres por entonces. La compararon con Venecia, pues las "calles" de Tenochtitlán eran canales. Estos, que formaban un tejido norte-sur, tenían un tráfico constante de canoas con pasajeros o carga. Gran parte de la misma Tenochtitlán y sus campos vecinos, productores de alimentos, habían sido hechos mediante enormes drenajes hacia los canales. Se construyeron diques para evitar el peligro de inundaciones y acueductos que aseguraban la llegada de agua potable a la ciudad.

En el corazón de la ciudad estaba el centro ceremonial (Templo Mayor), una plaza casi cuadrada de más de 300 m de lado, resguardada por murallas, que albergaba, entre otros, a los templos gemelos, el de Tláloc (divinidad mesoamericana, dios de la lluvia) y el de Huitzilopochtli (divinidad chichimeca, dios solar). Esta modalidad de templos gemelos se relaciona con la dualidad característica en la cosmogonía mesoamericana que ya hemos visto manifestarse en otras culturas.



Frente a ellos se levantaba el Templo de Quetzalcóatl (dios del viento y a la vez la estrella Venus que anuncia la llegada del día), cuya planta era circular, templos más pequeños estaban dedicados a Tezcatlipoca (dios de la noche y la guerra), Xipe Totec (dios de la fertilidad y la siembra) y otros dioses. El recinto también incluía las viviendas de los sacerdotes, una gran cancha de juego de pelota y un tzompantli (estructura sobre la que se colocaban los cráneos de las víctimas sacrificadas).

Las excavaciones realizadas en el Templo Mayor han revelado 11 etapas constructivas, y más de 50 escondrijos con ricas ofrendas funerarias.

Rodeando el recinto sagrado estaban los palacios de los soberanos. El palacio de Moctezuma II contenía una lujosa residencia privada, bellos jardines, un zoológico, otras dependencias y depósitos, habitaciones para huéspedes, una cárcel, un arsenal, una sala para música y danza, y dependencias para sirvientes y trabajadores.

A lo largo de los canales y las calles se alzaban las casas de los hombres comunes, los macehuales, cuyos estilos arquitectónicos recuerdan a los de Teotihuacán.

Existían dos grandes mercados, uno localizado cerca del recinto del templo y el otro en Tlatelolco, ciudad absorbida por Tenochtitlán.

El plano de la ciudad, como la planta del templo, responden a los modelos precedentes del Valle de México, desde Teotihuacán a Tula y otros centros que rodeaban el lago. Los canales de Tenochtitlán, construidos siguiendo una cuadrícula, están inspirados en el modelo teotihuacano.

La pirámide gemela parece ser una innovación del posclásico tardío. Establecía un pie de igualdad entre las dos divinidades a las que se veneraba, pero también era un medio para conservar el culto a una divinidad local cuando se introducía una nueva.

LAS ARTES

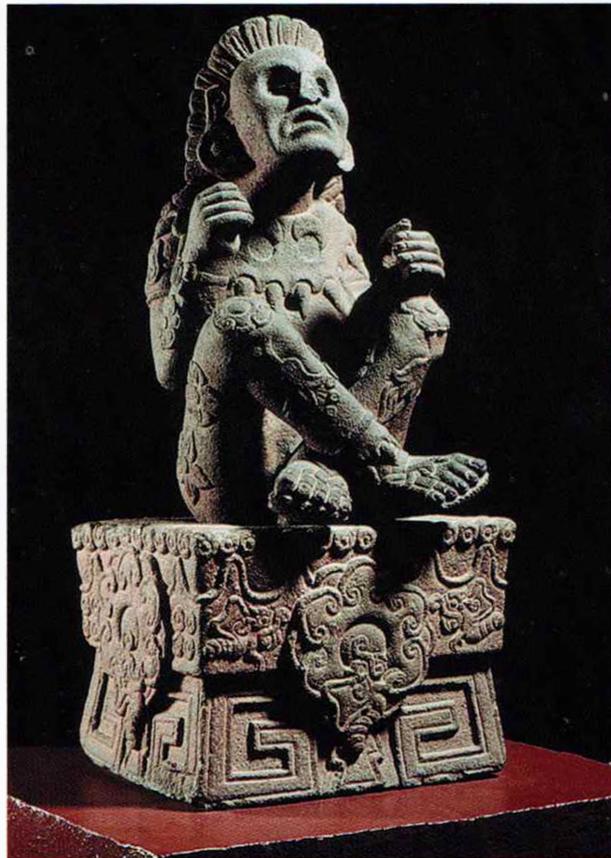
Vivieron en la capital azteca una gran cantidad de escultores procedentes de diferentes regiones de Mesoamérica, sobre todo de Oaxaca, que trabajaron para el imperio. Se sabe que los aztecas volvieron a Tula y trajeron piezas toltecas tales como varios Chac Mool y figuras de guerreros. En las excavaciones realizadas en el Templo Mayor se han encontrado esculturas olmecas, teotihuacanas y del área occidental, entregadas como ofrendas, lo que hace ver a los aztecas como receptores de estilos anteriores que fueron integrando al suyo. Excelentes escultores, su concepción plástica osciló entre la abstracción y el realismo, creando más bien una imagen conceptual.

