



---

---

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

*“El Rostro Teotihuacano”*

Tesis que para obtener el título de:

Licenciada en Artes Visuales

Presenta

Claudia Rocío Torres Vázquez

Director de tesis:

Lic. Víctor Monroy de la Rosa

Asesor de tesis:

Prof. Francisco Villaseñor Bello

México, D.F., 2003



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



A los dos seres, que me dieron la vida, quienes me han apoyado en todas mis decisiones, triunfos y fracasos.

A mis padres:

Benigno Torres

y

Emma Vázquez

Con mucho cariño a mi maestro Benjamín Cantú, por enseñarme el valor del arte. Gracias por mostrarme el sendero.

A Lola:

Con respeto y cariño, por ser como una madre.



A mis hermanos:

En quienes encontré ejemplo y apoyo para seguir adelante y lograr mis objetivos

A Santiago:

Por tenerme paciencia, por sus enseñanzas y por su gran ayuda en la elaboración de esta tesis.

A todos mis compañeros del seminario, en especial a Lorena, Luis, Gina y Tere.



Gracias a:

CONACULTA.- INAH.-MEX.

Al ingeniero Zarate, director de la Zona Arqueológica de Teotihuacan, por las facilidades otorgadas para la realización de tomas fotográficas.

Al Museo de Pintura Mural.

Al Museo Nacional de Antropología e Historia.

A la UNAM por albergarme y nutrirme de conocimientos durante siete años.





*Formas que me hacen apasionar,  
rostros que me hacen sentir,  
alma que en ellos puedo ver  
para el pasado revivir.*





## **Indice.**

Introducción. ....	7
Capitulo 1.- El arte en la cultura Teotihuacana.	
1.1 La producción artística en la cultura teotihuacana. ....	11
1.1.1 Arquitectura. ....	15
1.1.2 Escultura. ....	20
1.1.3 Pintura. ....	25
1.2 Los rostros teotihuacanos y de otras culturas mesoamericanas. ....	30
Capitulo 2.-El rostro en la Cultura Teotihuacana.	
2.1 Concepto de retrato en el mundo teotihuacano y en el occidental. ....	50
2.2 El rostro teotihuacano. ....	57
2.2.1 Las máscaras. ....	60
2.2.2 Los rostros de barro. ....	65
2.2.3 Los rostros en la pintura mural. ....	68
2.3 El rostro de la divinidad. ....	70
2.4 Materiales y técnicas en la producción de rostros. ....	75
2.5 Características formales y conceptuales de los rostros teotihuacanos. ....	77
Capitulo 3.- Imágenes de rostros teotihuacanos.	
3.1 La fotografía como objeto mágico. ....	88
3.2 Las imágenes de rostros como producción personal. ....	91
3.3 Origen del proyecto "El rostro teotihuacano. ....	93





3.4 Metodología, técnica y concepto para la realización de tomas fotográficas de rostros teotihuacanos. ....	94
3.5 Portafolio fotográfico. ....	98
Conclusión. ....	129
Bibliografía. ....	132





## **Introducción.**

*El pasado prehispánico de México parece sólo una historia que no ha dejado más que ruinas inhóspitas. Sin embargo, nos han llegado vestigios de las culturas que poblaron esta tierra, prueba y testimonio de lo que el ingenio y esfuerzo humano logró.*

*Entre todas esas civilizaciones del México antiguo, se desarrolló entre el año 200 A.C. y 650 D.C. en el paisaje del Altiplano a unos 50 Km. al Noreste de la Ciudad de México, la Cultura Teotihuacana. En ésta se elevó el desarrollo del hombre a un nivel con un alto grado de civilización, que gracias al proceso de búsqueda de integración del hombre como creación y como parte del cosmos, dió lugar a una gran metropoli.*

*Teotihuacan (Ciudad de los Dioses) produjo un arte con estilo propio y con una amplia gama de manifestaciones; en arquitectura como en el resto de las expresiones (pintura, escultura, alfarería) tiene una tendencia a la horizontalidad, en sus construcciones usa el talud y el tablero, llegando sin duda a manifestarse en un plano profundamente religioso, sobrio y espiritual.*

*En el seno religioso de sus creencias el hombre busca representar a los fenómenos naturales y a los hechos que rigen su vida diaria. Surgen deidades, que adquieren un rostro humano, el cual se va modificando y teniendo variantes que lo vuelve inconfundible, apareciendo el rostro de la divinidad.*

*En todas las culturas se dan canones para la creación, la teotihuacana no escapa a ello, ya que todas estas responden a un patrón establecido de tal modo que el rostro como representación no es la excepción.*

*La manifestación del rostro abraza a divinidades como hombres, representando la cosmogonía que reino el universo de éste.*

*En México, como país subdesarrollado, el arte queda relegado a segundo término, dejando perdida mucha*





*de nuestra riqueza cultural, ya sea por falta de interés o de presupuesto para rescates arqueológicos y culturales. Así, el trabajo de registro en imágenes y catalogación es casi nulo; por tal motivo, considero necesaria la creación de un corpus de rostros, siendo éste mi interés en la materia. Estos rostros que comunican y muestran de una u otra manera el mundo teotihuacano y que hoy día conforman un puente entre esa maravillosa cultura y la que vivimos actualmente.*

*El desarrollo de este trabajo pretende dar a conocer a los rostros de Teotihuacan, no como un pedazo de piedra o pintura inerte; busca capturar el ente físico, pero también, el conceptual de éste y con él, sus características ideológicas que hablan del momento en que fueron creados, muchos de estos iconos están destruidos, pero aún conservan su plenitud conceptual que pretendo capturar bajo mi perspectiva y transformarla en imagen visible para todos aquellos que no tienen la posibilidad de apreciar estos resquicios de la historia.*

*Es aventurado hacer un juicio de los rostros teotihuacanos sin fuentes escritas y peor aún sin recurrir a la fuente original (las imágenes). La parte visual corresponde a las figuras e imágenes obtenidas en el Museo Nacional de Antropología e Historia, en el Museo de Sitio de la Zona Arqueológica de Teotihuacan, en el Museo de Pintura Mural y lugares como Tepantitla, Atetelco y Tetitla.*

*A lo largo de este trabajo, he desarrollado tres capítulos que explican la trascendencia del rostro en la cultura teotihuacana.*

*En el capítulo uno, se hace una introducción del arte teotihuacano para comprender sus rasgos generales y entender de manera somera el lugar que ocupaba el rostro dentro de la producción artística, además incluye una rápida descripción de rostros de otras culturas mesoamericanas y una breve comparación con la teotihuacana; el capítulo dos aborda de manera más concreta el tema del rostro teotihuacano, sus manifestacio-*





nes y su significado; finalmente en el capítulo tres, se desarrolla la producción fotográfica de rostros teotihuacanos, su metodología y técnica, además se retoma la imagen fotográfica como objeto mágico.

Como punto final de este trabajo de recopilación, investigación y crítica, considero importante la realización de un corpus que pueda sintetizar esa visión no sólo de registro sino también intuitiva y sensorial que sin duda fue parte importante en la creación de dichas obras y que mediante un punto de vista personal pretendo captar con el objetivo de una cámara fotográfica.

Las piezas que aparecen corresponden a rostros de tamaño pequeño, de personas que pertenecieron o representaron a la comunidad, esculturas monumentales como es el caso de la Chalchihutlicue, que se sitúa dentro de las deidades, no hay que olvidar también a los de sacerdotes o personajes importantes en la comunidad, quienes por lo general se representan en la pintura.

Así, rostros de mujeres, hombres, niños, ancianos, deidades y personajes sobrenaturales o fantásticos, con influencia de diferentes culturas y trabajados bajo diferentes técnicas y con diferentes materiales, forman este corpus.

Para la obtención de imágenes fue necesario una investigación teórica paralela a dicho trabajo de campo, de tal suerte que imágenes y texto forman una unidad perfecta en la que sin texto las imágenes no tienen mucho sentido y viceversa.



# El arte en la Cultura Teotihuacana

---

## Capitulo

---





## 1.1 La producción artística en la Cultura Teotihuacana.

A lo largo del tiempo, las civilizaciones han dado diferentes interpretaciones del mundo de acuerdo a su manera de concebir los fenómenos y hechos de la naturaleza, para estas culturas cada fenómeno es representado por una deidad, que puede beneficiar o castigar los actos de los que habitan en la Tierra. Cada uno de estos repercute en el orden del cosmos, por tanto es necesario ofrendar y agradecer por todo lo recibido, lo que se recibirá y para atenuar algún malestar que la divinidad pudiera tener y por ello causar catástrofes. Los dioses son manipulados por medio de la magia para seguir otorgando sus beneficios, "pues los dioses no cumplen con su deber si el hombre no los estimula"<sup>1</sup>. Por ejemplo, al sol se le ofrendan corazones para que permanezca joven y cada día nazca, lleno de vigor después de luchar por la noche con las fuerzas que pretenden destruirlo y representan su opuesto (la oscuridad y la muerte). Así, se crea un equilibrio, se pone en orden la dialéctica de los opuestos que se manifiesta en un juego sin fin, en el que uno no existe sin el otro; una existencia de todas las cosas ligada a la dualidad. En el mundo prehispánico, entregado al mito y la religión, todo funciona por este principio, "el dualismo rige la concepción de los dioses, de la naturaleza, del arte"<sup>2</sup> y de toda la vida.

Como su manera de ver al mundo está basada en la creencia del mito, su concepción artística también es vista y basada en lo religioso, lo mágico y espiritual. Por lo tanto los objetos de arte adquieren su importancia en su significado, es decir, "el mito presta significación e importancia al fenómeno; transforma al mundo de la apariencia en una realidad encantada"<sup>3</sup>. La explicación del mundo para los teotihuacanos mediante el mito transforma no tan solo el fenómeno o la cosa, sino también su

<sup>1</sup> Westheim, Paul, **Ideas fundamentales del arte prehispánico en México**, Marina Frenk, Alianza Editorial Era, México, 1991, p. 84.

<sup>2</sup> Ibidem, p. 19

<sup>3</sup> Ibidem, p. 24





manera de verlo; en tanto que el artista teotihuacano interpreta lo que ve a través del mito “y cuando representa, su representación solo es <<exacta>> para él –si expresa este significado, sin que importe hasta que punto concuerde con el modelo natural”<sup>4</sup>, pues las piezas de arte son creadas con materia y adquieren forma en el mundo de lo óptico real, pero a la vez obtienen características y atributos que pertenecen al mundo de lo mágico-religioso, entonces lo que da relevancia a esas formas “no es la materia, sino los espíritus inherentes a la materia”<sup>5</sup>. Lo importante es “darle expresión plástica, convertir en forma a los espíritus que alientan en las cosas, esencia y sentido de las cosas, plasmar no lo que son como fenómeno óptico sino lo que significan”<sup>6</sup>. Por ejemplo, una escultura de Tláloc, viene a ser Tláloc y no su representación, ya que “el pensamiento mágico identifica la imagen con la cosa. La imagen le parece más real que la cosa”<sup>7</sup> y puesto que esto es real para ellos, constituye la realidad; manifiesta por medio de símbolos “que puedan expresar lo inexpresable, lo no aprensible con los sentidos, lo inasible”<sup>8</sup>, para que así lo real y lo irreal se fundan en un mundo donde no hay división entre estos, en donde todo forma parte del todo.

El arte de la Cultura Teotihuacana tiene la tendencia de abstraer y se caracteriza por su espiritualización, es decir es un arte que no se limita a la pura representación de lo que los sentidos captan, sino que asciende y está cargado de capacidades o características mágicas, lo cual nos lleva a concluir, que está hecho para elevar el espíritu y “no es objeto de la vivencia estética, destinado a <<depurar las pasiones>>; es vehículo de energías propias para enardecer la pasión religiosa”<sup>9</sup>, y por medio de este “el artista hace visible y palpable el mundo mis-

---

<sup>4</sup> Ibidem, p. 22

<sup>5</sup> Westheim, Paul, **Arte Antiguo de México**, Serie Mayor, Editorial Era, México, 1977, p. 39.

<sup>6</sup> Ibidem, p. 45

<sup>7</sup> Ibidem, p. 64

<sup>8</sup> Ibidem, p. 72

<sup>9</sup> Westheim, Caso, et. al., **Cuarenta Siglos de Arte Mexicano, arte prehispánico**, Vol. 2, Editorial Herrero, S.A., México, 1981, p. 51.





terioso de la imaginación”<sup>10</sup>, y debido a esa capacidad de fusión de lo mítico con lo suprahumano, los materiales son manipulados por el hombre y “el fenómeno óptico real, sujeto a lo terrestre y profano, es elevado por el idioma formal hacia lo simbólico y supraterrenal”<sup>11</sup> para hacer visible lo invisible transformando los fenómenos naturales en signos, “el pensamiento mítico se expresa en forma de signos; sustituye la cosa por el signo”<sup>12</sup>, esto es, los objetos de arte no representan a la cosa misma sino a la significación de esta, el cual es dado por la visión y las especificaciones marcadas por la sociedad de cada época. Sin embargo, esto no significa que el artista no participa de ellas, si lo hace y lo hace gracias a “la intuición creadora del artista”<sup>13</sup>. No obstante “la conciencia estética que la nutre es un producto social”<sup>14</sup>. Cabe señalar que las obras de arte teotihuacano (pintura, escultura) no tienen firma de autor, lo que indica que eso no importaba y su función era reconocida por la comunidad y era creada para beneficio de todos y no de uno solo.

Por consiguiente, en el arte teotihuacano se da una estilización, que cumple la función de hacer sobresalir ciertos rasgos o hacer minoritarios otros o simplemente desaparecer otros como no característicos, pero esa estilización, esa “metamorfosis del fenómeno natural que se opera en la imaginación del hombre es uno de los factores fundamentales de la creación plástica. Esta la creación plástica, parte de una realidad distinta en cada caso, y el resultado –es decir la forma, expresión de la vivencia- debe ser distinto, según que el artista se proponga plasmar la imagen de un fenómeno o la de un concepto”<sup>15</sup>; como resultado de la visión de una época y la representación del mundo a través de esta se obtienen obras de arte que no dependen del todo en la manera de manejar los materiales, sino en la conjunción del hecho

---

<sup>10</sup> Ibidem, p. 205

<sup>11</sup> Westheim, **Ideas fundamentales**, Op. Cit, p. 111

<sup>12</sup> Ibidem, p. 43

<sup>13</sup> Westheim, Caso, et. al., Op. Cit, p. 189

<sup>14</sup> Ibidem.

<sup>15</sup> Westheim, **Ideas fundamentales**, Op. Cit, p. 46





de dominar estos e impregnarlos del espíritu, “trascendiendo los medios materiales, la función esencial del arte plástico, consiste en dar vida a ideas en formas específicas, crear símbolos para los sentimientos indefinidos, adquirir conciencia a través de la forma de las dimensiones de la realidad y ordenar el caos”<sup>16</sup>.

Así como “todos los elementos- cielo, tierra, mundo inferior, dioses, hombres y naturaleza se hallan enlazados intrínsecamente sujetos a una misma ley, ligados entre ellos y con el todo a través de una infinita variedad de relaciones”<sup>17</sup>, también el arte forma parte de esta unidad cósmica y a su vez cada una de las obras de arte son una unidad que el artista crea con cada detalle dado por el color, volumen, forma y disposición, para mostrar o representar todo lo que el hombre cree o debe creer y ver, dicho de otra manera, cada una de las obras de arte son “invenciones imaginarias; imágenes de vitalidad de fuerza interna que se manifiesta en la forma humana o animal, al igual en construcciones abstractas que revelan tensiones misteriosas”<sup>18</sup>, y son parte de la unidad cósmica con capacidades o atributos religiosos y que pueden causar trastornos en las demás partes de la unidad.

Algo muy importante que caracteriza al arte teotihuacano es el ritmo y la repetición de una misma forma, como queriendo recordar todo el tiempo lo que es y debe ser, la grandiosidad de lo divino. El ritmo es la parte esencial del culto, de la religión, la filosofía y por supuesto del arte. Por tanto, “uno de los decisivos elementos formales del arte mesoamericano es el ritmo. El hecho, el único hecho que quiere manifestar, lo acentúa, lo subraya, lo inculca”<sup>19</sup>.



---

<sup>16</sup> Westheim, Caso, et. al., Op. Cit, p. 109

<sup>17</sup> Westheim, **Ideas fundamentales**, Op. Cit, p. 144.

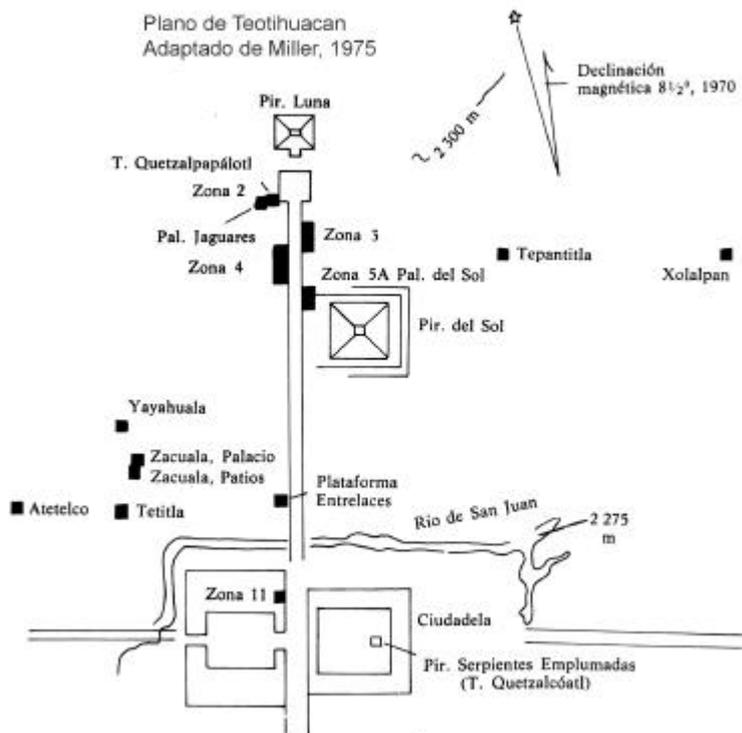
<sup>18</sup> Westheim, Caso, et. al., Op. Cit, p. 209

<sup>19</sup> Westheim, **Arte Antiguo de México**, Op. Cit, p. 78



### 1.1.1 Arquitectura.

Teotihuacan fue la Ciudad más importante de Mesoamérica y cuenta con una perfecta planeación; fue trazada con su centro en la Pirámide del Sol, la cual es una construcción monumental y la más grande de ésta, compuesta por cuatro cuerpos en taludes escalonados; había una gran avenida, La Calzada de los Muertos, de una longitud de 4 km. de largo y 40m. de ancho aproximadamente, al inicio de ésta se construyó La Ciudadela, en donde se encuentra un basamento piramidal conocido como el Templo de Quetzalcóatl; poco más adelante, subiendo la pendiente, se localiza el Río San Juan, que atraviesa La Calzada de los Muertos en sentido perpendicular; a un costado del río se encuentra el conjunto habitacional Noroeste; al final de la Calzada se puede





apreciar la Plaza de la Luna, frente a ella se alza imponente la Pirámide de la Luna; a un costado de dicho edificio en dirección oeste, está El Palacio de Quetzal-Papalotl y el Palacio de los Caracoles emplumados; además se construyeron otros centros urbanos, entre los que destacan Atetelco, Tetitla, Tepantitla, Zacuala y Yayahuala.

La arquitectura de la Ciudad de los Dioses, al igual que el resto de las manifestaciones de ésta, se basa en un concepto mítico-religioso en el que interviene una rigurosa disciplina que domina este arte tanto en el campo monumental como en las construcciones menores de uso habitacional, que no dejan de ser menos impresionantes.

