

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO
ACADEMIA DE SAN CARLOS

LOS ORÍGENES DE LA FORMA, EL DIBUJO Y
LA FIGURA HUMANA EN EL ARTE MEXICANO

Discurso Teórico - Histórico

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

MAESTRO EN ARTES VISUALES
ESPECIALIDAD PINTURA

P R E S E N T A

JUAN MANUEL CAMPOS SÁNCHEZ
DIRECTOR: MTRO. EDUARDO CHÁVEZ SILVA

MÉXICO, D. F.

1995

FALLA DE ORIGEN



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.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO
ACADEMIA DE SAN CARLOS

LOS ORÍGENES DE LA FORMA, EL DIBUJO Y
LA FIGURA HUMANA EN EL ARTE MEXICANO

Discurso Teórico - Histórico

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

MAESTRO EN ARTES VISUALES
ESPECIALIDAD PINTURA

P R E S E N T A

JUAN MANUEL CAMPOS SÁNCHEZ
DIRECTOR: MTRO. EDUARDO CHÁVEZ SILVA

MÉXICO, D. F.

1995

FALLA DE ORIGEN

**LOS ORÍGENES DE LA FORMA, EL DIBUJO Y
LA FIGURA HUMANA EN EL ARTE MEXICANO**

Discurso Teórico-Histórico

JUAN MANUEL CAMPOS SÁNCHEZ

NULLA DIES SINE LINEA

Apeles

Arquitecto rosario, profesor oficial de
Alejandro Magno

AGRADECIMIENTOS

Al maestro Eduardo Chávez Silva, Jefe de la División de Estudios de Posgrado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la U.N.A.M., por haber aceptado ser el asesor de esta tesis, así como a los amigos y compañeros que la enriquecieron con sus críticas y opiniones; a Araceli Díaz de Cuevas, por la paciencia al pasar en limpio los borradores; al diseñador gráfico Roberto M. Gómez S., su apoyo en la fotografía de las ilustraciones; a Sergio Carlos Rey y los compañeros que formatearon e imprimieron este trabajo.

A todos ellos gracias por su colaboración y apoyo.

I N D I C E

	Pág.
INTRODUCCIÓN	
LOS ORÍGENES DE LA FORMA	i
EL DIBUJO	
A. ¿Qué es el dibujo?	23
B. El Dibujo, Lenguaje no Verbal del Arte	29
C. Los Sistemas Perceptivos	32
D. La Percepción del Lenguaje No Verbal	38
E. Sistemas de Límites, Bordes y Contornos	41
F. El Espacio Negativo	43
G. La Perspectiva	44
H. La Proporción	51
I. La Tercera Dimensión, la Luz y la Sombra	55
LA FIGURA HUMANA EN EL ARTE MEXICANO	58
Los Mexicanos	89
La Nueva España	96
BIBLIOGRAFÍA	110

INTRODUCCIÓN

LOS ORÍGENES DE LA FORMA

Durante varios años a mediados de los sesenta, Carlos Pellicer me llevaba algunas tardes de la semana al Museo de Antropología en el Bosque de Chapultepec. Ahí, por primera vez, trabé contacto con las piezas monumentales del arte de México. Posteriormente en París, en el Museo del Hombre, pude encontrar muchísimas analogías con el arte Precolombino.

Ante todo con el arte del Paleolítico y Neolítico Mesoamericano, la Venus de Willendorf, las figurillas de la fertilidad egipcias y asirias, etc., llamaban la atención por el hecho de imaginar las ideas antiguas entrelazadas por parecidos de familia en la expresión sensible de grupos humanos de hace miles de años. En el mismo arte contemporáneo sucedió lo mismo:

La lección de Henry Moore, Francisco Zúñiga, Jean Arp, Dubuffet, Cuevas, Diego Rivera y Picasso. Con los años encontré a Francastel y Hausser, cuyo tratamiento sobre Paleolítico y Neolítico eran ensayos sobre arte.

Así mismo, el libro de Rolland Bart¹es, sobre Altamira Lasceaux y Trois Frères, volvía sobre el camino del origen de las formas como una expresión sensible y estética de la humanidad.

En los 60 encontré un famoso libro de Herbert Read¹; "Los orígenes de las formas en el arte", que fueron para mí una prueba fehaciente y contumaz de que estos objetos traducían parte importante y significativa del lenguaje simbólico, según los esquemas del tiempo y el espacio, que se han venido configurando en la humanidad.