En la producción escultórica azteca encontramos obras tanto de grandes volúmenes, como pequeñas. La piedra es uno de los materiales más utilizados y la técnica del tallado no deja prácticamente espacios vacíos, esto hace que las obras transmitan mucha energía.

Las piezas más pequeñas son en su mayoría divinidades femeninas del maíz o de Xipe Totec, dios de la siembra cuyo ritual imitaba los ciclos del maíz, un sacerdote joven se cubría con la piel de una víctima sacrificada hasta que se pudría, emergía entonces un joven nuevo semejando el brote que surge de la vieja semilla.

Forman parte de la producción azteca, trabajadas piezas cerámicas, objetos de jade y obsidiana, objetos hechos de mosaicos de plumas, turquesas y oro. Es muy poca la orfebrería que se ha conservado debido al saqueo del conquistador.

El arte azteca se manifestó también a través de la música y la literatura. Han llegado hasta nosotros variados instrumentos musicales cuyo cuidado diseño nos habla de la importancia que tenían en la vida ritual azteca.

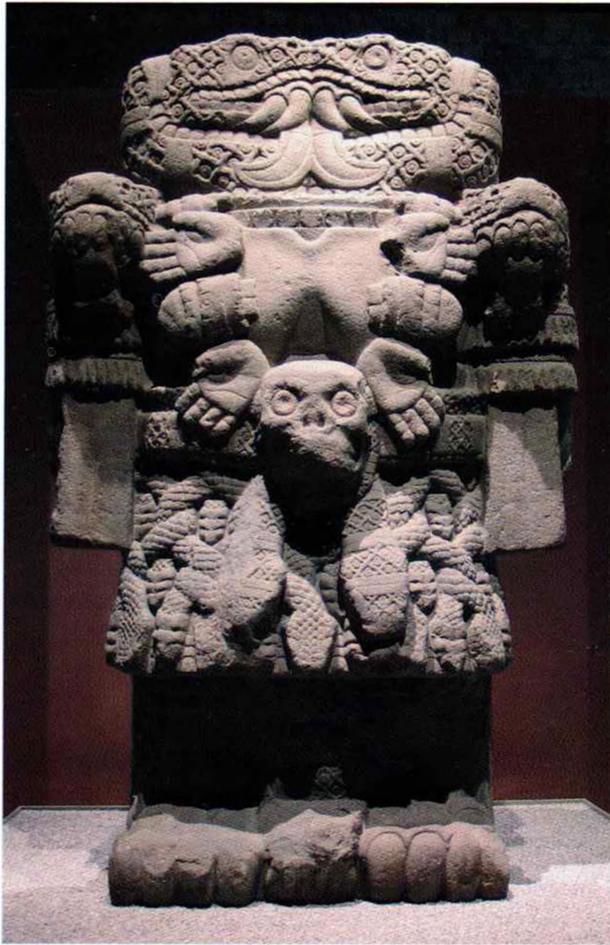


Escultura de Xochipilli, deidad de las flores, la danza y la música. Tiene todo su cuerpo cubierto de flores y otros elementos vegetales, también está decorado el altar que le sirve de asiento. Piedra volcánica. 115 x 53 cm. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.