La construcción de ésta Ciudad obedece a una distribución simétrica y utiliza masas cúbicas en sus construcciones, "en las que predomina totalmente la línea recta en toda su nitidez, sin paliativos, utiliza en sus modos más simples, casi en la totalidad de los casos con acentuado predominio de lo horizontal"<sup>20</sup>, esto es posible apreciarlo en construcciones como la Pirámide del Sol y la Luna, que tienen "un estilo geométrico inconfundible, que se forma por prismas escalonados; sin embargo en cada cuerpo se consigue mayor variedad por las dos partes que le componen, un talud y un tablero"<sup>21</sup> en donde "tanto el fondo del tablero como el marco conservan a veces decoración pintada con una gran variedad de motivos"<sup>22</sup>; un recurso muy usado para conseguir el aspecto de monumentalidad es el juego de planos y el contraste de sombras y luces. Cabe señalar que estas construcciones piramidales, al igual que el templo de Quetzalcóatl tienen en su interior unos túneles que conducen a pequeñas cámaras que los investigadores llaman mortuorias,

---

<sup>20</sup> Westheim, Caso, et. al., Op. Cit, p. 270

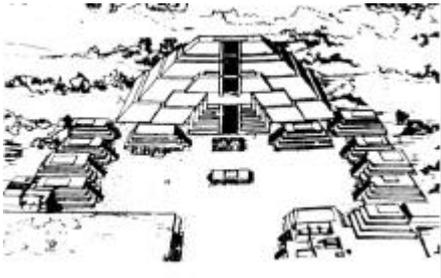
<sup>21</sup> Marquina, Ignacio, **La arquitectura teotihuacana**, Artes de México, No.134 año XVII, México, 1970, p. 19-27, Apud, Estrada Hernández, Elisa, **Antología del arte prehispánico. Selección y Recapitulación**, Editorial caricatura, UAEM, Toluca Edo. de México, 1991, 2ª Edición, p.124.

<sup>22</sup> Von Winning, Hasso, **La Iconografía de Teotihuacan. Los dioses y los signos**, Tomo I, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, México, 1987, Primera edición, p. 55





pues en ellas se han encontrado restos humanos y ofrendas de tipo ritual; los túneles del Templo de Quezalcóatl forman una cruz, la cual ha sido relacionada con los cuatro puntos cardinales y en su centro hay una dirección más, que se dirige a la esfera celeste, un quinto punto.



Pirámide de la Luna

La construcción de Teotihuacan tiene una estrecha relación con los cuerpos celestes y permite ver que fueron hechas en base al movimiento diario de los astros, que en conjunto con sus creencias mágico-míticas, trajeron consigo la utilización de algunos numerales como el 13 o el 5 que se vuelven una constante; así tenemos el 52 que es cuatro veces 13 y que marca el fin de un ciclo y el inicio de otro con la ceremonia del fuego nuevo, esto significa la creación de un nuevo Sol y con él todo un mundo nuevo, de tal modo que "la arquitectura está relacionada con los ciclos temporales a su vez ligados con los complejos religiosos, la arquitectura es un cuerpo vivo que nunca termina por concluirse, sino que se modifica constantemente"<sup>23</sup>, así construcciones pertenecientes al ciclo viejo son enterradas y cubiertas y junto todo lo que en ese lapso de tiempo se usó; utensilios y objetos, aún los templos son destruidos y cubiertos para construir nuevas estructuras sobre éstos. También tuvo relación con aspectos geográficos como las elevaciones o los declives del suelo y elementos como la orientación de los puntos cardinales, los árboles, animales y fenómenos naturales, "la arquitectura se piensa siempre en razón de lo existente, por lo tanto con un sentido de



---

<sup>23</sup> Westheim, Caso, et. al., Op. Cit, p. 321.



continuidad y de armonía de formas, en que unas y otras coexisten"<sup>24</sup>, para formar un equilibrio.

El uso sistemático de la interrelación de tiempo-espacio se hace presente en cada una de las construcciones de la metrópoli que hace de éstos materia prima; utiliza cada uno de los elementos que se le presentan. Por ejemplo, usa el declive del suelo para mantener el abastecimiento de agua en toda la ciudad y crea un estupendo sistema de drenaje que se puede ver especialmente en las zonas de vivienda, como en los barrios y conjuntos habitacionales.

Sin duda, es fascinante poder ver las construcciones con hermosos pórticos e interiores bien iluminados a pesar de las pocas aberturas en éstas, son construcciones que a base de columnas "generalmente cuadradas, pueden ser también redondas o triangulares"<sup>25</sup>, juegan con los espacios, las más de las veces constituyen el soporte para los techos que pudieron ser según los investigadores de materiales perecederos como la madera.

Por lo general las construcciones son cerradas, es decir, no tienen ventanas ni puertas, más que la de la entrada y en el centro de un conjunto de éstas que forman un espacio rectangular, se encuentra un espacio abierto, que muestra un espejo de agua, el cual cumple la función de reflejar la luz a los pisos "bruñidos y de una blancura deslumbradora "/.../" que ésta acaba por herir la vista"<sup>26</sup>, de tal modo "la luz -captada y reflejada por estos puntos de irradiación que son los patios- animan el ritmo de los días y de las noches" <sup>27</sup>, y así aunque cada habitación sea independiente, "el interior de un edificio



---

<sup>24</sup> Westheim, Caso, et. al., Op. Cit, p. 321

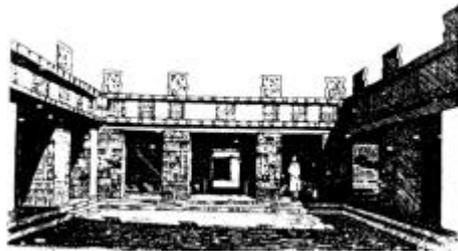
<sup>25</sup> Sejourné, Laurette, **Teotihuacan. Capital de los toltecas**, Guadalupe, Sánchez Nettel, Editores Siglo Veintiuno, México, 1994, p. 43

<sup>26</sup> Sejourné, Laurette, **Arquitectura y pintura en Teotihuacan**, Editores Siglo Veintiuno, México, 1966, p. 54

<sup>27</sup> Sejourné, **Teotihuacan. Capital...**, Op. Cit, p. 54

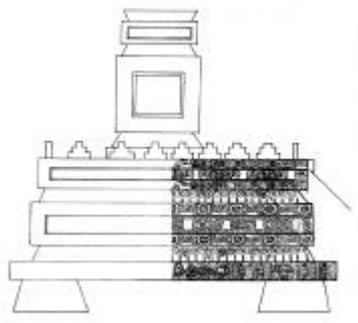


se transforma a cada instante que pasa, y con sus volúmenes de luz y sombra, integra las partes en un todo indisoluble<sup>28</sup>, en un juego libre de espacios.



Palacio de Quetzalpapalotl (Detalle)

La cultura teotihuacana logró unificar todos los elementos importantes, tanto funcionales como para sus creencias mágico religiosas; construcciones que con pinturas y esculturas guardan un exquisito ritmo y equilibrio entre forma, color y concepto, que nos hace entender la relación entre una visión, la realidad, y la interpretación de una comunión de tiempo y espacio, en este arte de grandeza y quietud.



Pequeño adoratorio, Patio pintado, Atetelco, según Miller 1973.

---

<sup>28</sup> Ibidem.



### **1.1.2 Escultura.**

La escultura, una forma de expresión que juega con el espacio y en el espacio, da forma a los más diversos materiales –barro, hueso, piedra, madera- adosa el espíritu y el concepto de lo que se quiere expresar, ver y sentir.

La materia prima que da forma a la escultura, es más que eso, pues adquiere la capacidad de hablar y transmitir una gran carga simbólica que va más allá de la forma aparente.

La escultura teotihuacana la apreciamos en diferentes formas, en bajos relieves aplicados en piedra, vasijas, recipientes e incensarios, ya sean de uso cotidiano o de uso ritual, también como aplicación en aretes, orejeras, collares y otro tipo de accesorios trabajados en diversos materiales.

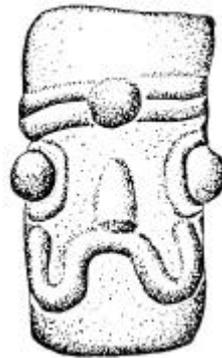
Pero la expresión de la escultura no se reduce a estas, también la apreciamos de manera independiente, en esculturas que cobran características antropomorfas y zoomorfas, que forman parte del repertorio de escultura monumental y en miniatura; la monumental la encontramos generalmente asociada a la arquitectura, aunque también hay esculturas aisladas que corresponden a deidades; las figuras en miniatura también representan a éstas, como el llamado Dios Gordo, Tláloc, Huehuetētl y Xipe-Tótec, estos personajes suelen aparecer además en vasijas ceremoniales y en almenas; dentro de las esculturas zoomorfas, existen representaciones de perros, serpientes, changos y peces, que seguramente llevaban consigo la carga de algún significado religioso ó incluso podían tener atributos mágicos.

Una gran cantidad de material de escultura, se encuentra en las piezas en miniatura, trabajadas en materiales como el barro, el jade, el alabastro, la obsidiana y otras piedras semifinas, muchas de ellas, las hechas en barro, fueron producidas en serie, a base de moldes, sin embargo hay otras que fueron creadas de manera individual, y que dejan ver el trabajo manual del artista.





Dios Gordo



Vasija con la representación de Tláloc.

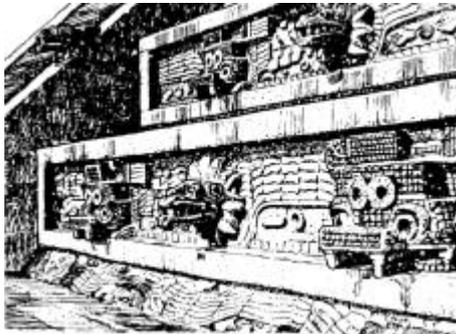


Mujeres, niños, hombres, incluso ancianos, dioses y animales, forman el repertorio de escultura de tamaño pequeño, estas creaciones, van de los tres a los treinta o cuarenta centímetros de alto, y en ellas se representan diferentes posiciones, atuendos y peinados -hombres sentados en posición de loto, figuras de hombres en cuncillitas, hombres mirando al cielo, figuras moviéndose suavemente y hasta mujeres cargando a sus niños- todas ellas con una gran expresión, lograda por el manejo de los materiales, el juego de volúmenes y formas, de luces y sombras; no hay que olvidar a las pequeñas figuras que en su interior guardan pequeños rostros en miniatura, a manera de alajero, estas piezas, manejan el espacio de una manera fenomenal.



Figurilla Antropomorfa

En las construcciones arquitectónicas, es común la presencia de la escultura que cumple una función ornamental y ritual, la podemos ver en almenas, tableros, columnas, dinteles y alfardas, un claro ejemplo de esto lo encontramos en las columnas del Palacio de Quetzalpapalotl y en las cabezas que adornan el Templo de Quetzalcóatl.



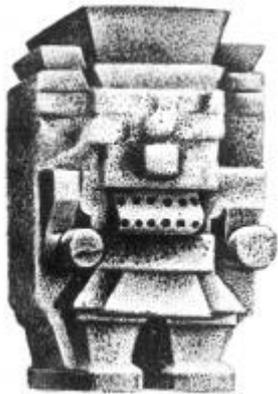
Pirámide de Quetzalcóatl

Las construcciones deben parte de su belleza a esas esculturas y relieves, ejecutados con maestría, los cuales dan un aspecto diferente y de gran majestuosidad de forma, que aunado a la presencia de color como elemento complementario de estas, da una mejor apariencia y cobra mayor significado espiritual.





En Teotihuacan, las artes, entre ellas la escultura, tienen "la preferencia por formas inorgánicas reduciendo el volumen, en los casos extremos a composiciones cúbicas, más arquitectónicas que escultóricas"<sup>29</sup>, es decir que se busca abstraer y sintetizar a formas básicas, para después resignificar éstas y convertirlas en símbolo, de tal suerte que "el artista teotihuacano desdeña la naturalidad "/.../" plasmando con recursos expresivos un símbolo religioso, se concreta en su creación a lo esencial, a lo característico, a los elementos que para el creyente están asociados con el concepto"<sup>30</sup>, todas las demás formas y estructuras "se suprimen como innecesarias"<sup>31</sup> y se llega a esculturas "rígidas de elementos formales puramente geométricos, plano, cilindro y cono"<sup>32</sup>, de tal modo que en las esculturas monumentales "la masa constituye un bloque, un volumen compacto, no estructura abierta al espacio"<sup>33</sup>, tal es el caso del Tláloc de Coatlinchan o la Chalchihutlicue que se encuentra en el Museo Nacional de Antropología e Historia, que expresa en forma monumental, la realidad mítica que vive en la imaginación del hombre teotihuacano, gracias a esto se convierte en símbolo, en concepto de toda una creencia



"Idolo de Coatlinchan", dibujo de Cobarrubias (1957).

<sup>29</sup> Westheim, Caso, et. al., Op. Cit, p. 214

<sup>30</sup> Westheim, **Arte Antiguo de México**, Op .Cit, p.212

<sup>31</sup> Ibidem.

<sup>32</sup> Westheim, Caso, et. al., Op. Cit, p. 252

<sup>33</sup> Ibidem, p. 214.





y por tal motivo, al igual que el resto de las esculturas de deidades “no representa, significa”<sup>34</sup>, esto sucede gracias al empleo de las formas puras cúbico geométricas, que ascienden a esta escultura a un estadio de símbolo.

Una característica importante de señalar es que, la escultura teotihuacana está estructurada simétricamente respecto a un eje; es un bloque de contornos nítidos. A menudo es un monolito en cuya cara delantera se encuentra esculpido un relieve, lo que da forma a estos es el tallado casi como un dibujo sobre el material, no así sucede con Huehuetēotl, el cual se convierte en un juego de líneas que en su parte central comprenden un espacio hueco, rodeado por la masa de éste.



Huehuetēotl



Estas piezas escultóricas creadas en su mayoría con fines religiosos, se caracterizaron por una voluntad formal orientada hacia lo inmutable, lo divino, lo eterno y logran una comunicación con los seres terrenales a lo largo de su existencia, mediante los actos rituales, los cuales se realizan, ya sea en los templos o en los altares domésticos creados expresamente para ese fin, que alcanzan un gran dominio de la forma impulsando y provocando un mayor fervor religioso.

<sup>34</sup> Westheim, *Arte Antiguo de México*, Op. Cit, p.210.



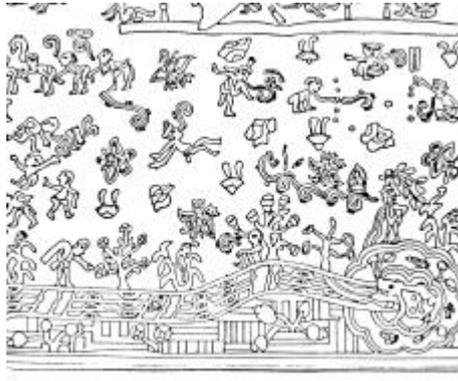
### 1.1.3 Pintura.

La pintura es una forma de expresar la profunda religiosidad que dominó la vida de la cultura teotihuacana y se encuentra en unidad con otras manifestaciones, con la arquitectura y la escultura, las cuales se conjugan en un hermoso juego visual que dan magnificencia a la Ciudad de Teotihuacan, ciudad que desborda colorido, en la que se encuentra una devota forma de representar a dioses, hombres y naturaleza para fundirse en un todo espiritual, un sentir, un pensar mágico, divino y sobrenatural.

La pintura mural es una expresión de lo mágico y lo divino. El hombre, la mariposa, el pájaro, el árbol y lo relacionado con el mundo terrestre, es sustraído de la realidad para incursionar y ser elevado al mundo de lo fantástico y penetrar en las regiones del mito y la religión; nada de lo ahí inscrito es real terrestre, sino real en el mundo de lo supraterrrestre y por tanto, cada elemento que aparece se relaciona con lo mágico, esto quiere decir que no se expresa lo cotidiano, ni se pretende representar a la realidad física de lo mundano, por el contrario, se busca resignificar a los objetos y seres de la naturaleza para que estos asciendan a un mundo real sólo dentro del mito.

La pintura mural de Teotihuacan no es una pintura narrativa, puesto que en ella no se encuentran historias o escenas de la vida cotidiana, esta pintura va más allá de lo que podría ser una bonita imagen y en cambio muestra toda una concepción de las cosas y los hechos, que indudablemente hacen de esta expresión divina, un arte; así por ejemplo el Tlalocan ilustra una concepción de la vida después de la muerte, no es una historia, además cada uno de los elementos que integran esta pintura conservan su individualidad, no obstante, forman parte del todo.





El Paraíso Terrenal, mural de Tepantitla, seg. Pasztory 1976.

La pintura de los teotihuacanos, también tiene una finalidad religiosa y por tal razón se mantiene bajo ciertos canones, es "una pintura hecha para representar símbolos y no para sugerir la realidad, aún cuando a veces el pintor esquiva estas formas retóricas y realiza con más libertad representaciones de dioses, hombres o animales"<sup>35</sup>, tiene que mantenerse al margen de lo que marcan las normas establecidas por su sociedad, evidentemente gobernada por un sentimiento altamente religioso, que tiende a abstraer y transformar los objetos a símbolos que adquieren todos los atributos del objeto en cuestión; así por ejemplo, tenemos el círculo solar, los ojos de agua, la vírgula del canto y la estrella de cinco picos, que así como las representaciones de Tláloc, adquieren las características y significan a la divinidad misma, al hecho que representa.

Hay ciertas características reconocibles en la pintura, que si bien no corresponden a los canones occidentales, si hacen alarde de una peculiar manera de ver al mundo y resaltar o hacer menos notables ciertas cosas; personas, animales y objetos, son representados de manera esquematizada, incluso abstracta, con colores que casi siempre se enmarcan en una paleta de tonos rojos.

<sup>35</sup> Westheim, Caso, et. al., Op. Cit, p. 344





En cuanto las características generales de ésta, se encuentra una marcada horizontalidad, como líneas imaginarias que agrupan o conforman filas de personajes u otros objetos; otra característica es la representación de las personas de manera lateral, pues "rara vez se representan personas, animales u objetos de frente y se prefiere en general el perfil"<sup>36</sup>, aunque hay excepciones en las que podemos encontrar seres de frente que por lo general se cree que corresponden a deidades. Sin embargo, en el Tlalocan se aprecian personajes frontalmente. Aunque son muy raros, es muy común encontrar personajes de perfil que presentan elementos vistos de frente.



Sacerdote con un corazón en el cuchillo de sacrificio.  
Pintura mural de Atetelco. De Kubler 1967.

La pintura teotihuacana es un oficio que domina la forma y no adquiere su desarrollo por mero placer, sino que está perfectamente concebida en función religiosa, de modo que cada uno de los elementos que están sobre el plano significa algo, ya sea de manera individual o como parte de la unidad, cada una de las formas que aparecen en el mural, es clara y fue planeada perfectamente. Todas las figuras están delineadas por una línea continua y "podríamos decir que el objeto está encarcelado en su contorno. No se entrecruzan ni las siluetas, ni los colores"<sup>37</sup>, mediante esta línea generalmente más oscura o más clara, se separan los objetos del fondo y se hace un uso del color por planos, no hay mezcla de colo-

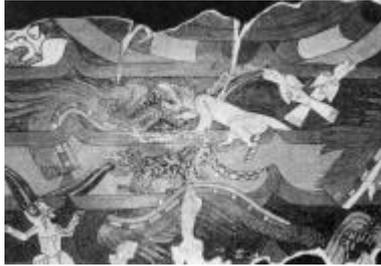
<sup>36</sup> Ibidem, p. 341.

<sup>37</sup> Westheim, *Ideas fundamentales*, Op. Cit, p. 105





res en ella "cada color se despliega uniformemente dentro del contorno de determinada superficie que no debe rebasar"<sup>38</sup>, por lo tanto no hay luces, ni sombras y no se logra una masa visual, todo es plano y no hay escorzos, al menos como lo conocemos en la cultura occidental, no obstante tiene una "ingenua frescura"<sup>39</sup>.



Lucha de animales mitológicos.

Es importante el ritmo y la repetición de las formas como lo es también el color, que es extraído de la naturaleza, ya sea de vegetales o minerales y que se aplica sobre el estuco "en cuya composición entran la mica y el alabastro en polvo"<sup>40</sup> y que son preparados bajo el influjo mágico de las fuerzas divinas, para representar esplendorosos motivos que adquieren las características de lo suprahumano.

Los colores en la pintura de Teotihuacan tienen un significado, son colores con valor espiritual y no corresponden a la realidad terrenal, sino al ámbito de lo divino. En la mayoría de las pinturas predomina el color rojo, color divino por que se relaciona con el sol y con la vida, el azul que es relacionado con el agua, que también es vida, de tal suerte que cada color corresponde a un significado que va más allá de lo visual, es decir que "se hace patente que la finalidad del arte teotihuacano es exponer el interior de las cosas, crear un universo visible en acuerdo con las fuerzas interiores"<sup>41</sup>.