Hace 5 años tuve la oportunidad de conversar con el maestro Juan Hacha, un eminente teórico del arte peruano vecindado en México hace más de dos decenios. Discutimos en torno a que la aparición del arte en su acepción moderna se configura durante el Renacimiento.

Aunque la idea está basada y fundada en razonamientos históricos claros, sigo investigando, por razones de mi biografía personal ¿el origen de las formas", que para mí explica el fenómeno y origen de la sensibilidad artística, hasta los días contemporáneos.

¹) The Origins of Form in Art, Ed. Thames and Hudson, London, 1955.

El arte del Paleolítico, un arte figurativo y naturalista que nace con sus propias leyes, explica la ansiedad y la angustia del hombre de esa época por la sobrevivencia, vinculada a la génesis natural del nacimiento de lo sagrado y la fe en los Dioses Primigenios. Volición instintiva, actos rituales, danza, chamanismo y los primeros diseños del dibujo humano en cuevas ocultas y de difícil acceso. Sacralización de la naturaleza, dibujo y color paradisíacos.

El arte Paleolítico da paso al Neolítico, configurado por abstracciones, por deformaciones, alteraciones, signos; una taquigrafía oscura, como la llama Hausser, dimensiones de complejidad mayores realizadas por la evolución natural del pensamiento humano interactuando con el cosmos y la naturaleza ("Naturacosa", C. Pellicer), construcción de los dioses invisibles referidos, por esquemas y signos.

Hausser inicia la discusión: la idea de la fe dispuesta en los rituales, beneficia la sobrevivencia azarosa de la fe, los actos ritualísticos preservan la vida, preservan la existencia, alivian la ansiedad que gravita en el corazón del hombre cuando enfrenta las necesidades de supervivencia: reproducción material de la existencia humana, metamorfoseada en zona sagrada.

La invención no se puede concebir sin su real ejecución, dice Herbert Read. Hay una famosa frase que dice: "Los hombres son Dioses cuando sueñan y mendigos cuando piensan". La única prueba del genio humano, es el acto de hacer bien lo que es digno de hacerse y que nunca se ha hecho hasta ese momento. El único signo infalible del genio es la ampliación de la esfera de la percepción de la sensibilidad humana para deleite, honra y provecho del género humano (Read).

La escultura africana y el arte primitivo en general están relacionados. Evidentemente el arte Primitivo, el arte de la prehistoria, del Paleoindio, tiene vinculaciones precisas con esa resensibilización que la humanidad viene haciendo de su existencia en estado de lucha y dinámica permanentemente delante de los obstáculos, delante de las carencias, delante de la muerte. "El artista es con frecuencia inconsciente de sus descubrimientos, el descubrimiento casi siempre no es intencional, y no buscado" (Malraux).

La creación de algo nuevo no se realiza por el intelecto sino por el juego del instinto, y de impulsos de una necesidad interior (Shiller). Miguel Angel y Goethe, son artistas pese a su inteligencia, a su enorme talento y sabiduría, no a causa de estas cualidades; pero, naturalmente, no hay inteligencia sin

sensibilidad, y cuando un hombre es inteligente en el ámbito de las ideas es por lo común sensible a los valores del arte y de la poesía. Además aún cuando exista sensibilidad a los valores del arte y de la poesía, sin inteligencia puede ir unida a algo que a menudo se confunde con la inteligencia, que es la sabiduría instintiva (Read).

El maestro Rufino Tamayo cuya obra es reconocida en las grandes metrópolis, era silencioso, de ideas claras y sencillas. Un día un amigo arquitecto quería conocer al maestro y se lo presenté en un aniversario de bodas de los Tamayo en su casa de Cuernavaca.

A la media hora de estar discutiendo con el arquitecto restaurador, ya estaba aburrido y conversaban con largos silencios.

Tamayo no tenía una inteligencia rápida y flexible, su universo era instintivo y de intuiciones. La actividad del arte está en proporción indirecta a las posibilidades de que un artista sea por sí mismo intelectual o erudito, es instinto y renovación: "El arte no consiste en la aplicación de un canon de belleza, sino de lo que el instinto y el cerebro pueden concebir por encima de todo canon" (Read).

Decía Picasso que un artista que logra ir más allá de la academia o de las fórmulas establecidas, parte de una severa intuición, de una libertad y de un goce: la imaginación se desboca, y la obra crea sus propias reglas, sus propios juegos.