La poesía nahuatl, de la que se han hecho muchos estudios a partir de fuentes españolas y de la tradición oral, nos sorprende con un nivel de sensibilidad y riqueza simbólica que contrasta con el perfil guerrero y rudo de este pueblo conquistador.



Tocado de plumas enviado por Cortés a Carlos V, algunos especialistas creen que quizá lo lució Moctezuma II. Museo de Etnología, Viena. Elaborado con plumas verdes de quetzal engarzadas en oro y piedras preciosas, tiene una altura de 116 cm y un diámetro de 175 cm. Destacaron los aztecas por sus producciones de arte plumario (elaboración de objetos en plumas de aves) y en especial la creación de mosaicos de plumas, conservándose en museos de América y Europa algunos ejemplares de escudos y tocados.



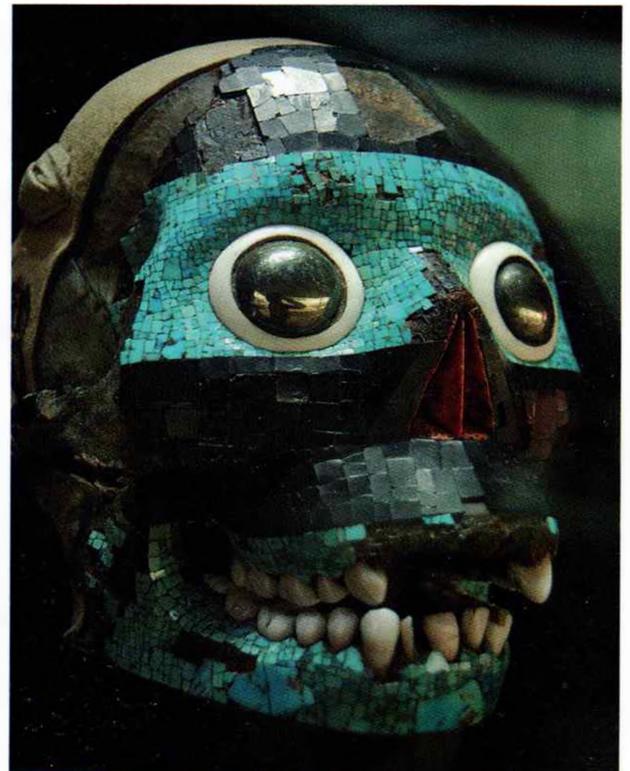
Escultura de la diosa Coatlicue. Piedra arenisca. 3.50 x 1.30 m. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México. Tal vez una de las esculturas teomórficas más conocida sea la de esta diosa llamada también "la de la falda de serpiente", diosa terrestre de la vida y la muerte. Alfonso Caso, destacado arqueólogo mexicano, nos dice sobre ella:

"Coatlicue tiene en los mitos aztecas una importancia especial porque es la madre de los dioses, es decir, del Sol, la Luna y las estrellas. (...) El arte azteca, al representar a esta diosa con toda la originalidad bárbara de un pueblo joven y enérgico, realizó una obra maestra. La colosal estatua de Coatlicue del Museo Nacional supera en fuerza expresiva a las creaciones más refinadas de pueblos que, como el maya, concebían a la vida y a los dioses en una forma más serena. Lleva una falda formada por serpientes entrelazadas, de acuerdo con su nombre, sostenida por otra serpiente a manera de cinturón. Un collar de manos y corazones que rematan en un cráneo humano oculta en parte el pecho de la diosa. Sus pies y sus manos están armados de garras, porque es la deidad insaciable que se alimenta de los cadáveres de los hombres; por eso se llama también "la comedora de inmundicias". Pero sus pechos cuelgan exhaustos porque ha amamantado a los dioses y a los hombres, porque todos ellos son sus hijos, y por eso se la llama "nuestra madre", Tonántzin, Teteoinan, "la madre de los dioses", y Toci, "nuestra abuela". De la cabeza cortada salen dos corrientes de sangre, en forma de serpientes representadas de perfil, pero que al juntar sus fauces forman un rostro fantástico. Por detrás le cuelga el adorno de tiras de cuero rojo, rematadas por caracoles, que es el atributo ordinario de los dioses de la Tierra."