<sup>38</sup> Ibidem

<sup>39</sup> Fernández, Justino, **Estética del Arte Mexicano**, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, México, 1972, Segunda edición, p. 64

<sup>40</sup> Sejourné, **Teotihuacan. Capital...**, Op. Cit, p. 45

<sup>41</sup> Ortega, Ana, **Universo escultórico Mesoamericano**, Circulo de Arte, México, 1996, p. 32





La pintura, al igual que las demás expresiones guarda un equilibrio y un ritmo evidente. En los Barrios de Tetitla y Atetelco, se puede apreciar la simetría que conlleva al equilibrio, pues lo que esta pintado de un lado, esta pintado del otro, pero en sentido contrario, como si las imágenes fueran a encontrarse en la puerta o en el acceso, claro que hay excepciones como en el Tlalocan, donde lo que sucede de un lado no es lo mismo que del otro.



Tetitla, Patio Blanco, según Séjourné 1966.

Los temas de los murales son variados, pero en todos ellos hay elementos simbólicos, recordemos el mural de *Los buzos*, que está en Tetitla, el de *la Diosa de Jade* y *Los ancianos*, todos ellos cargados de un gran simbolismo; además, la pintura está pensada en proporción al espacio en que se encuentra. En fin, lo que se nos muestra es un "mundo de color que va más allá de la forma y nos lleva a penetrar en esencias simbólicas que nos hablan de un pueblo"<sup>42</sup>, que guarda una relación conciente de su existencia en el mundo y de su importancia en el cosmos.

---

<sup>42</sup> Matos Moctezuma, Eduardo, *Corpus Precolombino, sección, Las civilizaciones mesoamericanas. Teotihuacan. La Metrópoli de los dioses*, Lunwerg Editores, S.A., Barcelona- Madrid, 1990, p. 181





## 1.2 Los rostros teotihuacanos y de otras culturas mesoamericanas.

Las representaciones más comunes de rostros, dentro de los estilos mesoamericanos, son aquellos que conservan ciertas características marcadas por el canon, son rostros que sin alejarse de la realidad están hechos bajo ciertas normas que marcan constantes y que constituyen una estilización, en la mayoría de los casos apegada a la geometrización, o a un esquemático simbolismo, en algunos la abstracción y la síntesis es lo que marca el arquetipo, en otros lo es el énfasis puesto en cierto principio de composición, algunas veces el esquema se alcanza por tratar de copiar en forma idealizada el objeto real.

En las diversas culturas mesoamericanas hay varias maneras de representar el rostro, algunas veces de manera sintética y otras veces desarrollados con tal maestría y una voluntad de forma que se acerca de manera impresionante al modelo natural, dentro de estos hay bastantes en los que la finalidad no es representar la individualidad de un sujeto sino los rasgos generales que establecen la fisonomía real, así estos elementos no son sustituidos o transformados por otros, sino que se convierten en una especie de signos repetitivos que acentúan lo representativo de ese modo de ver el mundo, a tal grado que se llega a la convención, y aunque sintetizan las formas, es poco usual encontrar rostros que reduzcan a tal grado las formas que se hagan difícilmente reconocibles. Por ejemplo, los rostros representados en máscaras, que son llamadas del *estilo Mezcala* y que reducen la forma de la cara a grado tal que la mayoría de las veces sólo se insinúan a base de depresiones y elevaciones en la materia, sólo las formas básicas se pueden apreciar, algunas veces aunque ni siquiera sean perceptibles como tal, es decir, que sólo se indican de forma sutil de una manera de redondeados desniveles o marcadas figuras geométricas; por lo general los materiales usados para este fin, son piedras duras, compactas, que se prestan a este tipo de trabajos que tienden a lo abs-





tracto y que se manejan por planos, algunas de ellas manejan formas poco más angulosas que curvas, pero siempre sostienen la representación simplista del rostro, tienden "al esquema esencial"<sup>43</sup>, a formas simples que recuerdan de manera somera los rasgos humanos; pero siempre se logra una armonía y equilibrio gracias a una adecuada correlación de planos, masas y formas.



Máscara mortuoria.  
Mezcala Guerrero.

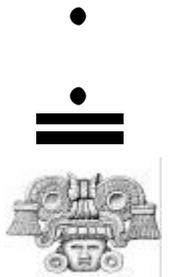


Máscara. Estilo Mezcala.  
Templo Mayor, D.F.

En cambio, hay los que utilizan la abstracción en combinaciones de líneas curvas con rectas, de figuras como trapecios, triángulos y rectángulos, todas estas variadas opciones arrojan grandes desigualdades en la forma, "en unos se aplanan los rasgos faciales, en otros se abrevian; otros más los exageran desproporcionadamente, y hay los que llegan al extremo de eliminarlos, así se miran rostros elementales donde se crean y se multiplican tensiones de forma y de espacio originales y diferentes"<sup>44</sup>, que hacen de éstos piezas

<sup>43</sup> de la Fuente, Beatriz, **Peldaños en la conciencia. Rostros en la plástica prehispánica**, Colección de arte 39, UNAM, México, 1989, Segunda edición, p.13

<sup>44</sup> Ibidem, p. 19





únicas, unos con grandes ojos, otros con bocas grandes, ojos rasgados, pómulos salientes, frentes amplias o estrechas, labios gruesos, caras redondas, alargadas, gordas, flacas, jóvenes, viejas, con expresiones frescas y humanas, rostros sobrios e impersonales e incluso caras que sonríen, pero cada uno de estos estilos responde a una voluntad artística.

Generalmente las culturas mesoamericanas hacen de sus representaciones de rostros piezas ligadas a la colectividad, las cuales tienen un cometido dentro del grupo en el que son creadas y los une con los otros hombres del grupo al que pertenece; los rostros son un retrato de la conciencia del hombre para con la naturaleza, su comunidad, su existencia y la del mundo, pocas veces (aunque si se da el caso) se presentan retratos como tal, lo cierto es que hay más un interés por representarse en integración con su grupo que por su significación como individuo, por tanto, dichos rostros son hechos bajo el "prototipo impuesto por los modos convencionales de representación"<sup>45</sup> que responde a voluntades religiosas y culturales de cada comunidad, el individuo es sujeto de fuerzas religiosas y sociales y se concibe como miembro de una unidad, ya que separado de ésta, su existencia no tiene ningún sentido, de tal suerte que no se observan deseos de representarse emocionalmente o quizá de conservar un *retrato* ejecutado en base al mimetismo.

Casi en su totalidad los rostros mesoamericanos ya sean zapotecas, toltecas, huastecas, mexicas y/o teotihuacanos, dejan ver la misma voluntad de no plasmar al hombre como sujeto individual, cada una de estas culturas tienen sus cánones que rigen la creación plástica, dando lugar a diferentes estilos, que se caracterizan por la reducción o la exageración de ciertos rasgos que los hace una unidad, la ausencia o lo marcado de los elementos refleja quizá cierta inconciencia, pero también muestra que es completamente humana.



---

<sup>45</sup> Ibidem, p. 21



## Rostros de Teotihuacan.

El tipo que se manifiesta en el rostro teotihuacano se resume en patrones geometrizarantes que tienen una predilección por marcar la horizontalidad de las formas a tal grado que se vuelve característico de las propiedades formales de este estilo, que además refleja una gran tranquilidad y paz serena.

Los rostros geometrizados de esta cultura, dejan ver los rasgos, pero no a un individuo específico. La presencia del individuo no está presente en la representación .



Máscara teotihuacana.

Máscara teotihuacana.

El estilo teotihuacano sintetiza las formas del rostro, en ojos esquematizados, la mayor de las veces por líneas perfiladoras que marcan huecos en espacios que se expanden en forma horizontal, de igual manera la boca de delgados labios sigue un sentido horizontal, las frentes son planas y se asemejan a una banda, la parte superior de la órbita ocular casi siempre es una recta, los rasgos se inscriben generalmente en una línea curva en forma de U, que se abre en la parte superior y que se cierra por una línea recta; este patrón se encuentra en





numerosas piezas hechas en molde, en pequeñas figuras talladas en piedras finas y semifinas, en las máscaras de barro, madera y otros materiales y esculturas.

### Rostros de Tlatilco.

Una de las representaciones más antiguas de Mesoamérica son las figuras de mujeres, entre ellas "las mujeres bonitas" de Tlatilco que miden entre 15 y 20 cm de altura, son de forma burda, aunque posteriormente alcanzan una mesurada técnica, de las cuales haré una breve descripción del rostro que es la materia que nos atañe.

Las caras de estas mujeres se representan según las reglas de su sociedad, con rasgos explícitamente reiterativos, aunque pueden verse detalles que diferencian a cada una de ellas, este toque no responde más que a la voluntad creadora del artista, es como su sello, lo que puede él aportar, así conforman un estilo, pero en lo particular son distintas, algunas por el peinado, otras por los accesorios ornamentales como diademas o tocados; pero finalmente conservan un patrón, el cual se constituye por ojos elípticos que tienden a lo horizontal, son abiertos y dejan ver el iris, uno del otro se encuentran bastante separados; la nariz es pequeña y la mayoría de las veces se continúa hasta las cejas formando una Y, la boca es pequeña y deja ver unos dientes pequeños; la barbilla es también pequeña y curva.



Mujer bonita, barro.  
Tlatilco, Edo. de Mex.



Mujer bonita, barro.  
Tlatilco, Edo. de Mex.



A diferencia de los rostros de Tlatilco que aunque se producen en serie conservan pequeños detalles que los hacen diferentes; los rostros de barro de Teotihuacan no dejan ver esas pequeñas diferencias, pues en su mayoría son hechos en moldes, claro que hay moldes diferentes, pero nunca distan tanto uno del otro, como para salir de la norma.

### Rostros zapotecas.

El arte de Oaxaca es de un estilo de asombrosa claridad, ya en arquitectura, como en otras manifestaciones, entre ellas las representaciones de rostros que casi siempre las encontramos en urnas de tipo ritual.

Las facciones son reconocibles y de gran vigor, se pueden ver, rasgos humanos, puesto que también las hay que alteran estos, pero esas generalmente corresponden a los rostros de deidades.

El arquetipo que siguen los rostros zapotecas, tienen cierta inquietud por representar fisonomías con características personales, más no significa que lo logren, la idealización del rostro estaba predeterminada. También hay rostros que pretenden, sin que esto sea posible, mostrarse como más humanos; su esquema estaba ya determinado, la voluntad de forma y de expresión fue tan marcada que eliminó todo rastro de individualidad en cuanto al rostro.





El tipo que caracteriza el rostro zapoteca tiene tocados exuberantes, grandes orejeras circulares y otros accesorios ornamentales como collares, que restan importancia plástica a éste, debido a su aspecto barroco; la nariz se levanta sobre la cara en forma de gancho y sus alas son anchas; la boca es un poco grande, tiene labios gruesos y carnosos aunque bien delineados, por lo general la boca se ve entreabierta y deja ver los dientes; los ojos están muy cerca uno del otro y parecen estar estrábicos, la comisura externa de estos es angulosa y los párpados son abultados; las cejas enmarcan a los ojos como una línea curva; es un rostro simétrico y armónico, que responde al tipo indígena zapoteca, al tipo humano, no al individuo en particular.



Urna de Barro. Monte Albán.  
Oaxaca.



Dios con cabeza de cocijo.  
Cultura zapoteca.  
Monte Albán.

Al igual que los rostros zapotecas, los teotihuacanos presentan cercanía con el aspecto real, pero se sienten inanimados, pues al igual que los anteriores responden a soluciones formales institucionalizadas.





Las características de cómo se representan los rostros humanos zapotecas son tan impasibles y rigurosas como las teotihuacanas, lo que las diferencia es el esquema que determina la convención formal y los rasgos étnicos que se ven con más dominio en los segundos. Algunas características de los zapotecas se pueden apreciar en piezas teotihuacanas; por ejemplo, el uso de grandes tocados, la forma de los ojos y hasta la forma en la que se inscribe la cara, esto no sucede en todas, ya que sólo constituye una variante dentro del canon.

### **Rostros de la Costa del Golfo.**

De un estilo figurativo y de carácter realista, está la inconfundible plástica del centro de Veracruz que representa niños y niñas con una constante que es la sonrisa, que algunas veces se convierte en risa plena; pero aun así no busca la representación de modelos individuales y los rasgos son puestos indudablemente de acuerdo con reglas fijas.

La forma general del rostro se basa en el triángulo, pues la forma de éste se inscribe en uno invertido, dentro de este hay otros dos que se forman de la nariz a las cejas; la boca también es un triángulo; los ojos están muy cerca uno del otro, son pequeños, de forma de una elipse con comisuras cerradas; la nariz es breve y fina; las mejillas son generalmente planas, en la parte baja se forman unos pliegues provocados por la expresión de la risa; la boca está abierta y muestra pequeños dientes; en la parte superior del rostro se encuentra la frente, que está cubierta casi en su totalidad por el tocado que llega hasta las archedas cejas; la expresión risueña de estas *caritas sonrientes* son la única expresión alegre del México prehispánico. Sin embargo, en algunos de los rostros dibujados en el Tlálocan, a pesar de no aflorar de manera evidente una expresión de risa, sí se pueden apreciar unas sutiles expresiones de alegría y satisfacción en ciertos personajes de éste Paraíso de Tláloc.





Carita Sonriente.  
Cultura Centro de Veracruz.



Carita Sonriente.  
Cultura Centro de Veracruz.

En estas tierras de la Costa del Golfo, en algunas regiones se produjeron retratos hechos en barro, éstos dejan ver un conocimiento y comprensión de la anatomía corporal y facial, hay figuras que interesan no sólo por su perfección formal sino por la sorprendente alusión a un modelo natural que no conocemos, el cual permanece vivo en su imagen y también por que en ella se aprecian reglas de representación, armonía y a veces de facciones, rasgos que serían más propios de un arte que no sea el mesoamericano.

Algunas piezas manejan soluciones formales de carácter realista como el hundimiento de los ojos cubiertos por el pliegue superior del párpado, la abertura de la boca es más realista y en general los elementos del rostro son acertados a la naturaleza.

No es tarea fácil diferenciar que rostros se consideran retratos y cuales no, pues muchos de los considera-





dos retratos conservan aún elementos convencionales, muchas veces el manejo de estas tendencias recurren, o mejor dicho desembocan en el retrato idealizado, el cual se basa en un marcado aspecto particular del modelo o en la reducción de algunas de sus características peculiares impuestas.

Los rostros de las figuras sonrientes del Centro de Veracruz no son retratos ni aspectos particulares de individuos determinados; su expresión de risa aparte de su función y causa, es un esquema que se repite, en donde las únicas modificaciones a la estructura básica, está precisamente en la constante que las unifica, que es la manera de representar la sonrisa.

De tal modo que de éstas, al igual que los rostros teotihuacanos, se fabrican o se hacen bajo los canones correspondientes; sí hay diferencia entre las unas y las otras, pues los rostros teotihuacanos se caracterizan por impávida seriedad e inmutabilidad, mientras que los de Veracruz representan este gesto humano, que es la expresión de alegría por medio de una sonrisa. Dentro de las características de esta cultura que se hacen visibles en algunas representaciones teotihuacanas, está quizá la forma general de rostro aunque con formas menos angulosas.

Ahora bien, si se llegan a producir retratos en esta zona del Golfo, estas son representaciones más acercadas a la realidad, pero no son muchos los ejemplos, aunque imprimen y toman un sentido mas individualista, guardan cierta relación con los patrones, son piezas de gran maestría, que lamentablemente la cultura teotihuacana no llegó a desarrollar.

### **Rostros huastecos.**

La cultura huasteca se extendió al norte de Veracruz, sur de Tamaulipas, regiones de San Luis Potosí, Querétaro, Hidalgo y Puebla. Tuvo al igual que el resto de las culturas, una manera convencional de representar la figura y el rostro humano.





Las estatuas de piedra, sean de jóvenes o ancianos, son estáticas, a tal grado que pareciera estar fuera de la realidad terrenal, pues no dejan ver rastro alguno de animación.

Las figuras huastecas abstraen las formas del rostro; generalmente se tiene predilección por la forma ovoide; los ojos son ovalados y se elevan un poco del plano de las órbitas oculares, no presentan iris o pupila, esto da la apariencia de estar cerrados; la boca tiene gruesos labios y está algunas veces entreabierta; la figura completa de la cabeza tiende a alargarse; el aspecto de la cara es de pasividad y tiene gran delicadeza en sus rasgos; la nariz es afilada y pequeña; la frente casi siempre esta cubierta por turbantes, otras presentan deformación del cráneo, pero no cabe duda de que integra de manera fenomenal las facciones del rostro.



Adolescente. El consuelo.  
Cultura huasteca  
San Luis Potosí.



Figura femenina.  
Cultura huasteca.  
Tampico, Tamaulipas.



La cultura huasteca tiene en común con la teotihuacana la expresión de rostros en base a un esquema determinado por su grupo, también coinciden la inmutable tranquilidad que dan a la expresión de sus rostros, aunque con diferentes características que responden al tipo étnico, las bases bajo las cuales se presenta depende del convenio. El parecido de éstas con las teotihuacanas es más evidente en la pintura mural, en especial en el Tlalocan, donde se pueden apreciar tipos físicos parecidos al huasteco.

### **Rostros toltecas.**

La cultura tolteca se estableció en Tula, tuvo también influencia en una amplia región de Mesoamérica, especialmente en la parte norte maya.

Se identifica por sus mismos elementos formales y temáticos; las representaciones más comunes que responden a este estilo cultural son los atlantes y los llamados chac moles; los atlantes son esculturas masculinas que se distinguen porque tienen los brazos levantados como si sostuvieran algo (sostienen una loza), los rostros de estos personajes que se cree eran de guerreros son representaciones religiosas de aspecto compacto y despersonalizado; son los rostros anónimos de los guerreros, sus rasgos son inexpresivos y pareciera que esas caras están sobre puestas como máscaras entre grandes tocados y las bandas que bajan y rodean el cuello; sus ojos son hondos, huecos y ovalados; su nariz es recta y afilada; las cejas y los párpados son curvos, no así la boca que se perfila como recta, lo que da un aspecto de serenidad es un semblante de facciones duras que hace alarde a la fisonomía de un guerrero, es un rostro de apariencia deshumanizada.

Los toltecas conservan una tradición en base a patrones establecidos por la comunidad. Guarda en común con la teotihuacana, la representación de rostros inmutables, impávidos ante cualquier expresión de sentimientos o emociones, son rostros regios e inexpresivos.





Atlante. Tula. Hidalgo.  
Cultura tolteca.

## Rostros Mexicas.

Los mexicas también desarrollaron un estilo que se encuentra lo mismo en representaciones humanas que en seres divinos, este grupo se desarrolló en el Centro de México, en la Ciudad de Tenochtitlán, en donde tuvo auge, por eso conquistó varios pueblos que le proporcionaron hábiles artistas que trabajaron y educaron para la producción de un exquisito arte.

Al igual que las demás culturas, la mexica también fue dominada por las reglas impuestas por la norma, así los rostros reproducen la fisonomía del hombre mexica, pero no tiene actitudes individualistas que manifiesten vida personal, las representaciones de ésta se acercan un poco más al realismo e incorpora elementos como incrustaciones para algunas partes como los ojos o los dientes, esto da una mayor precisión para el modelo natural, más no quiere decir que responden a un patrón establecido.

En la mayoría de las manifestaciones mexicas, la cara se inscribe en el marco de un óvalo; la frente es como una banda curva; las cejas son arqueadas y los ojos son unos óvalos horizontales que se rompen por las comisuras; los párpados son curvos al igual que las cejas; las mejillas son prácticamente planas y se unen con





el mentón; la nariz es recta y la boca se inscribe como una banda que se levanta; las orejas se encuentran pegadas al cráneo; todo en éste estilo es apacible y armónico.



Cabeza antropomorfa.  
Ciudad de México.  
Cultura mexicana.



Diosa de la fertilidad.  
Coatepec Harinas.  
Cultura mexicana.



Los rostros mexicanos encuentran una mejor solución formal que algunas otras culturas, utiliza otros elementos para acercarse más al modelo natural, como incrustaciones de concha y obsidiana, la cual es un recurso usado también por los teotihuacanos, para lograr apegarse más a la realidad, pero algo que no hay que olvidar es la constante que marca la creación de cualquier pieza artística (rostro) que es la regla establecida por la convención.