Los utensilios más antiguos se denominan eolitos, piedras del alba, y no se distinguen mucho de las piedras naturales. todavía hoy se utilizan estas piedras en algunas tribus australianas y africanas.

Con la aparición del pedernal, producido astillando la piedra natural mediante golpes sucesivos en las puntas precisas, se obtuvo la forma deseada, la necesaria para fabricar utensilios (Read).

Entre la primera aparición del hacha manual, piriforme, utensilio característico del período inferior (para Europa de 550 a 250 mil años A.C.), y la invención de utensilios pulidos del Neolítico (entre 3000 a 5000 años A.C.), se extiende un lapso de tiempo muy grande. Para obtener una idea más clara de la evolución morfológica de estos artefactos, convendría dividirlos en 4 tipos:

1. Implementos horadantes y cortantes, en los que el motivo conductor es la agudeza.

2. Implementos para martillar y golpear, cuya finalidad es el volumen y poder concentrados.

3. Vasijas excavadas, para ser utilizadas como recipientes de alimentos.

4. La creación de objetos que no fueron concebidos como objetos prácticos sino con un sentido ritualístico.

Las tres primeras podrían llamarse naturaleza mimética. La cuarta, consciente o inconscientemente, se deriva de las formas encontradas en la naturaleza, pero corresponde a alguna necesidad psíquica interior, y expresa ese sentimiento que no es indeterminado, sino que es un deseo de clarificación, de previsión y de orden (Read). Justamente donde aparecen los primeros signos ideográficos, colocados sobre objetos de piedra y donde surgen los primeros signos dibujísticos de la humanidad.

"El producto final, habida cuenta de las diferencias debidas a la naturaleza del material, fue una forma que es en esencia la misma hacha del hombre civilizado. En el diseño de todo utens-

lio, hay un punto óptimo de eficacia funcional que determina la forma condicionada por el material empleado, como las puntas de lanza y de flechas, raspadores, hojas cortantes, hachas, etc." (Read). El hombre Paleolítico o Paleoindio tardío, al divorciarse la forma y su función utilitaria y alcanzar un número mayor de refinamiento con el fin de servir como objeto ritual o ceremonial, utiliza ya materiales preciosos como el jade, el ónix, hueso y piedras conocidas como preciosas y duras.

Surgen los primeros signos dibujísticos ideográficos que muestran una representación abstracta sobre lo sagrado fenoménico invisible.

La simetría que se convierte en estética hasta que el hombre alcanza conciencia de ella (Baumgarten, s. XVIII); fue indudablemente, en un comienzo, una necesidad técnica: "una punta de flecha asimétrica no volaría en línea recta. El problema reside en determinar en que punto la elegancia deja de ser utilitaria y en que punto la forma se divorcia de la función para convertirse en un objeto dedicado a la adoración, dedicado a la veneración de los dioses, como objeto ritual sagrado" (Read).

En la evolución del recipiente, primero se trató de pequeños trozos de roca con superficie cóncava para obtener los líquidos;

después se utilizaron las cabezas, los cocos, las conchas y el ahuecamiento de la madera realizado con utensilios de piedra. "... La experiencia enseñó al egipcio del Neolítico, que el cieno donde crecía el cereal era dócil y moldeable, que el sol lo secaba y lo hacía útil como recipiente, que la cocción lo tornaba impermeable al agua, seguramente junto a este período temprano de la cerámica, se utiliza el cereal como alimento y surge la necesidad de conservarlo" (Read).

El uso de la cerámica determinó sus diferencias, las vasijas bajas fueron platos, las de paredes altas copas y jarrones para cereales o para contener líquidos y darles una forma para vertir los contenidos. La necesidad de alzar y transportar los recipientes mayores impulsó a añadirles asas o manijas; pero siempre en su evolución, sobrepasando lo utilitario, la vasija pudo emplearse para ingerir líquidos, guardar cereales, aunque también para guardar los restos o cenizas de los muertos como una vasija ceremonial.

"Cuando el hombre neolítico, impulsado quizá por el propósito práctico de obtener mayor impermeabilidad para lo líquidos, combinó el pulido con la pintura y aplicó el dibujo, los nuevos medios de representación ocultaron el material interno y el espíritu creador se convirtió en virtuosismo, no sólo en el

principio estético de la elegancia sino como una fuerza ideológica general que utilizó jugar con oposición entre el material y el espíritu; esto es, que pretendió subrayar o eliminar esta posición desnaturalizando la materia o materializando lo inmaterial" (Read).