Caso, Alfonso (1971) El pueblo del Sol. FCE. México.

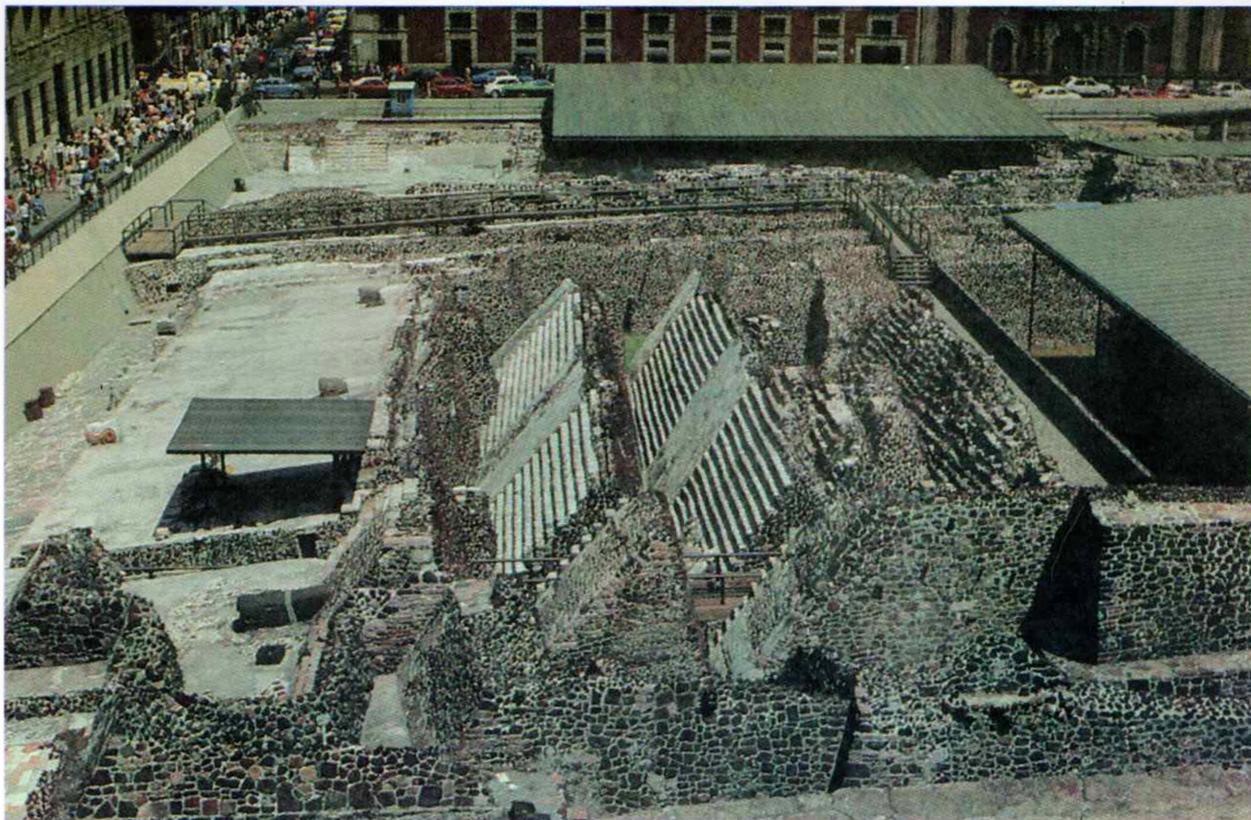


Plato tripode. Cerámica pintada. Museo de América, Madrid.