El mayor parecido que se encuentra en las expresiones de ambas culturas se encuentra en las máscaras, especialmente en los rasgos de los ojos y en la manera de trabajar los materiales.



## Rostros mayas.

La cultura maya se desarrolló al sur del territorio mexicano en los territorios de Chiapas, Guatemala y Honduras, tuvo su principal interés en representar la figura humana, en el exterior de edificios, muros, frisos, estelas, alfardas, tableros, dinteles, jambas e interiores de templos y santuarios, también en vasijas, platos y figurillas de terracota.

Las efigies mayas de hombres y mujeres, son de personajes que si existieron, la mayoría de estas corresponden a seres que tuvieron un nivel importante dentro de la jerarquía de su sociedad, excepto las pequeñas figuras de barro que muestran distintas categorías sociales.



Rostro del gobernante Uh Pakal  
K'inich. Cultura maya.  
Palenque, Chiapas.

Los artistas echaron mano de diferentes recursos para alcanzar un mayor acercamiento al modelo natural, crearon rostros que reproducen fielmente la apariencia. Hay dentro de esta diversidad de rostros una amplia gama de estilos que se diferencian de un pueblo a otro, aunque pertenezcan a la misma cultura, es decir, cada ciudad tiene una individualidad estilística, de tal suerte que, de esa variedad hay las que se copian casi miméticamente a la realidad visual, también hay las que se acercan más





a la convención y las que idealizan la imagen de un individuo por fórmulas definidas o patrones armónicos.

Los rasgos de la fisonomía maya se vuelven representativos de ésta; cráneos deformados con la frente aplana-  
nada; nariz curva que se eleva sobre el rostro; ojos ras-  
gados; párpados caídos y gruesos; boca no muy grande  
de labios delgados; la frente, además de ser plana es  
ancha con inclinación hacia atrás; las cejas se prolongan  
hasta la sienes y la mayoría de las veces se deja ver un  
semblante expresivo.



Máscara. Cultura maya.  
Palenque, Chiapas.

En los rostros representados en relieves se evita el  
detalle en las facciones y se muestran de perfil, pero los  
elementos básicos siempre son evidentes: cráneo defor-  
mado con la frente plana y una prominente nariz curva;  
ojos rasgados; labios delgados, la oreja también se re-  
presenta grande y alargada; se pueden apreciar algunos  
elementos ornamentales, como orejeras, tocados y día-  
demas que son un complemento formal de la figura.

La cultura maya a diferencia de la teotihuacana, de-  
sarrolló varios subestilos, pues hay características gene-  
rales en los rostros de ésta, pero cada pueblo imprimió  
elementos diferentes, lo cual los hace desiguales depen-  
diendo de la región, en cambio el estilo teotihuacano  
difícilmente es modificado y siempre se puede distinguir  
la vehemencia de los rasgos en estas piezas.





## Rostros Olmecas.

Los olmecas se establecieron en la parte sur del estado de Veracruz y el oriente del estado de Tabasco, ellos tallaron con maestría los bloques de basalto para las esculturas colosales, pero también labraron con buena exactitud el jade, en la elaboración de piezas pequeñas.

Las Cabezas Colosales fueron hechas con destreza, retratan a jóvenes vivaces, animados por honda expresión espiritual, todas se diferencian unas de otras, por sus fisonomías, gestos y por su tocado que cubre la cabeza.



Cabeza colosal número 9  
de Sal Lorenzo.  
Cultura Olmeca.

Estas son bloques sólidos y compactos "volúmenes que ocupan el espacio para definirlo"<sup>46</sup>, están bien establecidas respecto a un regio orden; comúnmente la parte trasera de la cabeza va aplanada y por lo general no tiene tan buen trabajo como el rostro, éstas muestran diferentes expresiones, unas comunican un placentero sentimiento de jovialidad, otras concentración, otras más dejan ver poder; están talladas en la forma general de un rectángulo el cual está simétricamente trabajado; la frente está cubierta por el tocado que llega a la altura de las cejas, las cuales tienden a acercarse en lo alto de la

---

<sup>46</sup> Ibidem, p. 59





nariz debido a la expresión del ceño que parece estar fruncido; los ojos son almendrados y caídos en la parte externa y dejan ver los iris ligeramente dibujados, además son estrábicos; los párpados son gruesos y se marca bien el pliegue que cubre al ojo; la nariz es ancha y chata; los labios son gruesos y carnosos; las orejas no salen mucho del bloque y son estilizadas a manera de espiral, el lóbulo es plano y se alarga hacia abajo.



Cabeza colosal número 1 de San Lorenzo. Cultura olmeca.



Los rostros olmecas tienen vida interna y son apacibles, dejan ver la conciencia que el hombre logra cuando se encuentra a sí mismo en un nivel superior, es decir, que revela una interacción más espiritual con el universo el cual es ordenado con la razón, son estructuras armónicas al igual que las teotihuacanas, lo que las diferencia es el tipo físico que se representa, en especial los labios gruesos, caras gordas y toscas que se integran al repertorio del estilo teotihuacano. Las creaciones de ambas culturas son armónicas, apacibles y alcanzan la perfección formal.

Las representaciones de rostros de Tlatilco, de los huastecas, olmecas, zapotecas, toltecas, mayas, aztecas, de Veracruz y teotihuacanos, muestran distintos grados de parecido con el modelo natural, en esculturas o en figuras de barro y aún en relieves, los materiales son manipulados, toman formas que la conciencia manda,



para crear estupendas piezas que de un modo u otro se relacionan en el sentido formal, puesto que aunque no son nunca iguales, los estilos siempre responden a un esquema que los hace, y los diferencia.



# El rostro en la Cultura Teotihuacana

---

## Capitulo |





## 2.1 Concepto de retrato en el mundo teotihuacano y en el occidental.

La palabra retrato es designada por el mundo occidental, en el mundo prehispánico no existía este concepto, el origen de ésta es latín y ha llegado hasta nuestros días bajo el precepto de que “un retrato consiste siempre en copiar la persona a la que representa”<sup>47</sup>; en la actualidad un retrato puede ser una fotografía, grabado, escultura o pintura, sea o no artística, en la cual aparece el personaje; lo que si es indiscutiblemente necesario para que una imagen sea retrato es la presencia del rostro en forma clara y reconocible, pues si sólo aparece una parte o elemento de éste, es imposible saber quien es el personaje representado.

En la historia del arte occidental, el retrato ha ido evolucionando y tomando nuevas perspectivas, así era la imagen de una persona realizada con la ayuda de algunas artes del dibujo, la pintura, el grabado o la escultura, estos eran siempre naturalistas, más cuando las vanguardias surgen desde el impresionismo, el cubismo, el fauvismo y más adelante el expresionismo abstracto, está forma de representar naturalista, se modifica y llega a formas geométricas y abstractas; al igual que el teotihuacano, llegan a lo conceptual, lo cual nos conduce al hecho de que ese arte occidental evoluciona, en cambio el arte teotihuacano esquematiza desde un principio.

La noción de retrato como imagen fiel de su modelo ha pasado a la de un conjunto de signos donde cada uno, sea el artista o el espectador, reconstruye a su gusto la imagen<sup>48</sup> de un individuo apenas determinado, concepto semejante a la del manejo que tiene la cultura teotihuacana del rostro, con la diferencia de que tanto el artista como el espectador se vale de ciertos preceptos establecidos para reconstruir la imagen, ya sea al producirla o al contemplarla.

<sup>47</sup> Spitzing, Günter, *El retrato. Una guía para aficionados*, Ediciones Omega, S.A., Barcelona, 1977, p. 13

<sup>48</sup> Cf. Galiene y Pierre, Francastel, *El retrato*, Cuadernos Arte Cátedra, Edit. Catedra, 2ª edición, Madrid, 1988, p. 9





El deseo de mirarse y contemplarse por medio de la interpretación de su propia imagen, parece ser el vehículo motor del hombre y del arte del retrato, no obstante, su evolución no es continua para todos los pueblos de la humanidad, pues influyen diversos factores técnicos y conceptuales.

Aunque muchas de las producciones plásticas de culturas antiguas tienen cabezas perfectamente humanas, no son retratos, pues "obedecen éstas a una convención que puede diferir de un lugar a otro, de una época a otra, pero que sobre un territorio determinado están sometidas a una uniformidad estereotipada que excluye toda idea de retrato"<sup>49</sup>.

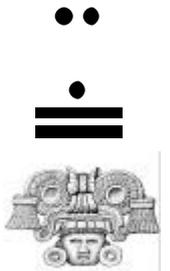
Si se quiere considerar como retrato a la imagen fiel del modelo, es evidente que la mayoría de las manifestaciones humanas que han atribuido un sentido extra personal se eliminarían, de tal suerte que ni las formas del mundo occidental, ni las del mundo prehispánico tendrían cabida dentro de estos.

Dentro de la producción plástica de los rostros en la cultura teotihuacana, no se han encontrado aún <<retratos>>, en el sentido y concepción que se conoce en la cultura occidental, como aquellas representaciones que pretenden copiar, con la mayor exactitud que sea posible, las características físicas, las expresiones gestuales y la fisonomía de un individuo; es más fácil y común encontrar los que responden a patrones geométricos o que simplemente tratan de mostrar las facciones de una manera sintética, mínima, en la que se pueden reconocer las formas básicas de un rostro, es decir, se esquematiza; de algún modo se sustrae sólo lo esencial para hacer reconocible una forma.

Algunos autores como Sejourné se refiere a las caras creadas tridimensionalmente por los teotihuacanos de tal forma, "sus caras ofrecen al análisis una tan rica gama de expresiones que pronto se imponen como retratos"<sup>50</sup>, también Westheim, Gendrop, Winning, Angulo

<sup>49</sup> Ibidem, p.12

<sup>50</sup> Sejourné, **Teotihuacan. La capital...**, Op. Cit. P. 51.





y Kubler, se refieren a estas figuras como «tipo retrato», incluso, Caso las compara con las pinturas en el mural del Tlalocan. Sin embargo, no quiere decir que efectivamente estas piezas hayan sido retratos, pues también se ha dicho, “no se han encontrado hasta ahora,“/.../” representaciones de figuras que puedan interpretarse como retratos”<sup>51</sup>.

Estas figuras de rostros están hechas en barro por moldes, fueron producidas en serie y por lo tanto nos llegan en gran cantidad hasta nuestros días, “el tipo <<retrato>> es abundantísimo”<sup>52</sup>, éstas, al igual que el resto de las artes son “representaciones bastante estilizadas de individuos de varios estratos sociales, es decir, no son muertos ni deidades”<sup>53</sup>, la mayor parte de estas figuras provienen de los palacios o complejos residenciales, aunque algunas pocas se han encontrado como elementos de tipo ritual en las tumbas, como ya dije antes no son deidades, por lo tanto “posiblemente formaban parte de la vida doméstica y no del ritual”<sup>54</sup>; el uso de moldes en la producción de éstas no da como resultado retratos individuales, sino estereotipos de personajes, los cuales no eran importantes, pues no figuran en alguna otra manifestación teotihuacana.



Carita tipo retrato.

---

<sup>51</sup> Westheim, **Arte antiguo**, Op. Cit, p. 91

<sup>52</sup> Von Winning, Op. Cit, p. 53

<sup>53</sup> Ibidem.

<sup>54</sup> Von Winning, Op. Cit, p. 48





Hay piezas que sin duda no pretenden copiar la realidad, pero tampoco distan de manera diametral del modelo vivo, ni son completamente abstractas, ni naturalistas, median entre ambos puntos, de manera que no alejándose demasiado de la realidad conserva ciertas constantes "sin que pretendan acentuar ningún elemento que los individualice"<sup>55</sup>. Esas constantes son los elementos que identifican al objeto real, son una especie de signos necesarios para comprender un código, que nos refiere a una manera de ver y vivir la realidad, de modo que estas piezas no muestran algo que las haga únicas y diferentes como para ser llamadas retratos, pues en ellas no se ve el deseo "por encontrarse a sí mismo en sus diferentes dimensiones, sino que establece un patrón despersonalizado"<sup>56</sup>, que refleja la vida del hombre y su medio, busca representar la relación que vive con una sociedad y una cultura con determinada manera de interpretar y vivir el mundo, el cual empieza a serle familiar.

Esto recuerda al niño, al pequeño que no teniendo aún conciencia de sí, de su existencia y de su forma, no entiende y no sabe como expresar tantas emociones, más conforme pasa el tiempo y va madurando, toma conciencia de sí, de su aspecto, de su relación en el mundo y entonces es capaz de representarse así mismo; en sus primeros trazos, se dibuja como el cree que se ve o como le gustaría verse, toma conciencia de su ser.

El hecho de querer dar forma a valores, sentimientos, emociones o quizá simplemente el deseo de ver su rostro plasmado en algún material no era necesario, "el individuo no cuenta de manera primordial como persona"<sup>57</sup>, no hay deseos de sobresalir o de llamar la atención, pues cada uno es importante en la medida que cumple su función en la comunidad.

En el retrato se evidencia un hecho básico; el hombre se encuentra a sí mismo, se reconoce en su esencia y

---

<sup>55</sup> de la Fuente, Beatriz, Op. Cit, p. 11

<sup>56</sup> Ibidem, p. 21

<sup>57</sup> Ibidem





en sus modificaciones, deja fluir su conciencia de la importancia que tiene en la unidad cósmica.

En el mundo occidental al retrato se le conoce, en su sentido amplio como "la representación de un individuo, vivo o muerto, real o imaginario, en dibujo, pintura o escultura, por medio de la interpretación de sus rasgos físicos o morales"<sup>58</sup>. A pesar de que hay otras definiciones, se considera más apropiado el término para aquellas figuras que reclaman un grado de parecido con el sujeto real.

En el México prehispánico se empieza a dirigir la representación de rostros hacia el retrato, cuando se busca preservar las fisonomías de vida de los individuos que morían o que eran importantes para el pueblo, se da así un interés primordial por captar el parecido personal, de tal modo que al hacer esto, la pieza adquiere algún atributo mágico, pero también se pierde la esencia que caracteriza el arte precolombino, de una marcada espiritualidad.

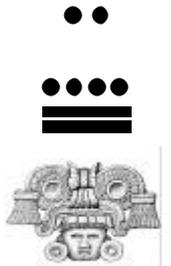
También hay en el mundo precortesiano algunos retratos que buscan la idealización y la transformación del modelo, más no se aparta de manera radical de éste; si se conservan caracteres del sujeto.

Se dice que en el mundo precolombino no había producción de retratos, pues las culturas de esta época basan sus expresiones en los códigos que marca el esquema, dejando de lado la aportación individual del artista y respondiendo a principios colectivos de producción, no a deseos personales de plasmar a un individuo en un objeto físico; si esto ocurría era como un fenómeno aislado, era caracterización realista o marcada imitación.

Si dentro de la producción prehispánica se realizaron retratos, es también significado de decadencia, pues esa capacidad de abstracción y estilización recuerda una gran capacidad intelectual y de razonamiento; en cam-

---

<sup>58</sup> Ibidem, p. 43





bio, el hecho de encontrar formas de tipo naturalista, podría remitir a un hombre que ya no hace conciencia de lo que realiza, sólo se concreta a copiar y no a pensar. Sin embargo, entre las efigies del mundo prehispánico se encuentran retratos, dichos en el modo occidental, son imágenes que gozan de una gran semejanza con el modelo, dejan ver un estado de ánimo; más la cultura teotihuacana dista mucho de estas representaciones, pues las suyas son impersonales e inexpresivas, quizá el hecho de expresar el afecto o dramatizar los gestos de los rasgos físicos, sería irreverente y una incompreensión de este hombre.

Dentro del arte teotihuacano no encontramos algo que indique que eran seres extrovertidos, que manifestaran sus sentimientos, como la alegría o la tristeza, nada demuestra que dejaran aflorar sus emociones, todo parece indicar que sus creencias religiosas, que en este caso regía el resto de la vida, los frenaba, condicionaba su carácter y aprendían a dominarse, esto no quiere decir que no eran seres sensibles, pero de ahí a manifestarse desmedidamente, se aleja un poco, no era propio; este hombre prehispánico de Teotihuacan, era discreto, medido en la expresión de sus estados anímicos, así que no era necesario mostrarlos en sus representaciones.

En la producción precolombina, juega un papel importante la conciencia que el hombre pueda tener de su desenvolvimiento terrenal; circunstancias culturales, temporales e incluso ambientales y geográficas favorecen o frenan el deseo de representar en barro, piedra o pintura, algunos individuos, que pudieron tener importancia dentro de la vida de la comunidad propiciando el desarrollo del retrato en un nivel más cercano a la realidad.

Desafortunadamente este nivel no fue alcanzado por todas las culturas, pero si por algunas como los olmecas, los mayas y algunos pueblos de Veracruz y Guerrero; más culturas como la zapoteca, la azteca, tolteca, huasteca y teotihuacana difícilmente muestran retratos.





Los retratos precortesianos de las culturas que desarrollaron este modo de producción y expresión alcanzan parecido en mayor o menor grado con el modelo, pero aunque los grupos de semejanza varíen, "en todos se distingue la imagen del hombre que se conoce a sí mismo, que tiene conocimiento de lo que siente y lo que hace, de la sabiduría interior y de la naturaleza exterior"<sup>59</sup>, es un ser superior.



Rostro retrato. Cabeza masculina.  
Cultura maya.  
Palenque, Chiapas.

De tal modo que la creación de rostros, revelan al hombre que se mira a sí mismo, se conoce, y al hacerlo identifica sus límites y sus dominios, sabe dirigir con ellos el transcurso exterior. Así, la capacidad de control interno le confiere una relación de poder con el mundo que lo rodea.

Si las representaciones de rostros no son retratos individuales de personas, si son retratos colectivos que muestran el modo de ver y sentir de una sociedad que refleja las creencias, relación con el mundo, ideología, toda una cosmovisión de época y cultura; son la expresión de sus temores y admiraciones, de una sociedad y del mismo creador.

---

<sup>59</sup>Ibidem, p. 45





## 2.2 El rostro teotihuacano.

En todas las culturas prehispánicas se encuentran efigies de rostros humanos, esto sucede porque el hombre al ser conciente de su existencia como género y como individuo, tiene la capacidad y el deseo de plasmarse a él mismo.

Beatriz de la Fuente dice que, cuando el hombre despierta recobra su rostro; se hace conciente, hace autoconciencia y así tiene la facultad de interactuar con el mundo que lo rodea. El hombre cobra forma en su rostro, en la medida que vive acorde con la realidad y los hechos que suceden como una constante, no así sucede en el mundo de los sueños, puesto que cuando el hombre sueña, se aparta de la realidad, fantasea y crea un mundo irreal, dentro del cual no tiene una forma clara, precisa, palpable, no tiene rostro.

En la cultura teotihuacana éste es entonces una expresión de la conciencia, revela la forma y el lenguaje de la cultura en cuyo seno fue elaborado, no se aleja del modelo establecido por su sociedad y cultura, conserva las características que se vuelven constantes para la creación de un estilo, que lo diferencia de las formas de expresión de otros estilos artísticos desarrollados por otros grupos.

Las representaciones que los teotihuacanos hacían de rostros manifiestan el nivel de conciencia que tenían tanto del mundo que los rodea como de sí mismos y su función en la unidad cósmica.

La manera en que resuelven la forma del rostro, en esculturas de barro, piedra u otros materiales y en pinturas puestas a los muros o a las superficies de los recipientes, va desde lo más simbólico y sintético de las facciones hasta lo más parecido a las fisonomías reales, sin olvidar su desarrollo apegado a los cánones de su sociedad.

Lo que caracteriza a estos es el exceso o la disminución de ciertos rasgos del rostro como la nariz, la boca,





los ojos, la frente; cabe recordar que como Teotihuacan es una ciudad cosmopolita no será raro encontrar rasgos de otras culturas en sus representaciones; aunque ésta desarrollo un estilo propio lo único que revela es una manera de vida y con ésta, una conciencia específica tanto del mundo como de la vida propia.

Las creaciones que tienden a lo abstracto me parecen ligadas al concepto que de la Fuente maneja, la de despertar de un sueño; pues cuando el hombre despierta se aparta de un mundo ajeno y vuelve a recobrar conciencia de la realidad y de sí, se encuentra aturdido, desconcentrado y así el artista teotihuacano desenmascara "al hombre solo, aún sin conexiones con el mundo que, hasta ese momento, le resulta impenetrable"<sup>60</sup>.