Los engobes blancos, rojos, cremas, etc., de todos los períodos cerámicos de las culturas neolíticas, al cubrir la materia crean el soporte y la superficie con ricos diseños geométricos y figurativos que no fueran de tipo utilitario, sino utilizadas para complejos rituales que se dedican a los mitos primigenios: la muerte, la fuerza brutal de la naturaleza convertida en dioses. Y leyendas, príncipes, reinados y fechas calendáricas, así como el jaguar y serpientes divinizadas. Tres etapas del desarrollo de la forma de los objetos útiles pueden ordenarse:

1o. El descubrimiento de la forma funcional.

2o. Perfeccionamiento de la forma funcional, hasta alcanzar la más alta eficacia.

3o. Perfeccionamiento de la forma libre o simbólica, esto es el arte del dibujo alcanza su virtud simbólica como signo taqui-

gráfico, boceto y sugerencia a la figuración de la naturaleza y el hombre.

El esquema va siendo modificado paulatinamente en el sentido de la imagen que uno obtiene en la retina, "... es modificado gradualmente por lo que el artista ve, la ilusión de la realidad y este proceso explica todas las variaciones estilísticas de la historia del arte representativo y de la evolución del arte del dibujo ..." (Read). La forma, como reconoce Heidegger, pertenece a la esencia misma del ser. El Ser, "Sein", es lo que alcanza un límite.

"Morphe", forma, es la esencia, tal como lo entendían los griegos. Consiste en un emergente colocarse a sí mismo, en los límites, en los contornos. tal es la forma que hemos visto surgir en los albores de la historia de la humanidad, tal es la capacidad formativa que distingue al "homo-sapiens del homo-faber". Pero la forma no se convirtió en forma en sí misma, mientras no hubo alcanzado los límites de la eficacia o de la utilidad; esto es, después de haber sobrepasado las necesidades mínimas establecidas por la utilidad de los objetos, las formas alcanzan otra dimensión absolutamente diferente. Hay elementos de reflexión en torno a los límites que se buscan por medio de la

utilidad y aquella otra utilidad que se le da forma cuando se trata de actos ritualísticos.

El arte, en consecuencia, puede considerarse como pura y simple habilidad para realizar, poner en la obra como técnica. Esta patentizada realización del ser es conocimiento, y no porque implique destreza técnica, sino porque significa evolución de los límites impuestos.

La distinción que establece Heidegger encuentra acertada ilustración en la evolución primitiva de los artefactos como se han descrito: "techne" en el sentido de pericia, explicará las formas del artefacto en cuanto a utensilio guiado por las necesidades prácticas, pero en el sentido de hacer y manifestar produce una forma que sostiene ahí, en sí misma, desligada de su función práctica, una configuración que patentiza en cuanto hacer del "ente", en cuanto a su simbolización y su significación.

Desde el comienzo la conciencia es una actividad simbolizadora, de aquí que nunca encontremos en ella nada que sea simplemente dado sin significado en referencia más allá de sí. No existe contenido que no sea interpretado de acuerdo con alguna forma, dice Kant.

La conciencia humana comenzó con las formas de la percepción, la inteligencia y la espiritualidad humana con la representación de las formas. El lenguaje medio sostenedor de su imaginación es una creación formal, el arte es una voluntad de forma y no simplemente una reacción involuntaria o instintiva, el factor propósito, la voluntad, la volición de crear la forma.

"El ojo artístico no es un ojo pasivo que recién registra la impresión de las cosas, es un ojo constructivo y únicamente mediante actos constructivos podemos descubrir la belleza de las cosas naturales, el sentido de la belleza es sensibilidad a la vida dinámica de las formas y no podremos aprender de esta vida como no sea por un proceso dinámico correlativo que se produce en nosotros como un hecho casi siempre más allá de las necesidades materiales ..." (Read).

La teleología de la que habla Kant nos lleva a una reflexión sobre: que si bien el hombre tiene límites, también tiene fines y proyectos, además medios para obtener esos fines; metas no sólo materiales o de expresión de energía vital, sino también de índole espiritual y sagrada.

Los medios para alcanzar la vida fueron no solamente en un solo sentido hacia la dinámica de la naturaleza del hombre que

La conciencia humana comenzó con las formas de la percepción, la inteligencia y la espiritualidad humana con la representación de las formas. El lenguaje medio sostenedor de su imaginación es una creación formal, el arte es una voluntad de forma y no simplemente una reacción involuntaria o instintiva, el factor propósito, la voluntad, la volición de crear la forma.