Máscara de mosaico de turquesa, pirita, concha y otros materiales aplicado sobre cráneo humano. British Museum, Londres. Parece representar a Tezcatlipoca, dios mexica que junto con Quetzalcóatl, es uno de los creadores del mundo. Dios del frío que representa el cielo nocturno, su atributo principal es el espejo que humea.

EL TEMPLO MAYOR, ALGUNOS HALLAZGOS



Templo Mayor, vista actual, Ciudad de México. Reproduce el orden cósmico que los mexicas tenían del Universo, un nivel superior o celeste formado por trece cielos; un nivel terrestre de donde partían los cuatro rumbos del Universo, es decir los cuatro puntos cardinales; el nivel inferior compuesto por nueve fases que terminaban en Mictlan, el inframundo, el mundo de los muertos. Los tres niveles se cruzaban en el Templo Mayor.

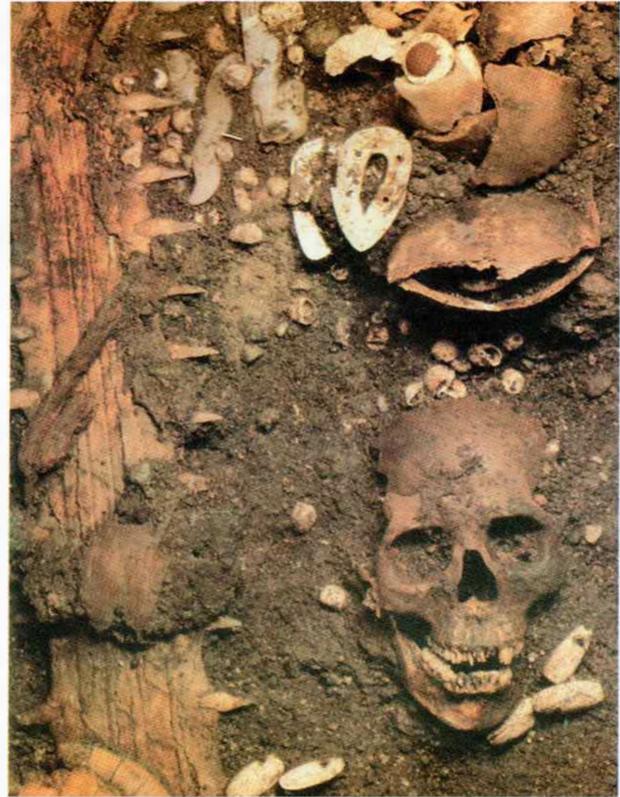


Coyolxauhqui, diosa de la luna, que según la leyenda fue muerta y desmembrada por su hermano Huitzilopochtli, dios de la guerra.

Guerrero águila, elaborado en cuatro piezas de arcilla, huecas, de tamaño natural. Museo del Templo Mayor, México. La escultura representa a un guerrero águila en una posición como si estuviera a punto de alzar el vuelo. La belleza y el naturalismo de esta figura, vista en contraposición a la escultura de Coatlicue, descubre la pluralidad de ideales estéticos vigentes en la cultura azteca. Sus artífices fueron posiblemente los escultores de la costa del Golfo, especializados en la cocción de grandes obras de terracota.



Altar Tzomantli decorado con cráneos de piedra tallada recubiertos de estuco.



Ofrenda funeraria.

LA CONQUISTA DE TENOCHTITLÁN EN LA MIRADA DE UN ESCRITOR MEXICANO CONTEMPORÁNEO

“Yo¹⁶ vi todo esto. La caída de la gran ciudad azteca, en medio del rumor de atabales, el choque del acero contra el pedernal y el fuego de los cañones castellanos. Vi el agua quemada de la laguna sobre la cual se asentó esta Gran Tenochtitlán, dos veces más grande que Córdoba.