Dentro de la producción de rostros teotihuacanos, no se ha podido encontrar alguno que se le pueda calificar como retrato, aunque, existen las figuritas *tipo retrato*, sólo es un termino, ya que todas fueron realizadas con características que las homogeinizan; no hay nada que las vuelva expresivas por ser la representación única y exacta de un individuo, especialmente porque eran producidas en serie y por tanto, al igual que el Pop Art, responde a demandas de colectividad.



Carita tipo retrato.

La cultura teotihuacana basa su arte en el concepto del ritmo y la repetición, la producción de caras entra en ese estándar, las cuales cumplen una función y están supeditadas al grado de conciencia de esta cultura, que no busca la manifestación de sí mismo como individuo sino que recurre al esquema que no deja mostrar una personalidad y si una relación con el resto de la comuni-

<sup>60</sup>Ibidem, Op. Cit, p. 11





dad; son representaciones colectivas con una función dada, generalmente en el ámbito religioso, de tal suerte que los rostros convencionales son los que predominan en la imaginería teotihuacana.

El estilo teotihuacano es el más definido, el más vigoroso e identificable y lo caracteriza una voluntad artística en la que la dominante son las formas geométricas y abstractas. Los rostros de las esculturas, figuras de barro y los de las máscaras, participan de estas bases formales. La generalidad en éstos está dada por los patrones geometrizarantes que tienen la tendencia a acentuar lo horizontal en las formas y rasgos haciendo de esta característica un "atributo formal distintivo"<sup>61</sup> y un aspecto típico de calma y serenidad.

En la fabricación de piezas, hay los que muestran atuendos como fajas, narigueras, colgantes y enormes orejeras circulares, algunas llevan también grandes tocados, pero a pesar de todos esos objetos ornamentales, el equilibrio y simetría de la pieza es conservada.

Hay representaciones de personas viejas, las cuales se reconocen en su apariencia, de piel marchita, arrugada, que se identifican por marcadas líneas que surcan la frente, las mejillas, la barbilla y en especial las comisuras de la boca; estas efigies, se refieren a los ancianos que ocupaban un lugar importante dentro de la comunidad y no al dios viejo del fuego, pues muchas veces no se aprecian elementos que marquen o identifiquen a éstas como tal divinidad.



Rostro de un anciano

---

<sup>61</sup> Ibidem, p. 27





### 2.2.1 Las máscaras.

La palabra máscara se deriva del vocablo árabe "maskhara", que en latín significa persona, es por eso que los pueblos prehispánicos, entre ellos el teotihuacano, no tuvieron el concepto como lo conocemos ahora.

Teotihuacan uso la máscara en diversos modos y tomó un papel importante dentro de la producción plástica de esta cultura; los rostros representados en ellas no corresponden a la realidad física de un sujeto específico, en cambio, son un símbolo en el que la dualidad se hace presente.

En la cultura teotihuacana, como en el resto de las culturas prehispánicas, los hombres tenían dos nombres, uno que era el que usaban en la vida cotidiana y otro que era su nombre ritual, que se asignaba según el día de nacimiento, esto hacia a todos lo seres, estar predestinados para ciertas cosas y eventos que era inevitable cambiar.

Si uno tiene dos nombres diferentes en este sentido, "es porque existen dos personalidades distintas"<sup>62</sup>, una corresponde al corporal, al real y mundano; el otro al psíquico, sobrenatural y ritual; de tal suerte que como lo humano natural no es importante como lo es lo sobrenatural, entonces no es digno de representarse, en cambio lo segundo, lo que pertenece al mundo de la magia y la religión, es digno de ser representado y exaltado por medio de la máscara; es así que esta no era un retrato, era el símbolo de algo superior, de un concepto, "la expresión de su personalidad suprarreal"<sup>63</sup>; la intención no era la representación humana exacta, sino que se priva de la materialidad del retrato y parecido idéntico con el modelo natural y lo espiritualiza, no es posible dejar del todo la asociación con lo humano, pero se depura hasta minimizarlo en la forma hasta llegar a lo espiritual.

---

<sup>62</sup> Westheim, **Arte antiguo**, Op. Cit., Apud, Estrada, Op. Cit, p. 55

<sup>63</sup> Ibidem.





El ser uno o ser otro, el trascender el tiempo, el espacio y el yo mismo, el convertirse en lo que uno desea, el ocultar algo que no queremos sea visto, todo eso y otras cosas más se pueden lograr gracias a la máscara; la cual se vuelve instrumento de conexión entre el hombre y la naturaleza, entre el hombre y la divinidad y entre el hombre y los hombres; le permite crear un mundo mágico y establecer contacto con sus deidades y seres superiores, para que él mismo se pueda transformar en ser superior al resto de la naturaleza.

Ésta nos da la posibilidad de adoptar otras personalidades, de manifestar una actitud o de huir de la realidad, "la máscara confiere distinta personalidad temporal, para mirar el mundo con otro rostro"<sup>64</sup>, nos hace ser otros, otra es la manera de ver el mundo y diferente es también la manera de cómo el mundo te ve.

Como espectador uno puede verla en una forma individual, pero cuando la vemos puesta, ésta cobra significado, pues hace cambiar al que la usa, su apariencia y sus actitudes, adquiere la forma física y psíquica de esta, deja de ser él mismo.

En la cultura teotihuacana, se usaron gran variedad de máscaras, unas eran usadas como pectorales, como tocado o en el cinturón, también sobre la cara; "la máscara, que inviste a su portador de una personalidad más elevada, es también un medio de protección; talismán contra amenazas, peligros, influjos de otros poderes enemigos"<sup>65</sup>, hacia las veces de amuleto y brindaba protección a quien la portaba "gracias a ella los demonios, que quedaban despistados por aquel disfraz, no reconocían a la víctima buscada, y la desgracia torcía el rumbo"<sup>66</sup>; con la ayuda de esta el hombre se transforma en el ser re-

---

<sup>64</sup> Luna, Parra de García, et. al., **El paisaje de México. En el mundo de la máscara**, Edit. Salvat, México, 1978, p. 22

<sup>65</sup> Cabrera, Castro, Rodríguez, Ignacio y Morelos, García, Noel, **Teotihuacan 1980-1982. Nuevas interpretaciones**, Colección científica, Serie Arqueológica, INAH, México, 1991, p.203, Apud, Gendrop, Paul, **Arte Prehispánico en Mesoamérica**, Edit. Trillas, México.

<sup>66</sup> Westheim, **Arte antiguo**, Apud, Estrada, Op. Cit, p. 58





presentado en ella, y todas sus cualidades (físicas y mágicas) pasan a él, pues en su simbolismo adquiere los atributos del ser representado, de tal modo que el sacerdote, el brujo o el chaman entran en contacto con la energía extrahumana que rige al universo y ésta les ayuda a transformar la realidad humana; cuando la máscara toma figuración zoomorfa las cualidades del animal le son transmitidas al portador, esto sucede en la imaginación, en el mundo del mito, pero también sucede en la mente del enemigo, el cual al mirar la superioridad que refleja siente espanto y desiste, esto viene a confirmar que "es una imagen concepto"<sup>67</sup>; de tal suerte que cumplía una doble función que era la de asustar al enemigo y dar valor a su portador.



Máscara de barro con pintura blanca.  
Cultura teotihuacana.

También se usaba como indumentaria o atavío en los bultos de muerto, que eran ataduras de trapos con la forma de una persona sentada y que se ponía sobre una urna o recipiente que contenía las cenizas del muerto, así era colocada en lugar del rostro de este; era además una manera de evitar que los muertos regresaran a la vida en la Tierra, para que los que aún estamos en ella no nos inquietáramos.

---

<sup>67</sup> Westheim, *Arte Antiguo*, Op. Cit, p.150





Máscara mortuoria.  
Cultura Teotihuacana

La máscara llegó a ser implemento de la divinidad. Los dioses tenían una que era su distintivo, así como el cetro o la corona eran símbolos de realeza en el mundo occidental, en el prehispánico el poder mágico y divino de un dios está representado por algunos atuendos y accesorios, (entre ellos la máscara), gracias a ella, sucede una conversión en la que “la deidad es impregnada con la naturaleza del ser representado por la máscara”<sup>68</sup>, también sucede a la inversa, cuando algún ser humano usa la de la deidad éste adquiere el poder y la fuerza sobrenatural de ésta, de tal modo que da otra personalidad a quién la porta e indica que se han adquirido dones sobrenaturales. Durante las fiestas y ceremonias “los sacerdotes al servicio de cada dios vestían “/.../” con el atavío de la deidad, incluyendo una máscara”<sup>69</sup>, pero además de los sacerdotes, “también las víctimas que iban a ser sacrificadas en honor de determinada deidad”<sup>70</sup>, las usaban.

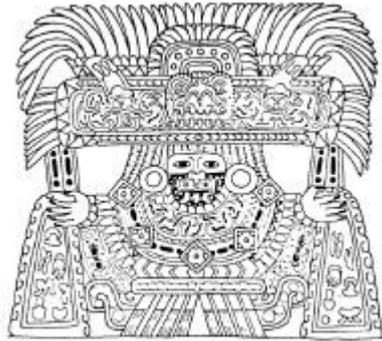
Los dioses utilizaban máscaras, tal es el caso de Mictlantecutli, señor de los muertos, con un rostro de muerte representado por un cráneo, también Xipe-Tótec usaba la piel de un desollado a manera de disfraz y en el mural de Tepantitla, el personaje central del Tlalocan, tiene una, que pareciera estar puesta sobre un bulto de muerto.

<sup>68</sup> Estrada, Op. Cit, p. 58

<sup>69</sup> Deutsh Lechuga, Ruth, **Máscaras tradicionales de México**, Editado por BANOBRAS, Fondo Editorial de la Plástica Mexicana, México, D.F, 1991, p. 15

<sup>70</sup> Ibidem.





Mural del Patio11, Tetitla.  
Tláloc de jade, seg. Séjourné

En la mayoría de los pueblos del mundo y de Mesoamérica, se ha realizado la producción de máscaras de todo tipo, ceremoniales, rituales, funerarias, mágicas; pues a través del transcurrir por la tierra, el hombre se ha empeñado en descubrir y manifestar su otra personalidad que es “la imagen en que el hombre se veía tal como era, o más bien tal como quería verse”<sup>71</sup>, con poderes y atributos que sin ella era imposible tener, es así, un símbolo de la habilidad para transformarse y también como herramienta para lograr sus deseos; pero no sólo la utiliza para estos fines, también la usa como fuga, tal es el caso de mito de Quetzalcóatl, quién al verse en un espejo que Tezcatlipoca le proporciona, se horroriza al ver su rostro viejo y maltratado e inmediatamente manda a elaborar una máscara para cubrir su rostro.

La producción de estas va del uso funerario, bélico y en general lo mítico-religioso, siendo a veces difícil o hasta imposible marcar una división entre lo religioso y lo mundano, entre lo mágico y lo real.

La elaboración de máscaras, requiere de una gran destreza y dominio de los materiales. Cuando el artista crea una, lo hace como un ritual, pues en ella pone sus creencias. Desde su origen, la máscara engendra un “alma”; la de la piedra que se escoge, la de la madera



---

<sup>71</sup> Westheim, *Arte Antiguo*, Op. Cit, p.155



del árbol viviente o la de algún otro material, se construyen con gran detalle y se muestran los símbolos y atributos del ser representado. El objetivo es lograr atrapar el espíritu, y que por lo tanto lleve implícito un poder sobrenatural.

### 2.2.2 Los rostros de barro.

“La tradición de plasmar figurillas es una de las características de las culturas preclásicas de la Cuenca de México, Teotihuacan continuó esta tradición, transformando progresivamente los rasgos, imponiéndoles las características que distinguen inequívocamente a la figurillas teotihuacanas de las otras culturas”<sup>72</sup>.

La imaginería de barro de Teotihuacan comprende tanto las pequeñas figurillas tipo retrato, hechas unas en molde de barro trabajado en negativo, para después hacer los vaciados que daban como resultado numerosas piezas, que posteriormente eran estucadas y policromadas, como máscaras, muchas de éstas eran parte de los incensarios tipo teatro, eran trabajadas por separado del resto del incensario y posteriormente eran integradas a éstos.



Incensario reconstruido,  
según Séjourné 1964.

---

<sup>72</sup> Von Winning, Op. Cit, p. 53



Hubo también una producción de microestatuaría en barro, las cuales acaban en adocenamiento, pues son el resultado del uso de moldes, estas no son "retratos individuales, sino estereotipos de guerreros y devotos. Estos personajes participaron en el ceremonial doméstico y no en el ritual institucional, ya que no figuran en los murales, ni en la escultura de piedra teotihuacana"<sup>73</sup>.

Estas figuras han sido encontradas en su mayoría en los palacios o conjuntos habitacionales, muy pocas en tumbas, lo cual indica que formaban parte de la vida doméstica; estas piezas <<tipo retrato>> se encuentran en gran cantidad y son consideradas como figuras bastante estilizadas de individuos de varias clases sociales, la mayoría de ellas tiene dos tendencias, una a la forma cilíndrica y otra a la forma aplanada, lo cual se debe probablemente a los períodos en que fueron producidas. Las que tienden a lo cilíndrico son en su mayoría moldeadas a mano y las facciones se estilizan a tal grado que los ojos y la boca se reducen a simples líneas incisas horizontalmente; la nariz casi siempre es confeccionada de manera conjunta con la materia del rostro, no se trabaja por separado, ni sobresale bien definida, en general son burdas y su acabado no goza de gran delicadeza. Las caritas que tienden a lo plano son generalmente producto de un molde, estas casi nunca superan los diez centímetros de altura y "son muy comunes los personajes que con todo y las plumas de suntuosos penachos alcanzan apenas cinco centímetros de altura"<sup>74</sup>; estas también fueron estucadas y policromadas, tienen un buen manejo del material; rostros de mujeres, niños, ancianos y hombres son parte del repertorio de este tipo de creaciones, que trabajan las facciones de una manera más elaborada que la anterior; los ojos se perfilan como formas almendradas; nariz y boca tienen un mejor tratamiento formal, así como algunos adornos tales como orejeras y tocados; también hay figuras aplanadas y no fueron hechas con molde, las cuales logran un mejor nivel formal que las antes descritas de forma cilíndrica,



<sup>73</sup> Von Winning, Op. Cit, p. 51

<sup>74</sup> Sejorné, **Teotihuacan. Capital...**, Op. Cit, p. 50

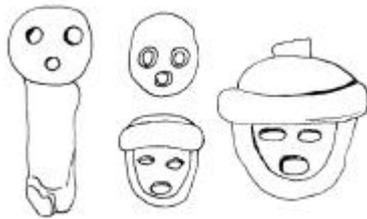


hay una gran variedad de éstas que representan a seres con diferente vestimenta e incluso posiciones y peinados; los cuales señalan el género y la clase social a la que pertenecen.



Carita tipo retrato

Parte de la imagería de rostros hechos en barro corresponde a pequeñas figuras de dioses, en especial, Tláloc, Xipe y el Dios Gordo.



Figurillas moldeadas a mano;  
adaptado de Séjourné 1966

Los rostros de barro son la producción más común en la imagería teotihuacana, que nos muestran, la visión de una sociedad y de una época, que alcanzó un alto nivel cultural e intelectual, que le permitió manifestarse de la manera más noble, para transmitir un suave emocionalismo, que más que ser visible a los ojos, es visible a las sensaciones.





### 2.2.3 Los rostros en la pintura mural.

La composición artística que se divisa en la cultura teotihuacana muestra la insuperable maestría de los dibujantes de esa época, la cual debió haber logrado después de mucho trabajo y perfeccionamiento anterior. Se produjeron hermosas obras de arte con una gran riqueza y elegancia; toda la ciudad estaba cubierta de color; hasta nuestros días pocas pinturas han llegado en buen estado, pues muchas fueron destruidas por el tiempo y otras tantas por los mismos teotihuacanos.

Los rostros en la pintura mural son bastos, son reconocibles y aparecen frecuentemente, al menos en las pinturas aún existentes.

En Atetelco, Tetitla y Tepantitla, es fácil reconocer la forma de rostros antropomorfos, algunos de seres comunes y corrientes y otros de divinidades y sus representantes (sacerdotes); todo esto lo encontramos finalmente trabajado en donde “una nítida línea de contorno –negra o blanca- delimita la figura”<sup>75</sup>; en la cara ésta contornea cada una de las facciones –ojos, boca, nariz, pupila- las cuales en conjunto forman bellas figuras y composiciones.

La pintura mural teotihuacana es indudablemente religiosa y por tal motivo se conserva cierta rigidez en las formas; pues no hay la libertad necesaria para que el artista pueda representar al margen de ésta.

En las imágenes de la diosa de jade y el personaje central del Tlalocan, no son rostros lo que vemos en el lugar de la cara, son máscaras, éstas están puestas en las figuras y pueden tener varios significados, símbolo de potencias sobrenaturales; una vez más adquieren un lugar importante en la representación.

En los murales de Atelco y también en Tepantitla se revelan unas imágenes de sacerdotes que personifican al dios, “se distinguen por su atavío suntuoso y las insig-



<sup>75</sup> Westheim, *Arte antiguo*, Op. Cit, p. 76



nias que de terminan la deidad que representan”<sup>76</sup>, estos personajes muestran rostros serios, inermes e inmutables que siguen la norma que marca la regla.



Sacerdote de Tláloc.  
Pintura mural, Tepantitla

Los rostros de las numerosas figuras en el Tlalocan también permanecen serenos, imperturbables, en ellos se puede apreciar una variedad formal en cuanto al color que se les asigna, el peinado y quizá también la forma general de la cara; todas estas figuras parecen no tener expresiones emocionales evidentes, sin embargo, si uno observa con detenimiento puede encontrar expresiones de júbilo y tristeza.

Las figuras teotihuacanas, entre ellos los rostros, tienen una carga simbólica, “pero conserva al mismo tiempo, un aspecto realista en el dibujo de los elementos”<sup>77</sup>, lo cual constituye un gran acervo histórico que permite hacer referencia a los diferentes grupos sociales.

---

<sup>76</sup> Von Winning, Op. Cit, p. 60

<sup>77</sup> Marquina, Ignacio, Op. Cit, p. 49-65, Apud, Estrada, Op. Cit, p. 140.





## 2.3 El rostro de la divinidad.

En la cultura teotihuacana como en el resto de las culturas prehispánicas, “los elementos de la naturaleza se conciben como dioses y estos, a su vez son personificados”<sup>78</sup>. Elementos como el fuego, la lluvia o el viento adquieren forma humana y cada uno de estos fenómenos o elementos naturales adquieren un rostro, el cual manifiesta “otro campo de la conciencia, la que advierte la existencia de un universo divino y sobrenatural”<sup>79</sup>.

En México como en el mundo, existen lazos de continuidad en el modo de expresar lo divino, en particular cuando la divinidad toma aspectos del orden antropomorfo, aunque puede ser completada por otros elementos; muchas veces las modificaciones de ciertos rasgos o la exageración de estos, así como la presencia de ciertos objetos sobre el rostro, cambia el concepto de este, pasando de lo humano a lo divino o representación de un dios o ser fantástico, este tipo de imágenes generalmente son rituales o de culto e “incluye formas compuestas cuyos rostros antropomorfos están convencionalizados y combinados con otros elementos y motivos”<sup>80</sup>, que constituyen las “creaciones de un pensamiento mágico”<sup>81</sup>. Por ejemplo: Huehuateotl dios viejo de fuego; es manejado en la forma humana de un anciano, más en algunas de estas efigies se advierte la presencia de unos colmillos de forma afilada que surgen de la boca de éste, símbolo no perteneciente a un ser humano y sí a una deidad; a la cual “le corresponden determinados atributos diagnósticos primarios y otros secundarios que en conjunto, le dan su distinción individual”<sup>82</sup>.

Siempre vamos a encontrar símbolos en las representaciones precolombinas, pues los pueblos prehispánicos, tienen una iconografía artístico-religiosa.

---

<sup>78</sup> Westheim, **Arte antiguo**, Op. Cit, p. 95

<sup>79</sup> de la Fuente, Op. Cit, p. 63.