"El ojo artístico no es un ojo pasivo que recién registra la impresión de las cosas, es un ojo constructivo y únicamente mediante actos constructivos podemos descubrir la belleza de las cosas naturales, el sentido de la belleza es sensibilidad a la vida dinámica de las formas y no podremos aprender de esta vida como no sea por un proceso dinámico correlativo que se produce en nosotros como un hecho casi siempre más allá de las necesidades materiales ..." (Read).

La teleología de la que habla Kant nos lleva a una reflexión sobre: que si bien el hombre tiene límites, también tiene fines y proyectos, además medios para obtener esos fines; metas no sólo materiales o de expresión de energía vital, sino también de índole espiritual y sagrada.

Los medios para alcanzar la vida fueron no solamente en un solo sentido hacia la dinámica de la naturaleza del hombre que

nace, se reproduce y muere, a una necesidad aún mayor a la de adaptarse y de ir más allá de los límites de la muerte, la reproducción y el nacimiento de otros.

¿En qué momento nació la conciencia en la especie humana? El origen de la forma es también el origen del Logos, del conocimiento del ser, de la realidad a través de la revelación de la dualidad materia-espíritu". "Lo que perdura lo establecen los poetas", dice Hölderlin. Es decir el hombre alcanza su identidad con su instinto creador en su voluntad de crear formas, de sobrepasar límites, de descubrir nuevas formas, de crear nuevos misterios y dioses invisibles. Si nuestras generalizaciones acerca del arte prehistórico son acertadas, dice Read. Lo importante del objeto utilitario: hacha, punta de lanza, mazo, etc.; se redimió de sus funciones estrictamente utilitarias para convertirse en un objeto ritual; es decir, se redimió de su magnificencia espiritual y adquirió significación simbólica; al tiempo que su forma se refinaba, recibiría las características que distinguen a las formas de arte.

Desde el comienzo estas características fueron complejas, eran características mensurables, como la proporción armónica, íntimamente ligados y refundados con la misma vitalidad, el

instinto de la reproducción de que ya Schopenhauer nos hablaba en aquel famoso libro: "La voluntad en la naturaleza".

Las formas hechas por el hombre se convirtieron en obras de arte, que también las creó dotadas de propiedades mágico-espirituales. Los primeros "objetos de arte" fueron tales en virtud de su forma en su concentración de la fe que depositaban en ellos. Especie de sensibilidad espiritual en contacto con la materia como "techne". Los griegos no tenían una palabra para designar al arte, empleaban "techne" equivalente a habilidad y pericia. La palabra arte deriva del latín "ars" que implica destreza, que proviene de la raíz "ar", que significa ajustar o ensamblar.

Los romanos personificaron a las artes como actividades refinadas o bellas. En la Edad Media el arte siguió siendo destreza para hacer alguna cosa, una silla, un tapiz, un cuadro, una música, un poema. Las artes liberales, impartidas en la Scuola Carolingia, fundada por Carlo Magno, que incluía la aritmética, la retórica y la lógica; la geometría, la aritmética, la música y la astronomía², las enseñaban como destrezas objetivas, como un modo de hacer que suponía un grado importante de habilidad y destreza.

2) Trivium y Quatrivium.

El arte es un órgano de la vida humana, dice Read, que transmuta la percepción racional del hombre en un sentimiento. El problema de la sensibilización de la forma, es la sintaxis de la línea, de los contornos. Es aprender a ver y sensibilizarnos al tacto visual, como afirma Jorge Chuey.

El arte no sólo es un proceso de experiencia que está a la par de la ciencia, por su importancia, por su significación, sino que tiene la singular función de unir a los hombres por sus diferentes símbolos que remiten a la naturaleza y a la existencia abstractas. ¿Para qué sirve el dibujo? El cultivo del arte constituye una educación de los sentidos y si no se ofrece una educación visual, "si nuestras manos permanecen vacías y nuestra percepción de la forma sin ejercitarse en el ocio y el espacio, nos volcamos en la violencia y el delito", dice Read.