Cayeron templos, las insignias, los trofeos. Cayeron los mismísimos dioses. Y al día siguiente de la derrota, con las piedras de los templos indios, comenzamos a edificar las iglesias cristianas. Quien sienta curiosidad o sea topo encontrará en la base de las columnas de la Catedral de México las divisas mágicas del dios de la noche, el espejo humeante de Tezcatlipoca. ¿Cuánto durarán las nuevas mansiones de nuestro único dios, construidas sobre las ruinas de no uno, sino mil dioses? Acaso tanto como el nombre de estos: Lluvia, Agua, Viento, Fuego, Basura...

... No fuimos, pues, sólo hombres quienes entramos a la Gran Tenochtitlán en el 3 de noviembre de 1520, sino centauros, seres mitológicos, con dos cabezas y seis patas, armados de trueno y vestidos de roca. Y además, gracias a las coincidencias del calendario, confundidos con el dios que regresaba, Quetzalcóatl.

Con razón Moctezuma nos recibió, de pie, en la mitad de la calzada que unía al valle con la ciudad lacustre, diciendo:

Bienvenidos. Han llegado a su casa. Ahora descansen.

Nadie, entre nosotros, ni en el Viejo ni en el Nuevo Mundo, había visto ciudad más espléndida que la capital de Moctezuma, los canales, las canoas, las torres y amplias plazas, los mercados tan bien abastecidos, las novedades que mostraban, jamás vistas por nosotros ni mencionadas en la Biblia: el tomate y el pavo, el ají y el chocolate, el maíz y la patata, el tabaco y el alcohol del agave; esmeraldas, jades, oro y plata en abundancia, obrajes de pluma y suaves cánticos adoloridos...

Lindas mujeres, recámaras bien barridas, patios llenos de aves, y jaulas repletas de tigres; jardines y enanos albinos a nuestro servicio...”

Fuentes, Carlos (1993) *El Naranja, o los círculos del tiempo*. Alfaguara. Madrid.

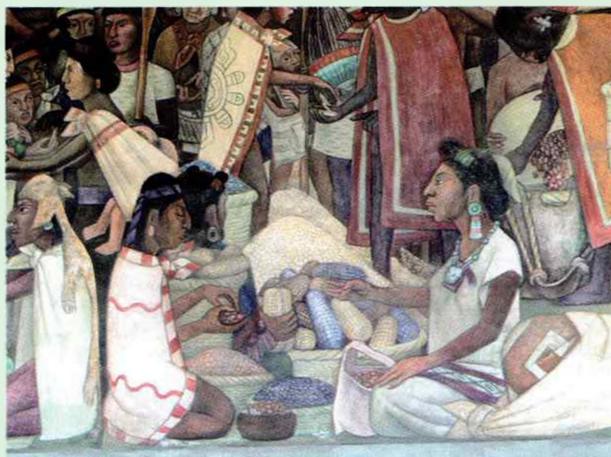
¹⁶ Nos habla la voz de ultratumba de Jerónimo de Aguilar, intérprete de Cortés.

MODOS DE VER 1

En la década del 20 del siglo XX se inicia en México, en un contexto de cambios políticos, económicos y también culturales muy importantes, un movimiento artístico cuyo objetivo primordial fue acercar el arte al pueblo, y que privilegió el muralismo como lenguaje central para llevar adelante esta empresa. Diego Rivera, José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros, Juan O'Gorman, fueron sus principales exponentes. Reivindicaron el pasado indígena y sus logros artísticos, entre ellos la producción de murales, de importante tradición en el arte precolombino. Diego Rivera en particular, fue un destacado coleccionista de piezas artísticas mesoamericanas y tuvo en las culturas prehispánicas un motivo de inspiración para su obra pictórica. Entre 1929 y 1951 realizó en el Palacio Nacional (sede del Gobierno de México) cinco murales en que ilustra la historia de México desde la conquista hasta 1930. En uno de ellos recrea el famoso Mercado de Tlatelolco de los aztecas, siguiendo la descripción que los españoles realizaron de él cuando lo vieron por primera vez en 1519. Tlatelolco era el mercado de mayor importancia de Tenochtitlán, se comerciaba con toda clase de mercancías: plumas, joyas, animales, telas, alimentos, armas, etc., y era visitado por todos los grupos de la sociedad azteca. Reflejar esa diversidad social y la complejidad de productos, el ajetreo de las actividades, el dinamismo de la cotidianidad azteca, es lo que se persigue a través de la escena representada, contrastando coloridos con el blanco del personaje noble que observa la aglomeración, en el eje central del mural, junto a una alta plataforma piramidal doble. A lo lejos, el centro ceremonial. La mirada del pintor intenta reconstruir, a partir de descripciones y de su creatividad, la ciudad aniquilada por el conquistador. Y en esa tarea se deja ver cómo ha operado en él la estética precolombina con la que se ha nutrido.