<sup>80</sup> Von Winning, Op. Cit, p. 61

<sup>81</sup> Westheim, **Arte Antiguo**, Op. Cit, p. 27

<sup>82</sup> Von Winning, Op. Cit, p. 60





Huehuetéotl, dios viejo del fuego.

Muchas veces lo que distingue a una figura humana de una divina no se mira en el rostro nada más, sino en la forma entera de esta divinidad, pues llega a cobrar formas del género animal o vegetal, muchas "figuran con disfraz (nahual) de un animal, y los animales deificados, frecuentemente se representan con un disfraz humano"<sup>83</sup>, ésto da el carácter de sobrenatural, ya que los elementos formales tomados del ámbito animal, vegetal ó bien del campo de la imaginación, aluden estrictamente a una divinidad que presume y goza de un modo de ser disímil del humano.

Los atributos que se muestran en realidad son los fenómenos mismos, tienen que ser expuestos en forma visible y esto compete a los medios de expresión plástica, para los cuales lo sobrenatural y lo religioso toma forma en los materiales, de ahí que el arte sagrado "busque representar lo visible por medio de lo material"<sup>84</sup>, lo que encuentra entonces son imágenes fantásticas con formas híbridas que no tienen comparación en la naturaleza y que dan forma a lo que esta más allá de lo óptico

El hombre a utilizado diferentes procesos para manifestar su encuentro con lo divino; hay imágenes que de una manera magnífica nos permiten apreciar la parte sagrada de un objeto natural y del cosmos mismo; por tanto hay manifestaciones que hacen tangible la figura divina.

---

<sup>83</sup> Ibidem, p. 60

<sup>84</sup> de la Fuente, Op. Cit, p. 63





La fabricación de imágenes sagradas y fantásticas, conducen al hombre a comprender que estas parten de su interior y que gracias a su existencia interna llegan a tomar formas muchas veces muy diferentes a lo que la naturaleza ofrenda; tal es el caso de Quetzalcóatl, dios representado como una serpiente con cabeza de jaguar emplumado, lo cual evidentemente no forma parte de las creaciones de la naturaleza.

En el arte teotihuacano, la forma de los seres sobrenaturales varía entre las que tienen apariencia antropomorfa como Xipe-Tótec, y las que surgen de cambiar, deformar, esquematizar, estilizar, poner o quitar elementos, llegando algunas veces a ser casi totalmente abstracta; por ejemplo: la estrella de cinco picos que representa a Quetzalcóatl. Casi siempre las imágenes de divinidades o seres suprahumanos tienen como base una estructura humana, la mayoría de veces ésta es patente, tal como sucede con el dios Gordo o Huehuetēotl; otras veces se encuentra disfrazada pero finalmente reconocible como el Tláloc de Coatlinchan o la diosa de jade de Tetitla. Sin embargo, hay representaciones que tienden a lo abstracto y que se alejan poco más de la forma humana como las de Tláloc en el Templo de Quetzalcóatl.



Escultura simbólica de Tláloc.  
Cultura teotihuacana

Entre las piezas que alcanzan el grado de lo sobrenatural, están las figuras de cráneos humanos, que a final de cuentas son antropomorfas, pero que cobran un significado sagrado o de importancia tal, que se acerca a lo divino.



Cráneo. Cultura teotihuacana.

La forma humana domina la imaginería de lo divino, debido a el proceso concientizador del hombre ante la naturaleza y ante lo divino, transformando poco a poco los conceptos a lo antropomorfo.

El hombre es mostrado en su nivel humano, pero el uso de ciertos principios repetitivos, hace que este ser se convierta en un ente divino en donde "el dios toma asiento en la forma humana y ésta hace concreta la abstracción sobrenatural"<sup>85</sup>. Por ejemplo, Xipe y Huhuetéotl, quienes se ajustan al despersonalizado patrón de la cultura teotihuacana; lo que los hace suprahumanos es la presencia de signos o elementos que los identifican como deidad, en caso de Huhuetéotl, el incensario; en el de Xipe, la piel de un desollado que cubre la suya.

"La figuración de dioses cuyo rostro no se aleja en demasía de la apariencia reconocible por el dato visual, manifiestan un modo de conciencia humana de lo sobrenatural y divino"<sup>86</sup>.

Al mezclar variadas cosas del campo de lo imaginario y del campo de lo real, la imagen adquiere su sentido verdadero, integra a un ser con su unidad original, lo hace recobrar su parte sobrenatural en el universo de la magia y en el mundo de lo real.

Hay formas que no tienen modelo real, las que al ser inventadas dan forma concreta al concepto antropomórfico de la divinidad.

<sup>85</sup>Ibidem, p. 65

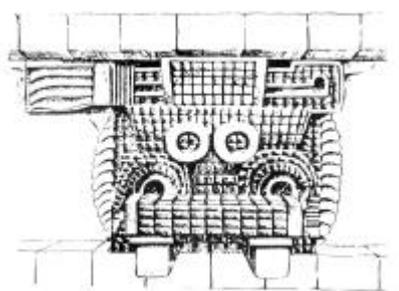
<sup>86</sup>Ibidem, p. 66





Las divinidades toman un papel muy importante pues son el punto de enlace que el hombre tiene para relacionar su existencia con lo sobrenatural; es una conexión de conocimiento en la que el hombre se ve obligado a plasmar materialmente una abstracción conceptual. En estas imágenes el concepto adquiere forma, las vivencias emocionales e intelectuales también, se convierte en la expresión de la conciencia existencial; de la vida completa que abarca el campo de lo interior, de lo social, de la relación cósmica, todo esto opera en la dimensión abstracta y metafísica del conocimiento, "los rostros fantásticos inventados, imaginados remiten a un universo que rebasa el del dios humanizado o el del hombre con implicaciones divinas"<sup>87</sup>.

Algunas distorsiones como una nariz exageradamente grande, ojos que se geometrizan o simplemente se vuelven círculos u óvalos, corresponden en ocasiones a elementos zoomorfos, pero pocas veces esto constituye el elemento decisivo o único para designar a lo sobrenatural; frecuentemente se conjugan otros elementos que no tienen semejanza a lo animal, en cambio pueden haber elementos del orden vegetal. Por ejemplo, El Tláloc del Templo de Quetzalcóatl que en su rostro deja ver una textura que pareciera simular a la mazorca de maíz; otro elemento es la "llamada bigotera, que es una suerte de labio superior estilizado"<sup>88</sup>, estos elementos aparecen en la representación de esta divinidad.



Cabeza estilizada de serpiente con rociador, Templo de Quetzalcóatl, según Caso y Bernal 1952.

<sup>87</sup> Ibidem, p. 71

<sup>88</sup> Ibidem, p. 72





Los patrones de estilización y de abstracción dan como resultado seres fantásticos y divinos que mezclan en sus rostros rasgos de distinto orden.

Gran capacidad inventiva hay en los rostros de deidades, los cuales al ser víctimas de modificaciones, se transforman en ente divino, existente en una realidad sobrenatural que eleva el espíritu.

## **2.4 Materiales y técnicas en la producción de rostros.**

Rostros de diferentes tamaños, materiales y rasgos, constituyen la producción de rostros teotihuacanos; los de barro, las máscaras, las esculturas en piedra, las pequeñas piezas “tipo retrato” y las pinturas murales en las que aparecen seres terrenales y divinos, conforman una amplia gama de estos.

Ahora bien, como Teotihuacan fue cosmopolita, también se dio una influencia en cuanto a la técnica y materiales de trabajo usados en las piezas, de entre los materiales más comunes y que han llegado hasta nuestros días están: el barro, piedras preciosas y semipreciosas como el jade, la jadeíta, la serpentina, la turquesa y otros como el basalto, la obsidiana, el alabastro, la concha, el hueso, cuarzo y materiales perecederos como plumas, madera, telas y pieles, que no se han conservado; todos estos eran trabajados con gran maestría, muchos de ellos eran trasladados desde muy lejanas tierras hasta *La Gran Ciudad de los Dioses*; y sus técnicas también eran llevadas y copiadas de otros pueblos.

Las piedras, fueron trabajadas y moldeadas con ayuda de otras más duras y por abrasivos poderosos que frotaban hasta obtener la figura deseada, claro ejemplo de este trabajo son las máscaras; pero no era la única técnica de producción, existe en la cultura teotihuacana la producción en serie de figuras hechas en molde, éstas piezas son de tamaño pequeño y su material es el barro, para fabricarlas se hacía primero un molde del mismo





material y de éste se producían ejemplares en gran cantidad; también existen pequeñas piezas de barro que no necesariamente eran hechas por este método, sin embargo, conservan las características del canon.

Las esculturas monumentales en piedra son un ejemplo de la destreza que estos hombres tenían para manejar el material, la mayor parte de estas esculturas son relieves tallados con piedras y abrasivos; materiales como la madera o la concha, eran tallados también con piedras; los que eran de madera o piedra se les hacían incrustaciones de otros materiales; las que eran de barro y que aparecen en incensarios y en los atuendos, eran estucadas y pintadas; las máscaras y bustos de madera eran sometidas a ese tratamiento, incluso algunas eran cubiertas de una película similar al barniz que conocemos; otras eran cubiertas de mosaicos de materiales como la turquesa.

Otra técnica que dio cabida a los rostros es la pintura mural, que utilizó como base las paredes y superficies planas; en ellas se pueden apreciar rostros de diferentes tamaños y tonos cromáticos. Los colores o pinturas usadas eran preparadas con materiales que la naturaleza ofrendaba, obtenidos de plantas y minerales, los que generalmente se usaban eran, el blanco, el amarillo, el azul, el verde y el rojo en diferentes tonos que llegaban hasta el rosa o el rojo quemado; estos trabajos son visibles todavía en lugares como Atetelco, donde las representaciones de rostros corresponden a sacerdotes; en Tetitla donde el color verde y azul hacen alarde a la *Diosa de jade*, también ahí se encuentran imágenes de Tláloc y otros personajes como los buzos ó los ancianos; pero en el lugar donde es más evidente la presencia de rostros es en Tepantitla, en el Tlalocan donde se pueden divisar de muy variadas características; colores y formas se conjugan para mostrar rostros que si bien responden a un modelo, también muestran diferencias cromáticas y de tipo; la técnica usada por los artistas, juega con una línea que delimita las figuras, las cuales son rellenas por colores planos sin claroscuros ni gradaciones. No se conoce en la actualidad la técnica exacta para pintar, ni





los aglutinantes, sin embargo algunos investigadores y conocedores del tema han hablado de pintura al fresco, que "consiste en aplanar el muro o el fondo del tablero que se va a pintar, aplicarle el color en polvo "/.../"; cuando todavía está seco el aplanado, señalar la tarea, dibujar el motivo que se desea representar y aplicar en los campos "/.../"; por último, antes de que seque completamente el aplanado, se pule con una piedra lisa muy dura especial para este objeto"<sup>89</sup>. Otro procedimiento o técnica fue parecido al temple que conocemos, en el cual el pigmento se mezcla con un aglutinante, en este caso pudo ser extraído del maguey o de alguna otra planta, después se aplica el color en veladuras dando una sensación de tridimensionalidad.

## **2.5 Características formales y conceptuales de los rostros teotihuacanos.**

Desde sus inicios, Teotihuacan "estuvo constituido por la asociación de varios grupos etnolingüísticos que se fueron integrando dentro de una compleja sociedad"<sup>90</sup>; de tal modo que el tipo físico era el que se ve en las figurillas y esculturas de piedra, madera, en pinturas y máscaras; el cual podía variar, sin embargo no hay una definición por uno específico.

La intención de crear rostros cumplía una función no sólo material, pues también buscaba "depurar la representación de su contenido humano, privar el retrato de su materialidad, espiritualizarlo; en suma reducirlo a símbolo, a abstracción conceptual"<sup>91</sup>. Los rostros teotihuacanos, no son retratos y no hay algo que los caracterice como tal; pues su función no es eternizar a un sujeto en específico o satisfacer pasiones, gustos estéticos ó sentimientos narcisista. El objetivo principal es dar a conocer en forma primicia la conciencia que el hombre

<sup>89</sup> Marquina, Ignacio, Op. Cit, p. 49-65, Apud, Estrada, Op. Cit, p.139

<sup>90</sup> de la Fuente Beatriz, **La Pintura Mural Prehispánica en México I. Teotihuacan**, Tomo II, UNAM, México, 1996, p. 95

<sup>91</sup> Westheim, Caso, et. al., Op. Cit, p. 186





tiene de sí mismo en relación al universo y al mundo que le rodea.

El estilo clásico que identifica a Teotihuacan, tiende a la horizontalidad y es de gran fuerza, definido e inconfundible; su voluntad artística es dominada por "formas geométricas y abstractas"<sup>92</sup>; los rostros, la mayoría de las veces complemento de un cuerpo, sean los producidos en molde o los hechos a mano, toman partida de estas características formales.

Hay variantes conceptuales dependiendo de los materiales, así también, se modifica el objetivo. Las máscaras tienen una forma apacible, serena, impersonal, que indudablemente tienden a lo espiritual y conceptual, en ellas no se aprecian rasgos de emoción desbordada o de algún gesto en especial que nos remita a algún sentimiento; los rostros <<máscaras>>, están cargados de significados, ya que representan y significan, son las mismas fuerzas sobrenaturales y emblema de poderes mágicos y en casos la presencia inédita de una divinidad, es decir tienen un significado ritual y ceremonial; son objetos mágicos.

Cuando un ser porta una máscara, éste adquiere los atributos de lo que representa ésta y viceversa, la máscara se impregna de la esencia del ser que la porta.

El arquetipo que sigue el rostro teotihuacano, es el que podemos apreciar en las máscaras, las cuales se funden en patrones con una "tendencia realizada con los más variados recursos de estirar la cabeza a lo ancho "/.../". La altura y la anchura de la masa de la cabeza son con poca diferencia iguales, pero las superficies de las orejas la transforman en un rectángulo alargado en sentido horizontal"<sup>93</sup>; ésta es una de las características básicas en cuanto a forma, que ayuda a dar un aspecto de pasividad y serenidad.

---

<sup>92</sup> Marquina, Ignacio, Op. Cit, p. 49-65, Apud, Estrada, Op. Cit, p. 27

<sup>93</sup> Westheim, **Arte antiguo**, Op. Cit, p. 215





Hay una segunda tendencia que "es la de aplanar la masa cúbica confiriendo de esta suerte un aspecto casi bidimensional"<sup>94</sup>, claro que no se llega a pensar en una escultura en relieve, salvo algunos casos como la Chalchihutlicue, a pesa de esto si hay un desarrollo cúbico, "pero lo cúbico se reprime, se modifica hacia lo plano"<sup>95</sup>.



Chalchihutlicue, diosa del agua.  
Cultura teotihuacana.



Generalmente las facciones se sintetizan con tendencia a lo geométrico; y se reconocen las formas básicas, más no hay ningún elemento que individualice a éstas. Las frentes se aplanan y se extienden como bandas, los arcos superciliares se extienden como líneas rectas, los ojos son almendrados, es decir son una especie de elipse que se aplanan formada por líneas casi horizontales, la boca es de labios delgados y finos, los cuales siguen también esa tendencia.

La cara en general se enmarca en un trapecio en donde la parte superior de la frente corresponde a la base mayor, este tipo de rostros son ejemplo "de depuración de formas, de composición de volúmenes esenciales organizados en estructuras básicamente ortogonales"<sup>96</sup>, es como un complejo de coordenadas que extiende en

<sup>94</sup> Ibidem, p. 216

<sup>95</sup> Ibidem

<sup>96</sup> Westheim, Caso, et. al., Op. Cit, p.218



forma clara y sin prejuicio por buscar la forma naturalista. El esquema destaca la perfecta distribución simétrica de sus rasgos y la sucesión de planos y líneas paralelas, la figura de la cara generalmente se suaviza en la parte inferior con una línea curva; dentro de este marco hay planos y líneas que se contraponen a la única línea vertical del rostro, la cual corresponde a la nariz, este eje divide el rostro en porciones perfectamente simétricas, en donde las facciones guardan distancias precisas; a la altura de los ojos, se elevan unas placas rectangulares inclinadas, son las orejas que la mayor parte de las veces cuando el rostro es una máscara, tiene unos orificios al igual que en la frente, quizá sirvieron para amarrarla; en algunos las orejas no se pueden ver puesto que hay grandes orejeras que lo impiden; la nariz tiene una base ancha, cuyo vértice es cortado por el entrecejo; las mejillas son planas, claro que hay sus excepciones.



Máscara mortuoria.  
Cultura teotihuacana.

Todas estas características aparecen en las numerosas piezas hechas en molde, en las pequeñas tallas en piedras finas y semifinas, en las máscaras de barro y piedra; hay algunas piezas de barro hechas a mano las cuales se diferencian un poco en la manera de representar el canon, pues son figuras que muestran rostros con una maxila muy pronunciada en la que la boca y los ojos son sólo líneas horizontales.

Las cabezas "tipo retrato", muestran facciones inmutables con gran rigidez de forma y sucede en gran parte por el hecho de ser producidas en serie y respon-





der a un modelo, tienen una función comunitaria y no individualista. Estas figuras son diferentes, quizá por la influencia cultural de diferentes grupos que formaban parte de la población teotihuacana y que hace que "ciertas estatuillas parezcan extranjeras a la Ciudad de los dioses"<sup>97</sup>. Sin embargo, es común encontrar esta variedad, muchas de ellas reflejan rangos y estatus social, edad y hasta símbolo de haber realizado alguna proeza; figuras de hombres, mujeres y ancianos constituyen esta amplia gama en la que cada peinado es una connotación de lo ya mencionado, por ejemplo el "mechón sobre la oreja izquierda significa a los caballeros recientemente elegidos"<sup>98</sup>, en cambio si estaba del lado derecho significaba más honra que aquel que no ha realizado ningún acto digno; en fin, gran cantidad de cortes, peinados y objetos ornamentales, como tocados narigueras y orejeras abundan en la imaginería de estas pequeñas piezas, que además de marcar el género y el tipo físico, también muestran características de tipo moral, social y religioso; y si recordamos que éstas eran estucadas y policromadas, podemos añadir que cada color y decoración constituían un elemento más de significación.



Caritas tipo retrato



<sup>97</sup> Sejourné, Laurette, *El lenguaje de las formas en Teotihuacan*, Edit. Lituarte, México, 1966, p. 247

<sup>98</sup> *Ibidem*, p. 30



Las figuras de tamaño pequeño de dioses, en especial de Xipe, Tláloc y Huehuetēotl, se encuentran en mucho menor cantidad que las de seres comunes; estas representaciones debieron tener un uso ritual, aunque ningún autor lo menciona específicamente. Westheim dice respecto de Xipe, que estas pequeñas piezas eran enterradas en la tierra en una ceremonia preparada para la siembra y como Xipe es el “dios de la siembra a quien los hombres deben sustento”<sup>99</sup>, los que sembraban la semilla enterraban este tipo de figuritas a manera de amuleto para garantizar buenas cosechas.



Figurillas que representan a Tláloc.

Las piezas de tamaño mayor que existen de manera autónoma tienden a la monumentalidad y tienen una función de culto, son el fenómeno o hecho real personificado, son el símbolo de todo un fenómeno y por tal significan eso.

Los rostros de deidades al igual que el resto, son apacibles, serenos, impersonales e inexpresivos.

En materia de pintura, podemos decir que los rostros son más variados, especialmente los que se pueden apreciar en el Tlalocan, esto debido a “una aleación multiétnica”<sup>100</sup>, de tal modo que podemos encontrar más de un tipo físico, posiciones incluso expresiones y colores, así “se localizan sujetos pintados de ocre y otros de rosa, como indicación que había individuos con piel de

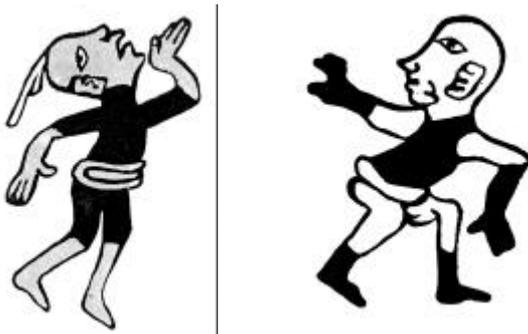
<sup>99</sup> Westheim, *Arte antiguo*, Op. Cit, p. 28

<sup>100</sup> de la Fuente Beatriz, *La pintura mural prehispánica*, Op. Cit, 95





distinto color y quizá distinta etnia, que parecen compartir indiscriminadamente festividades, juegos u otros actos sociales de la vida y cultura teotihuacana<sup>101</sup>; una gran diversidad de rostros aparece, de manera que, peinados, forma del rostro y color forma parte de estos y constituyen su significado. Por ejemplo, Jorge Angulo dice que las figuras pintadas de azul y negro representan al sacerdocio<sup>102</sup>. Algunos ornamentos faciales, "especialmente las grandes orejeras circulares, los peinados y tocados de telas "/.../", parece que eran mucho más importantes y significativos que la vestimenta misma, ya que complementaban la identificación de etnias, clanes, edad, filiación gremial, rango distintivo de cargos, clase social o las jerarquías político-religiosas que se reflejan en la forma de usar esos implementos ornamentales"<sup>103</sup>, que vienen siendo una extensión del rostro.