No existe voluntad de creación. El instinto de muerte toma la delantera y dispone la destrucción. Solo cuando una relación ha sido vista y sentida puede de alguna forma caer bajo nuestro poder y éste es el único sentido en que la razón es una forma y función de la vida, en la rica morfología del pensar. el ojo pensante como lo llamó Paul Klee, es quizá la forma más vital de la razón, no es suficiente al ojo ver, debe ver el objeto contra el fondo y en relación con los demás objetos. Ver es como toda

forma de conocimiento: relacionar lo uno con lo otro, lo singular a lo plural, lo abstracto a lo concreto, etc. El proceso total que abarca el ademán, el lenguaje, la inmersión de los signos y el alfabeto, la representación metafórica de la experiencia como los mitos, la historia, la poesía y las artes visuales es un proceso antiguo y complejo. Pero siempre en el punto de origen de la evolución, en el brillante foco de atención y la intención animal está la sensibilidad que discierne, esto es, una facultad estética. Aminorar o renunciar a esta concentración de la energía de la vida, significa abandonar, no tanto la lucha por la existencia porque ésta depende de la astucia y la fuerza bruta, sino de la voluntad de vivir plétóricamente el desbordamiento erótico de la energía en los dominios de la libertad y el deleite (Read), este ámbito, este reino libre y gozoso que finalmente es el arte.

"Esta sutil distinción entre existencia y placer, entre satisfacción y deleite se alcanza por el proceso estético, por el discernimiento de las formas y la aprensión sensorial de la coseidad de aquel ser en sí que sobrepasa el ser para un fin que no es una distinción metafísica, es una distinción puramente práctica en la evolución de la humanidad. Y sobre la conciencia de esta distinción se asienta el edificio entero de la civilización, no sólo el pensamiento metafísico, sino también la inven-

ción científica y cuanto nos aventuramos a llamarlo progreso queremos decir alivio de nuestro ser animal" (Read).

Finalmente debemos creer que este acceso de la civilización de la que Read nos habla, este acceso al espacio gozoso del arte no es posible sin una educación. En muchos aspectos hemos arruinado los accesos de la sociedad a los lenguajes del arte, los hemos arruinado porque las formas de educación no han permitido sino elaborar estratificaciones elitistas muy crueles y severas, impidiendo que una gran mayoría pueda aproximarse a esta sorpresa permanente de la historia y de las formas en el arte. Es singular imaginar que un país donde se han hecho esfuerzos, en la postrevolución, en el positivismo, en la misma colonia, "por la educación de los gentiles", no podamos aproximarnos aún en forma consistente a los lenguajes del arte.

El fracaso del proyecto de la post-revolución en la educación estriba en haber colocado a las grandes mayorías a la tiranía de sus propias necesidades creadas exprofeso, y no haber sobrepasado los límites de lo meramente utilitario, que se condensa en forma categórica en la utilización de la televisión como único medio para poder pasar el ocio y el tiempo libre. Sin duda la reacción estética de nuestro país y de América Latina, está construida por millares de seres con esta voluntad de

enseñar, de hablar, de crear el lenguaje del arte no sólo de las artes visuales, sino en muchos otros aspectos como la música, la danza, la literatura, la novela, la poesía; sin embargo son grupos muy pequeños los que han podido acceder a esta clase de expresiones.

Decíamos al principio que, si bien el arte se construye, en su idea moderna con el Renacimiento, hay una búsqueda anterior de estos mismos principios, que Herbert Read llama el principio de las formas, en la construcción de las primeras líneas dibujísticas que se crean en la humanidad para ir más allá de la materialidad, más allá de los elementos sustanciales de la existencia material; ese ir más allá sigue siendo una zona sagrada, sigue siendo una zona espiritual, sigue siendo una forma de conciencia de lo que somos, de lo que queremos ser, de lo que seremos.

Mientras no hagamos otra revolución en los sistemas de educación nacional, mientras no hagamos otra revolución para volver sobre estos temas esenciales para la civilización, para la vida misma, para el desarrollo de un pueblo, nosotros seguiremos unidos en el fracaso, un fracaso que, como asegura Herbert Read, nos puede llevar a la violencia, a la frustración, a la pérdida de todo lo construido.

En la segunda parte de este trabajo me referiré a los sistemas perceptivos y la ciencia del dibujo. En la tercera parte haré una relación del discurso histórico de la representación de la figura humana.

La figura humana fue una representación importante que sucede después del mundo del Neolítico. Aparece en el mundo del Clasicismo Neolítico. Las primeras representaciones de las diferentes Venus: deformaciones, exageraciones y acentuaciones, reproducción originaria de la especie (Engels).