Mercado de Tlatelolco. Mural pintado al fresco en el Palacio Nacional de Ciudad de México por Diego Rivera en 1942.



Mercado de Tlatelolco. Detalle.

ÁREA ANDINA

La región que denominamos "Andina" se extiende desde la línea del Ecuador hasta los 20 grados de latitud sur, abarcando el actual territorio de Perú (exceptuando la selva Amazónica), parte de Ecuador, el Altiplano de Bolivia y norte de Chile.



El Área Andina

A diferencia de Mesoamérica, no encontramos en el área andina elementos culturales comunes que persistan a lo largo de su proceso histórico. Tal vez un aspecto común en los pueblos andinos, fue una forma de ocupar y explotar los recursos ubicados a diferentes alturas, a los efectos de aprovechar al máximo los productos de los diversos pisos ecológicos. Esto provocó importantes vínculos entre los habitantes de las distintas regiones.

CONTEXTO GEOGRÁFICO

Es una región de contrastes en la que se distinguen tres zonas: costera, serrana y amazónica.

La zona costera es seca, alimentada por muchos ríos que bajan desde la zona serrana al mar y que ofrecen va-

lles aprovechables para el cultivo, los que fueron provistos de agua mediante una red de acueductos y canales que los intercomunicaban. Desde temprano los pueblos allí establecidos utilizaron el recurso de la pesca, y, una vez introducida la agricultura, también aprovecharon el guano depositado por las aves marinas, como valioso fertilizante. En este hábitat surgió la sedentarización, hacia el 5000 a.C., en un período pre-cerámico. Y también se dieron aquí los principales cambios que condujeron a la civilización. El control del agua se constituyó en un importante elemento de poder al momento de constituirse los estados costeros.

La cerámica se introdujo alrededor del 2350 a.C. desde Colombia y Ecuador.

El cultivo del maíz, incorporado tardíamente en comparación con Mesoamérica, así como los cultivos del ají, frijol, calabaza y algodón, caracterizaron a esta región.



Acueductos subterráneos de la zona costera de Nazca. Pese al escaso recurso hídrico, los nazca crearon valles con una agricultura de alto rendimiento a partir de la construcción de acueductos que tomaban por infiltración aguas subterráneas de las zonas altas y las trasladaban por varios cientos de kilómetros.

La zona serrana corresponde a la Cordillera de los Andes, sus regiones habitadas presentan alturas que oscilan entre 2500 y 3000 metros sobre el nivel del mar, y una gran diferencia entre las temperaturas diurnas y nocturnas. Pese a este clima, esta región permitió importantes concentraciones de población a partir de la explotación de ganado y de una forma de cultivo donde -para ganarle suelos al relieve montañoso-, se desarrolla la agricultura en terrazas sobre las laderas, centrada en productos propios de zonas altas y frías, como la papa y la quinua. Con las terrazas se controlaba la erosión de la tierra, la cantidad del agua, la calidad y temperatura del suelo.

Como todo sistema basado en la experimentación agrícola, requirió importantes niveles de organización de la fuerza de trabajo, así como la elaboración de calendarios, por lo que, del mismo modo que pasó con los sistemas de irrigación costeros, las terrazas de cultivo requirieron de estados fuertes capaces de dirigir estos emprendimientos colectivos.

La zona amazónica corresponde a la selva ubicada al este de la cordillera andina. Fue la menos poblada y resulta la de menor investigación, por haber sido considerada un área marginal.