Personas con piel rosada y amarilla



<sup>101</sup> Ibidem.

<sup>102</sup> Cf. de la Fuente, *La pintura mural prehispánica*, Op. Cit, p. 96

<sup>103</sup> Ibidem, p. 102

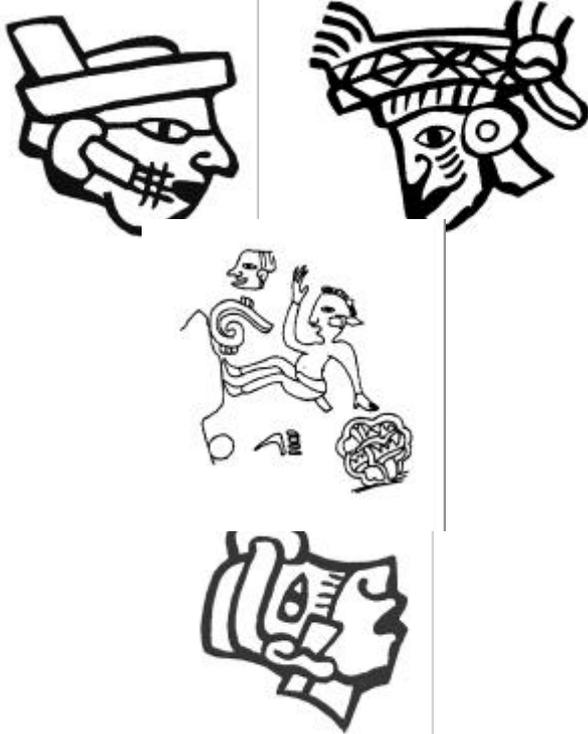


Los rostros representados de perfil muestran frentes amplias que se continúan desde la nariz, en general el rostro se alarga; la boca no es muy grande pero el labio inferior sobresale del mentón, que se pronuncia hasta el cuello; el ojo es de forma elíptica al igual que en los rostros tridimensionales, en el centro presenta un círculo de color oscuro semejando el iris del ojo; la oreja es totalmente estilizada, la cual se alarga y muchas veces muestra orejeras diversas; la nariz no es muy grande pero si sobresale de la cara, es delgada, fina y en general es recta aunque también se pueden ver algunas curvadas. En el Tlalocan se pueden apreciar rostros que no tienen un cuerpo lo cual muy probablemente "está asociado con el juego de pelota y con la decapitación"<sup>104</sup>, ya que siempre se encuentran cerca de un jugador de pelota; otras caras sin cuerpo son las que se encuentran sobre una vírgula que según Esmeralda Reynoso, corresponden a un ser del que se está hablando, algunas de éstas son de ancianos, pues en ellas se pueden ver los surcos de las arrugas y la cavidad bucal con tan sólo unos dientes que penden; hay algunos rostros que dejan caer lagrimas sobre sus mejillas, según Caso significan que este ser está triste porque acaba de morir y extraña a sus seres queridos; sin embargo, Teresa Uriarte identifica a uno de ellos como la posible representación de Nanahuatzin, aunque a mi parecer es más acertada la propuesta de Caso; otros muestran juegos de líneas sobre la cara, especialmente sobre las mejillas, tal vez son decoraciones temporales o tatuajes; una gran variedad de tocados y peinados también es posible apreciar, hay cabezas rapadas, otras con unos cuantos cabellos o con una abundante cabellera, en ocasiones pareciera estar cortada a manera de línea vertical que va de la parte delantera de la cabeza hasta la mitad del cráneo aproximadamente; el color del cabello y la piel de los personajes varia entre el rojo, el azul y el amarillo.



---

<sup>104</sup> Ibidem, p. 234.



Rostros del Tlalocan



Hay rostros vistos de frente, son pocos pero si los hay; éstos se mantienen en un estándar homogeneizante con el resto de los que se tienen de perfil; los ojos son igualmente almendrados; los labios se dibujan carnosos; la nariz sigue su línea hasta las cejas y las orejas están de frente; este mural es de una belleza y detalle, en el que cada personaje es diferente, aún cuando sigue las normas de la convención.

Las divinidades tienen elementos que se le atribuyen a esta, por ejemplo, Tláloc siempre tiene sus anteojeras y así sucede con el resto de las imágenes de dioses.



Las representaciones de sacerdotes, responden a un arquetipo establecido, en donde las caras son cubiertas con máscaras y atuendos de un dios determinado; además del color y otros iconos como la vírgula florida y el arreglo del tocado marcan su significado y valor conceptual.

Todas las imágenes de personajes encuentran variaciones, no obstante no son individualistas.

Finalmente, los rostros tiene un significado espiritual, tiene un valor de signo que va más allá de la simple copia de un modelo natural que pretende dejar plasmada su forma para la posteridad, en cambio se busca la esencia conceptual de toda una cosmogonía, representada en rostros que no son más que la conciencia humana.



# Imágenes de rostros teotihuacanos

---

## Capitulo

---





### 3.1 La fotografía como objeto mágico.

En un principio cuando la fotografía surgió, se creía que era una especie de copia de la realidad, era “percibida por el ojo natural como un <<análogo>> objetivo de lo real”<sup>105</sup>, con el tiempo esa idea ha cambiado y podemos decir que no es verdad, ya que ésta puede ser objeto “de análisis, de interpretación, incluso de transformación de lo real”<sup>106</sup>, es huella. Sin embargo, se ha creado toda una teoría, en la que se cree que el objeto fotografiado es este mismo, la realidad y como dice Dobois, en efecto el referente se adhiere a la fotografía, más nunca esta llegará a ser el referente, pues este tiene textura palpable, olor y volumen, y la fotografía no puede reproducir eso, sólo de manera visual, como una especie de ilusión, pero ni el color preciso, ni el volumen podrán ser captados con exactitud.

La fotografía se vuelve dentro de la mente del espectador, como la representación real, se vuelve el objeto mismo que se está representando, es decir, se convierte en “objeto mágico” en el sentido que adquiere todos los atributos conceptuales que tiene el ente real. Ésta identificación se relaciona a la existencia de códigos, de tal modo que hay una gran similitud con el pensamiento mágico del universo prehispánico.

En el mundo precolombino, las imágenes que el hombre crea, adquieren el significado de lo que muestran, es decir, se transforman en símbolos, que son reconocidos gracias a un código; de igual manera sucede con la imagen fotográfica, la cual es una imagen simbólica de la “realidad” que en definitiva podemos leer gracias a los códigos impuestos por el pensamiento de la época. Para el hombre teotihuacano sus creaciones adquieren el carácter de real, produciendo un vínculo indisoluble entre éstas y el mundo sobrenatural, de la misma manera la fotografía crea una conexión con el objeto fotografiado, es decir, con la realidad.

<sup>105</sup> Dubois, Philippe, **El acto fotográfico. De la representación a la Recepción**, Ediciones Paidós, Barcelona, 1986, 1ª edición, p. 20

<sup>106</sup> Ibidem.





La fotografía en tanto objeto mágico también participa de una dialéctica de opuestos. Para el mundo prehispánico, la existencia de la noche implicaba el día, así las imágenes fotográficas fueron tomadas de la realidad y nosotros sabemos que existe por que la vemos en las imágenes, es decir podemos ver la imagen debido a que existe en la realidad y existe gracias a que la vemos.

La imagen fotográfica se convierte en una especie de enlace entre el hombre y el mundo, gracias a ella, el hombre puede interpretarlo desde el momento de la elección del encuadre y hasta el momento de la expectación, cuando el hombre crea las imágenes, lo hace en relación al mundo y luego este ser vive "en función de las imágenes que él mismo ha producido"<sup>107</sup>, éstas son producto del deseo del hombre por explicar al mundo y a los fenómenos; sin embargo, ahora busca encontrar una explicación que en un principio hizo que las creara, entonces, "las imágenes tienen un significado mágico"<sup>108</sup>. Al igual que el hombre prehispánico busca interpretar o dar forma a sus creencias, hacer visible lo invisible; la imagen fotográfica selecciona una parte de la realidad de acuerdo con sus creencias y con su modo de ver el mundo del creador, cobra un sentido y un significado; así para el hombre prehispánico, la escultura, la pintura o cualquier otro objeto eran signo de sus creencias y reflejo de su cosmogonía; para el hombre contemporáneo la fotografía también es el reflejo de sus creencias y modo de ver y adquiere la categoría de signo.

Así como las creaciones prehispánicas no pueden ser concebidas fuera de su contexto, la fotografía tampoco puede ser creada al margen de unos códigos, propios de la sociedad a la que pertenece, es el reflejo de una creencia, de una manera de ver y sentir, es "testimonio de sensibilidad y vida"<sup>109</sup>; las imágenes pretéritas, nos permiten "compartir las experiencias y conocimientos no

---

<sup>107</sup> Vilém Flusser, **Hacia una filosofía de la fotografía**, Editorial Trillas, México, 1990, p. 12

<sup>108</sup> Ibidem.

<sup>109</sup> Burke, Peter, **Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico**, Teofilo de Lozoya, Editorial Crítica, Barcelona, 2001, p. 15





verbales de las culturas del pasado”<sup>110</sup>, la fotografía como imagen creada en la época moderna, también nace con “la promesa de perpetuar y hacer accesible la apariencia de las cosas”<sup>111</sup> y de un mundo que ya no existe o que en el futuro ya no existirá.

La imagen fotográfica se convierte en un objeto mágico capaz de “rehabilitar un mundo de mitos y prodigios, y de reinvertir además mito, magia y prodigio en el mundo”<sup>112</sup>, esto sólo lo puede lograr en la medida que el hombre creador sea consciente de ese acto, para que en el momento preciso, éste se encuentre a sí mismo y pueda dar “testimonio de aquello que no se expresa con palabras”<sup>113</sup> y obligue al hombre a reflexionar; sólo entonces la imagen fotográfica será subversiva<sup>114</sup> por el hecho de hacer reflexionar, de hablar, no con palabras sino con fuerza visual, pues una imagen vale más que mil palabras y no es sólo lo que vemos físicamente, “sino también es la relación entre las cosas y nosotros mismos”<sup>115</sup>, es todo lo que sucede antes y después del instante preciso de la creación, la magia que envuelve al mundo de las apariencias y el enlace espiritual que se ejerce entre los objetos y el creador, el producto perfecto entre reflexión y sensibilidad.



---

<sup>110</sup> Ibidem, p. 16

<sup>111</sup> Founcuberta, Joan, et. al., **Ciencia y fricción. Fotografía, naturaleza y artificio**, Colección «palabras de arte» n° 4, Editorial Mestizo A.C., 1998, p. 69

<sup>112</sup> Ibidem, p. 99

<sup>113</sup> Vilém Flusser, Op. Cit, p. 38

<sup>114</sup> Barthes, Roland, **La cámara lucida. Nota sobre fotografía**, Editorial Gustavo Gili, S.A., Barcelona, 1982, p. 81

<sup>115</sup> Berger, John, et. al., **Modos de ver**, Editorial Gustavo Gili, S.A., Barcelona, 2000, 4ª edición, p. 15



### **3.2 Las imágenes de rostros teotihuacanos como producción personal.**

Toda imagen es susceptible de ser interpretada, el motivo central tanto físico como conceptual de una imagen, radica en cualquier objeto o evento de la realidad.

La elaboración de este trabajo requirió la unificación de la parte conceptual, intelectual y racional, con la sensitiva y emocional del objeto, que en esta ocasión es el rostro teotihuacano; el hecho de elegir un ángulo ó de decidir un encuadre, el manipular la luz o escoger cierta película, requiere de un proceso racional, de un análisis del por qué; cuando uno selecciona lo que va a fotografiar, uno está fraccionando la realidad y decide lo que aparecerá, por consiguiente, uno da importancia a lo que elige e ignora lo demás. Las imágenes de rostros fueron seleccionadas en base a conocimientos, manera de ver, pensar y sentir personales. Una imagen que no esta pensada probablemente no trascienda, y no me refiero al hecho de trascender en la historia, sino al hecho de provocar alguna reacción al espectador, esperando siempre que esa reacción conlleve a un proceso cognoscitivo y sensitivo.

Este corpus tiene su premisa en el rostro; sin embargo, no se limita a éste, también hace uso de otros elementos que hacen más interesante y atractiva a la imagen, por lo tanto en ellas será común encontrar parte del cuerpo, pues la cara es complemento de éste y son unidad, en tanto que son parte uno del otro, además la tan sola posición del cuerpo denota estado de ánimo, y éste pasa a formar parte de las composiciones para crear imágenes mejor logradas tanto formal como conceptualmente.

Cuando el hombre aprende y aprehende, es como cuando el niño empieza a ver, primero mira las imágenes y luego las interpreta y decodifica; intelectualmente o sensitivamente, una imagen puede significar diferentes cosas para cada persona, esto en relación a la vivencia de cada observador.





Para el hombre teotihuacano la representación de rostros tuvo importante papel en la comunidad, de algo estoy completamente segura, yo no veo sus imágenes como ellos las vieron, si ese hombre viera las imágenes fotográficas que he obtenido de sus creaciones, es seguro que no tendrían el significado que tienen par mí, ni siquiera llegaría a descifrarlas, no las entendería pues sus códigos son diferentes.

La importancia de las imágenes de rostros teotihuacanos que he obtenido, no es en cuanto objeto físico sino conceptual, al igual que para el hombre prehispánico, su imagen estaba relacionada con un todo; así también las imágenes del corpus tienen un valor en relación al concepto del antes y después de la toma, es decir que su significación está ligado con algo más que el acto fotográfico, el valor se encuentra en todo lo que lo rodea, el antes y el después, el encuadre, la pieza misma, en sí todo lo que condujo a determinar "la imagen como un todo"<sup>116</sup>.

La imagen fotográfica es por lo que muestra y por lo que elimina, lo incluido es tan importante como lo excluido, "fotografiar es en sí mismo manipular, es dar una interpretación filtrada y cargada de valoraciones"<sup>117</sup>, de tal suerte que al elegir los rostros y realizar las tomas, hubo una intervención que modificó la realidad en cada uno de los actos (selección, separación y composición de la imagen), en relación a un gusto y autoconocimiento, pues he sido conciente de la capacidad para manipular al mundo en el acto fotográfico.

El corpus presentado muestra gran carga conceptual y emocional, que pretende provocar un sentimiento y reflexión de lo que probablemente pase desapercibido ante el ojo de un espectador común, son imágenes procesadas en la mente de un creador bajo el influjo de la magia de lo único capaz de modificar la percepción de la realidad, el arte.

---

<sup>116</sup> Dubois, Op. Cit, p. 158

<sup>117</sup> Founcuberta, Op. Cit, p. 41





### 3.3 Origen del proyecto "El rostro teotihuacano".

El proyecto surgió ante el deseo de explorar la imagen del rostro teotihuacano, para construir nuevas imágenes a partir de las creadas por dichos artífices del barro, piedra y otras materias primas, ahora resignificadas en fotografías artísticas que pueden ser usadas con fin educativo, sensitivo, de difusión cultural e incluso como elemento de colección.

Uno de los objetivos de este proyecto es dar a conocer una pequeña parte de lo que nuestros antepasados nos han legado; visto y expresado mediante un lenguaje artístico contemporáneo, en imágenes fotográficas, para que cuando el espectador este frente a ellas, pueda sentir y vivir éstas, de manera que ese mágico pasado sea ahora revivido en la fotografía, que también es un objeto mágico.\*

Los rostros que presento en este trabajo de investigación son variados, aunque la mayoría responden de manera estricta al patrón marcado por el estilo teotihuacano, un punto importante en la elección de estos rostros fueron las variantes, influencias formales de tipo físico, que se hacen patentes en figuras con dominio de culturas como la olmeca o la maya y su elaborado trabajo de estas piezas que ante mi ojo y el lente de la cámara adquieren el carácter de imágenes sensuales, seductoras a la vista del espectador. Imágenes que dejan ver algo más que materia inerte, dejan sentir el espíritu de ésta, la vida que el barro, la piedra y la pintura cobran en estas piezas; las cuales ayudadas por la textura y el volumen que da el juego de luces y sombras hacen de estos rostros imágenes poéticas de carácter único y peculiar.

Es necesario en el siguiente punto hacer referencia a la metodología y técnica, elegidas para el desarrollo de este trabajo.

---

\* Infra. p. 88





### **3.4 Metodología, técnica y concepto para la realización de tomas fotográficas de rostros teotihuacanos.**

Las piezas elegidas se encuentran en el Museo de Sitio de la Zona Arqueológica de Teotihuacan, el Museo de Pintura Mural, en los barrios de Atetelco, Tetitla y Tepantitla y el Museo Nacional de Antropología e Historia.

Las consideraciones que propiciaron la elección de los objetos en cuestión (rostros), son de orden conceptual, como la carga simbólica de las piezas, su importancia pretérita y su futuro valor en tanto imagen fotográfica, así como capacidad para transmitir y/o provocar sentimientos, por consiguiente es necesario una estimación de los recursos físicos que conllevan las más de las veces a conseguir las metas conceptuales.

Las imágenes que conforman el corpus se inspiran en el rostro; en ellas el juego de luces y sombras, tonalidades, colores y texturas toman importancia para el significado y sentido visual que tanto artista como espectadores puedan atribuirle.

El arte y las posibilidades para crear nunca se encuentran limitadas, y cuando parece haber obstáculos que frenan ese deseo por producir y modificar objetos, siempre surge una nueva idea, incluso eso que parecía ser un tope, se convierte en un elemento más de la obra; las imágenes que constituyen este corpus fotográfico, no sólo son imágenes de objetos, también conllevan vivencias y experiencias emocionales, el sentimiento de orgullo, satisfacción y misticismo que deja el contacto con una ciudad que aún está viva y deja sentir flotar en el aire a los espíritus del pasado.

El blanco y negro me remiten a la dualidad manejada por los teotihuacanos manifiesta en cada uno de los fenómenos y hechos cotidianos, la vida y la muerte, la noche y el día; en la fotografía, la luz y la sombra, el





blanco la suma de los colores luz y el negro la ausencia de color y al mismo tiempo su significado contrario en colores pigmento; por tanto ese juego de luces y sombras y contrastes entre blanco y negro, me conducen al concepto de dualidad y dialéctica de contrarios en donde sin luz no hay sombra, y si hay sombra debe haber luz .

Las fotografías de pintura, fueron realizadas con película de color, puesto que Teotihuacan fue una ciudad llena de colores, muestra de esto, son los murales que hasta nuestros días han llegado; por tal motivo creo que estas imágenes ameritan el uso de color, ya que es parte importante del significado de éstas y por consiguiente de su concepto, el color es su esencia misma, lo que las hace pinturas, es lo que les da significado y forma; una imagen de pintura no es tan bella en blanco y negro, como aquella que deja ver toda una gama cromática y de transparencias, incluso perspectiva lograda por el manejo del color, que se trabaja por planos.

Bien ahora me voy a referir a las herramientas y materiales usados.

La obtención de imágenes de este trabajo, se realizó por medios análogos, el instrumento fue una cámara fotográfica reflex de 35mm, con un objetivo de 50mm, que provee de fotografías rectangulares en su mayoría de formato vertical, ideal para el trabajo de retrato; para las tomas de acercamiento se utilizó un zoom 28-200, que con una lentilla de acercamiento permitió la realización de tomas de poca distancia en relación con el modelo, en algunas tomas las lentillas se utilizaron para los mismos fines, el uso de dichos accesorios ayudó a efectuar tomas cerradas necesarias en la captura de rostros de pintura mural teotihuacana, otra función que cumplieron las lentillas por sus características físicas, es el enfoque en un punto de la toma, de modo que los elementos que rodean este punto son relegados visualmente por el desenfoque; para la mayoría de las tomas de escultura y piezas con volumen, se usó un filtro rojo que permitió en la mayoría de los casos un contraste más marcado en las imágenes blanco y negro; el uso de filtro





azul para algunas tomas de color fue indispensable considerando la iluminación artificial.