La figura humana después de la representación de la naturaleza y de los animales que sostenían la iconografía del Paleolítico, seguida por esa caligrafía oscura y abstracta del Neolítico, hasta la representación de la figura humana que convive hasta el día de hoy en las expresiones abstractas y figurativas de las artes visuales. La figura humana evoluciona desde las "bonitas" de Tlatilco, hasta la cerámica totonaca.

Las expresiones de los sentimientos ancestrales en la gesticulación del rostro de las piezas veracruzanas van a constituir obras maestras. Hay muchas cosas que no hemos podido comprender en la cerámica totonaca. Expresiones del rostro que aún no sabemos leer, no expresan dolor, no expresan asombro, no

expresan tristeza, expresan algo no visible, sentimientos que seguramente entre nosotros no se han elaborado, sentimientos que no sabemos que significan.

Quizá, como algunos antropólogos han escrito, los rostros expresan los efectos de algunas drogas, de algún efecto alucinógeno; pero si hiciéramos un análisis detallado de la cerámica totonaca, de las expresiones en los rostros que van de la risa a la burla, al juego, a la tragedia, encontraremos puntos intermedios, expresiones de sentimientos que aún no son legibles para los ojos contemporáneos. La aventura por la expresión de la figura humana, del rostro, de los gestos, de la dibujística en la cerámica, es inmensa en el arte de México. En este breve trabajo, hemos querido ocuparnos de la figura humana como una referencia histórica general para la cual hemos investigado en algunos autores, las referencias. Quiero señalar que en el análisis icónico-histórico de la figura humana, no se hizo una investigación empírica, sino que recurrí al Museo de Antropología y a los textos conocidos sobre esto, porque no soy investigador en antropología. Mi principal enfoque es teórico. Busco caminos para comprender la función del arte en la sociedad. Ese es mi principal trabajo realizado hace más de 20 años cuando inicié mis estudios en ciencias sociales para incorporar un método que me permitiera comprender el fenómeno del arte y la sociedad.

Pero este trabajo no es tampoco un trabajo sobre teoría del arte. Es un trabajo de apoyo al Taller de Dibujo del maestro Chuey. Para cualquier persona que desea iniciarse en el maravilloso lenguaje del arte, la única vía es enseñarle a ver, y enseñar a ver es enseñar a sensibilizarnos con la línea, con la forma, y esto no se puede realizar sino por medio del dibujo, que es un método, una forma, una aplicación, un camino para entrar a ese mundo maravilloso. Para descubrir el mundo de las formas.

El trabajo del maestro Chuey es un camino para la didáctica de las artes visuales, importante y funcional; sin embargo tendría que volver a repetir que se necesita más trabajo teórico, más trabajo de apoyo histórico. Este trabajo es un pretexto para buscar caminos, encontrarnos renovadamente, en esta lucha por la libertad, la democracia, la justicia y la vida, pero siempre distinguiendo que el arte y la vida deben vincularse, pues una brecha aún mayor nos arrastraría a las calamidades anunciadas por Herbert Read y el Apocalipsis.

EL DIBUJO

A. ¿Qué es el dibujo?

El dibujo es el modo de representación de objetos por medio de trazos a lápiz o a la pluma. Esta voz también designa el arte mismo del dibujante. Se dice, por ejemplo, que una figura es de un dibujo maestro. Se emplea la voz dibujo por oposición al color para indicar el predominio del trazo sobre la coloración.

En el dibujo arquitectónico, se dice que un edificio se ha construido según los dibujos de tal o cual arquitecto, para indicar que el edificio ha sido construido conforme a los planos trazados.

También se dice que existe el dibujo a dos lápices, se trata de un dibujo hecho con lápiz negro sobre papel de color, con toques de lápiz blanco; dibujos sobre papel blanco en el cual se ha usado el lápiz negro para los paños, lápiz rojo para las carnes, como en el caso del dibujo anatómico.

Hay otro que se conoce como el dibujo a mano alzada, y son los dibujos de edificios, de máquinas, de ornatos, ejecutados sin

auxilio de reglas ni compases, trazado, a veces, con gran libertad de mano, o bien a pluma o bien a lápices, pero a mano levantada.