Además de aludir a la realidad mítica del mundo del dualismo, el uso de blanco y negro me permite mostrar con más dramatismo las texturas y volúmenes de las esculturas y demás piezas tridimensionales, dando a mi parecer mayor fuerza visual a las imágenes, enriqueciendo y mejorando incluso al modelo real, ya que a final de cuentas es como dice Casirer; el arte es una manera de intensificar la realidad.

Las películas blanco y negro usadas fueron: Ilford Delta 400 de ASA 400, que es de grano fino, Tri X pan de ASA 400, Ilford SFX de ASA 200 que asemeja a la película infrarroja, y transparencias de AGFA Scala de ASA 200. La película de blanco y negro fue revelada manualmente con revelador de tono continuo (Kodak D76), los negativos fueron ampliados en papel de fibra multigrado, en su mayoría en tamaño 20 x 25 cm. En cuanto a color sólo utilice la película de transparencias Fuji Velvia de ASA 50, que permite una excelente saturación de color.

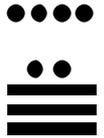
Tanto las diapositivas y las imágenes impresas fueron scaneadas, para ser reajustadas en el encuadre y ser retocadas, sin que se pierda la esencia de la toma original, en este caso el medio digital es usado como una herramienta más para la producción de imágenes, que de ningún modo deben su concepto y origen a éste.

Finalmente el corpus se constituye por treinta fotografías de catorce por diez centímetros, impresas digitalmente sobre papel, en inyección de tinta, son imágenes originales y se presentan como un anexo en una caja de barro, material muy usado por los teotihuacanos, ésta es rectangular y refiere a los cuatro puntos cardinales, y en su centro de la tapa el quinto punto (el rostro); el color usado para su decoración es el rojo y el blanco, el primero símbolo de vida y muerte, ya que su contenido (es la imagen captada de un momento irrepetible, "muerto", que da paso a imágenes con vida interna, dispuestas a recrearse ante la mirada de un espectador), el





color blanco es el que da forma a una greca, en un afán de ritmo y repetición, esta urna tiende a lo horizontal, en una búsqueda de identificación con el arte teotihuacano, así se constituye una carpeta alternativa y a la vez "corpus", que en primera instancia recrea el rostro teotihuacano en imágenes fotográficas.





### **3.5 Portafolio fotográfico.**



Las imágenes presentadas a continuación son reproducciones autorizadas por el Instituto Nacional de Antropología e Historia.



99

Xipe-Tótec.





Nanahuatzin.





101

En tu remanso...





Místico embeleso.

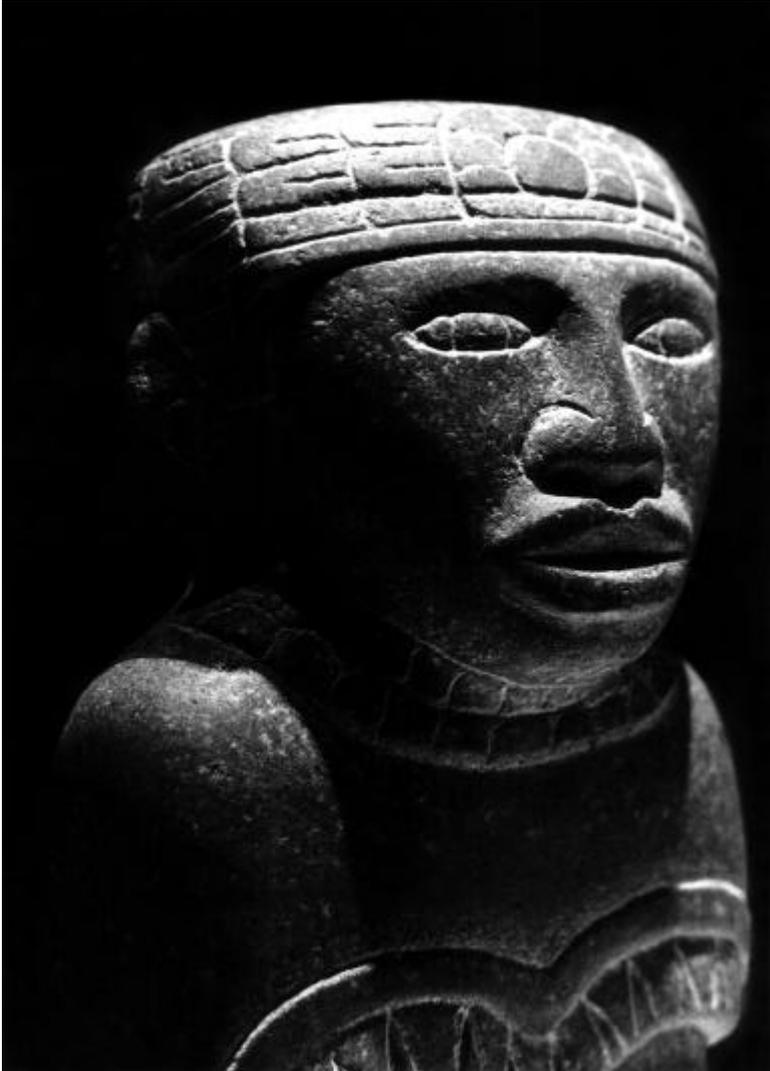




103

Tras de mí.

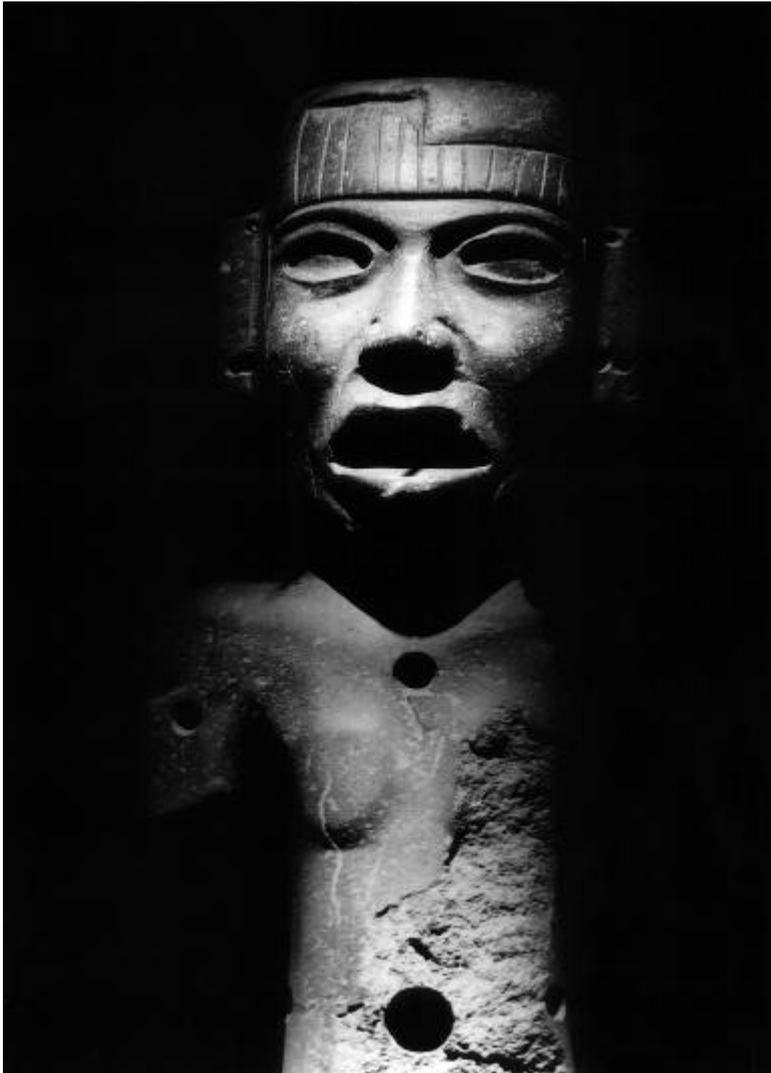




104

Serenidad.





105

Una incierta mirada.





106

Incertidumbre.





107

Impavidez.





108

Inmutable estoy...





...en la geografía de tu rostro.





110

Hacia el infinito.





111

Descarnado.





112

Entre luz y sombra.

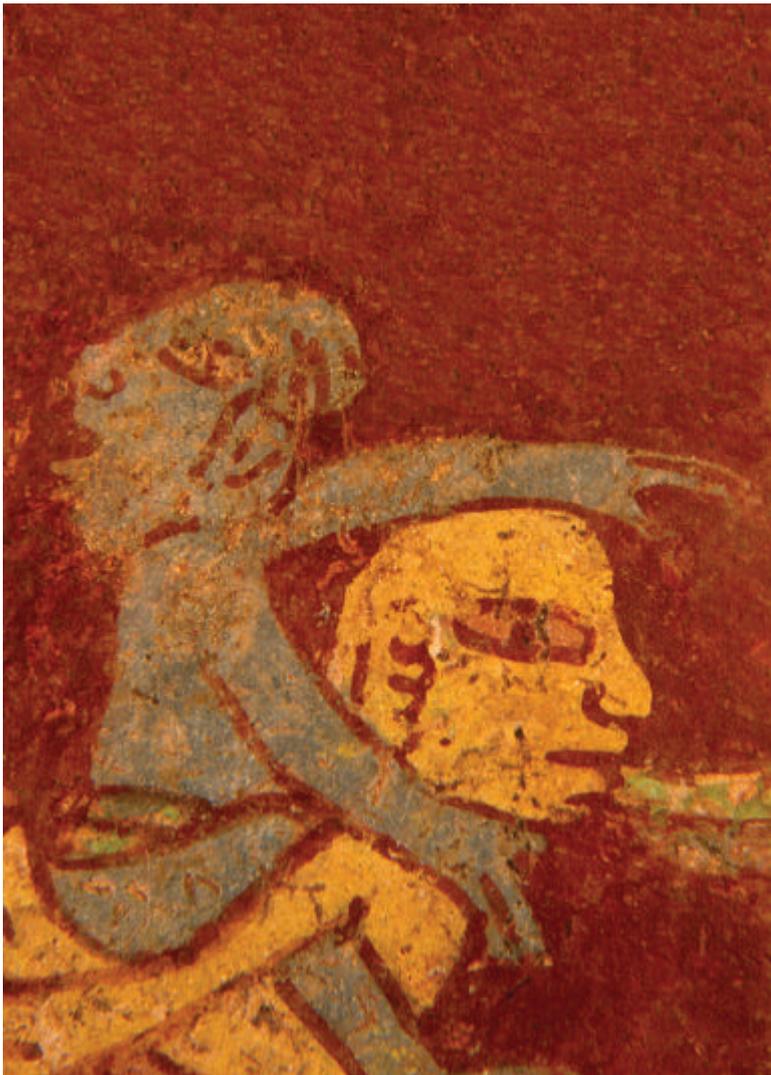




113

Dualidad.





114

Paquiliztli.





115

Canto de vida,  
alegría de muerte.





116

La fruición de mi alma.

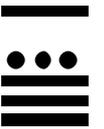




117

En esta tierra...





118

Cuicani.





119

... aquí donde nace  
la vida.





120

El sacrificio.





Dando gracias.





En mis entrañas.





123

Tlatocani.





124

Los ancianos I.





125

Los ancianos II.





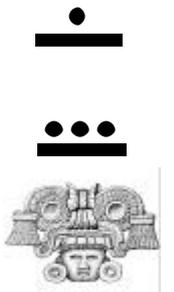
Líquido fecundo que de  
tú interior nace.





La verdad.





Fuente de vida.





## **Conclusión.**

*La cultura teotihuacana fue la más importante de Mesoamérica, tuvo gran conocimiento en ciencias, tecnología y por supuesto en arte.*

*El arte de la cultura teotihuacana es encargado de manifestar el fervor religioso que existió en esta gran metrópoli.*

*Teotihuacan fue una ciudad cosmopolita que propició el desarrollo de un arte que tuvo la suerte de nutrirse de las más variadas formas de expresión, se consolidó con gran vigor formal y una entrañable espiritualidad, que cobró vida en materiales aparentemente inertes, como la piedra, el barro y los colores obtenidos de la naturaleza.*

*Como resultado del deseo del hombre por manifestarse y manipular los materiales, surgen expresiones producto de la conciencia del hombre, que en este caso responde a una voluntad creadora basada en el mito y la religión.*

*Dentro de las manifestaciones que se desarrollaron en esta urbe están, la arquitectura, la pintura y la escultura que forman el repertorio artístico; sin embargo, surge de manera clara y explícita la representación del rostro, como resultado de la conciencia que el hombre tiene de su existencia y de su relación en el mundo y en el cosmos mismo.*

*El rostro teotihuacano no es copia fiel de la realidad óptica, en cambio revela las caprichosas formas que surgen en la mente humana, dentro de un mundo cargado de magia, donde las caras de lo humano se mezclan con elementos del orden animal y sobrenatural, para dar cabida al rostro de la divinidad, estos sugieren una cercanía con un mundo metafísico y crean una conexión indisoluble entre realidad y mito.*

*Los rostros teotihuacanos, como formas plásticas, responden a patrones establecidos por la sociedad, lo que*





*da origen a un estilo propio, que se caracterizó por una marcada tendencia a la horizontalidad y por una voluntad de forma que no admite expresión alguna de sentimientos y emociones afloradas, en cambio, se vuelve constante la serenidad, inmutabilidad e inexpresividad en cuanto expresión gestual.*

*Este trabajo ha explicado la presencia del rostro en la cultura teotihuacana en tanto expresión plástica, empapada de conceptos que corresponden a un mundo mágico en el que el hombre vale por su existencia en la comunidad y no como ser individual.*

*Como premisa de esta investigación están las imágenes de rostros teotihuacanos, obtenidas en una atmósfera que hoy día muestra todavía ese sentimiento de magia y espiritualidad, condensado en las piezas y pinturas que nos llegan, como si el tiempo no hubiera pasado, para comunicarse y hablarnos de ese mágico pasado, creando un lazo indestructible para los mexicanos entre el ayer y el hoy.*

*Las imágenes obtenidas se centran en las caras, que los creadores de esa época realizaron y que gracias a la fotografía son situadas nuevamente en el mundo contemporáneo en un corpus, con la intención a posteriori de ser mostrado a todo el público, sin importar género, clase social, religión y cultura, pues son piezas del rompecabezas del mundo de las imágenes, que en este caso también son parte de un acervo y herencia histórica de México y del mundo.*

*El resultado final de dicha investigación (corpus fotográfico) pretende no quedar encajonado en una biblioteca o en el buró de quien la posea físicamente, en cambio persigue ser constituida quizá en alguna portada de libro de texto y estar a la venta en forma de postales, en lugares como los Museos tiendas departamentales y librerías ya que no persiguen llegar sólo a la gente culta y conocedora sino también al resto de la población que pocas veces tiene acceso a ellas.*





*Finalmente este documento aporta elementos importantísimos que pueden ser la base de futuras investigaciones para los universitarios, en especial para los creadores plásticos, capaces de cambiar una visión cerrada y establecida por otras áreas científicas durante generaciones enteras, este trabajo da pauta a nuevas interpretaciones y a miradas que pretenden ser innovadoras.*





## Bibliografía.

### B

Barthes, Roland. **La cámara lúcida. Nota sobre fotografía**, Editorial Gustavo Gili, S. A., Barcelona, 1982, pp.207.

Berger, John, et. Al., **Modos de ver**, Editorial Gustavo Gili, S.A., Barcelona, 2000, 4ª edición, p.p. 177.

Burke, Peter, **Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico**, Teofilo de Lozaya, Editorial Crítica, Barcelona, 2001, p.p. 285.

### C

Cabrera, Castro, et. al., **Teotihuacan 1980-1982. Nuevas interpretaciones**, Colección científica, Serie Arqueológica, INAH, México, 1991, p.p. 203.

### D

De la Fuente, Beatriz, **La Pintura Mural Prehispánica en México I, Teotihuacan**, Tomo II, UNAM, México, 1996.

De la Fuente, Betriz, **Peldaños en la conciencia. Rostros en la plástica prehispánica**, colección de arte 39, UNAM, México, 1989, 2ª edición, p.p. 101.

Deutsh Lechuga, Ruth, **Máscaras tradicionales de México**, Editado por BANOBRAS, Fondo Editorial de la Plástica Mexicana, México, 1991.

Dubois, Philippe, **El acto fotográfico. Dela representación a la Recepción**, Ediciones Paidós, Barcelona, 1986, 1ª edición, p.p.191.

### E

Estrada Hernández, Elisa, **Antología del arte prehispánico. Selección y Recapitulación**, Editorial caricatura, UAEM, Toluca Edo. de México, 1991, 2ª edición.





## F

Fernández, Justino, **Estética del Arte Mexicano**, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, México, 1972, 2ª edición, p.p. 599.

Foucauberta, Joan, et. al., **Ciencia y fricción. Fotografía, naturaleza y arte**, Colección «palabras de arte» nº 4, Editorial Mestizo A.C., 1998, p.p. 292.

Franco, Ma.Teresa. **Imágenes del Museo Nacional de Antropología**, Especial arqueología mexicana, No. 1, Editorial Raíces, México, 1998, pp.88.

Franco, Ma.Teresa. **Rostros del México Antiguo**, Especial arqueología mexicana, No. 6, Editorial Raíces, México, 2000, p.p. 84.

## G

Galienne y Pierre, Francastel, **El retrato**, Cuadernos Arte Cátedra, Editorial Catedra, 2ª edición, Madrid, 1988, p.p. 236.

## L

Luna, Parra de García, et. al., **El paisaje de México. En el mundo de la máscara**, Editorial Salvat, México, 1991, p.p. 203.

## M

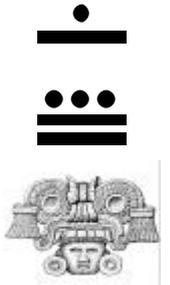
Matos Moctezuma, Eduardo, **Corpus Precolombino, sección, Las civilizaciones mesoamericanas. Teotihuacan. La Metrópoli de los dioses**, Lunwerg Editores, S.A., Barcelona-Madrid, 1990, p.p 239.

Moya Rubio, Víctor J., **Máscaras: la otra cara de México**, Libros de arte, UNAM, México, 1978, 1ª edición, p.p. 253.

## O

Orellana Villers, Ernesto, **national museum of anthropology. MEXICO**, Martha Guzmán Hope, Distribuidora Mesoamericana, S.A, México.

Ortega, Ana, **Universo escultórico Mesoamericano**, Circulo de Arte, México, 1996.





## S

Sejourné, Laurette, **Arquitectura y pintura en Teotihuacan**, Editores Siglo Veintiuno, México, 1966, p.p. 335.

Sejourné, Laurette, **El lenguaje de las formas en Teotihuacan**, Editorial Lituarte, México, 1966, p.p. 318.

Sejourné, Laurette, **Teotihuacan. Capital de los toltecas**, Guadalupe Sánchez Nettel, Editores Siglo Veintiuno, México, 1994, p.p. 291.

Spitzing, Gunter, **El retrato. Una guía para aficionados**, Ediciones Omega, S.A., Barcelona, 1977, p.p. 181.

## V

Vilém, Flusser, **Hacia una filosofía de la fotografía**, Editorial Trillas, México, 1990, p.p. 78.

Von Winning, Hasso, **La Iconografía de Teotihuacan. Los dioses y los signos**, Tomo I, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, México, 1987, 2ª edición, p.p. 191.

## W

Westheim, Paul, **Ideas fundamentales del arte prehispánico en México**, Marina Frenk, Alianza Editorial Era, México, 1991, p.p. 327.

Westheim, Paul, **Arte Antigo de México**, Serie Mayor, Editorial Era, México, 1977, p.p. 439.

Westheim, Caso, et. al., **Cuarenta Siglos de Arte Mexicano, arte prehispánico**, Vol. 2, Editorial Herrero, S.A., México, 1981, p.p. 420.