El dibujo a tres lápices fue muy usado en el siglo pasado y se ejecutaba sobre papel de color. En las figuras se trazaban los vestidos y las partes de sombra con lápiz negro; las encarnaciones con raspaduras de lápiz rojo, y los puntos luminosos con toques de lápiz blanco. El dibujo a tres lápices no es más que una especie de dibujo a pastel, pero simplificado. En el siglo XVIII y XIX estuvo en boga, y ciertos artistas, hoy olvidados, hicieron gran reputación como especialistas en este procedimiento.

Hay otra parte del dibujo que se llama el trazo, que no representa más que los contornos de los objetos e indican el modelo o el relieve de los mismos, o sea, los efectos de sombra y de luz por los contornos mismos.

En arquitectura se dice también que existe el dibujo continuo, que son los ornatos pintados o esculpidos cuando están representados sin interrupción en toda la longitud de una moldura.

El dibujo arquitectónico es el que se utiliza para reproducir edificios, principalmente en elevación o en corte por los procedimientos geométricos.

El dibujo de imitación es el que se siguió tradicionalmente en las academias, y tuvo por objeto reproducir y ensayar los medios de reproducir las figuras, los paisajes y los ornatos. Este dibujo de imitación se emplea por oposición a las de dibujo de arquitectura o de las máquinas.

El dibujo de fábrica es el que se utiliza para la fabricación del decorado de las telas o de los papeles pintados. Dibujos de máquina son los que se trazan, también se llaman lavados, que tienen por objeto representar máquinas, piezas mecánicas y que son los sketch del dibujo industrial.

El dibujo del natural es el que se hace con el modelo vivo o con objetos reales. También se usa el dibujo al natural cuando se copia un vaciado, un mármol, un bajo-relieve o una figura de bulto redondo.

El dibujo figurativo es el que se refiere a la figuración, en algunos casos de la realidad, opuesto al geométrico, en el que se dibuja solamente la línea del diseño geométrico.

El dibujo gráfico es el que se utiliza para la publicidad, así como el dibujo industrial, como decíamos, para la máquina.

Hay uno que se llama leñcográfico, que es dibujo en blanco sobre fondo negro, semejante a las figuras que se trazan con tiza o gis sobre un encerado o pizarra.

El dibujo lineal es el dibujo al trazo, composición geométrica que puede representar un edificio en plano, corte y elevación, y también un fragmento de edificio, de máquinas, un detalle de construcción, etc. Algunas veces los dibujos lineales están lavados, esto es manchados o contorneados con tinta de china o acuarela. En este caso las sombras están trazadas geoméricamente, y los rayos luminosos siguen direcciones paralelas, dirigiéndose por lo común de izquierda a derecha en un ángulo de 45 grados.

El dibujo sombreado, es el dibujo en el cual, después de haber indicado los contornos al trazo, se acusa la forma y el modelado con auxilio de tintas o de polvillo de lápiz, difumino y aún toques de lavado.

El dibujo didáctico es el que se ha utilizado para utilizar escritos de obras que tratan del arte y tienen por objeto el proceso de enseñanza.

El diente del dibujo es la recortadura del dibujo. Hay el que se llama "dientes de perro", que el dibujo decorativo, motivo de ornamentación, formado por florones de cuatro hojas con filetes agudos, salientes y semejantes a un diente de perro.

Los dibujos de "sierra" también son motivos de ornamentación, en forma de dientes afilados, especial de los monumentos de la época romana y usado también en los primeros años del estilo oclival.

El dibujo de blasones, conocido como el dibujo al diestro, que es cuando se mira un blasón del lado derecho, que se haya al lado izquierdo del espectador.

El dibujo difumado es un dibujo desvanecido cubierto de sombra dulce y blanda, de tonos que parecen velar ciertas partes de una obra, ciertos planos de un lejos, por ejemplo, montañas que se difuman entre los vapores de la tarde.

Difuminado, es el dibujo sombreado con el difumino, y también de las partes acentuadas del negro aterciopelado que recuerda el lado del lápiz blando. En ciertas planchas grabadas al agua-fuerte se pueden ver claramente las partes difuminadas.

Difuminar es, en general, modelar y sombrear por medio del difumino. El difumino es también un trozo de pliego de papel rayado en forma cilíndrica, hilado con hilos y aguzado en punta romana por sus extremidades. Se emplea el difumino para difundir el conjunto de las líneas de lápiz y para fijar directamente sobre el papel tonos negros o grises, obtenidos por medio de un lápiz blando muy polvorulento. El dibujo difumino da una sensación de blandura o de fluidez.

B. El Dibujo, Lenguaje no Verbal del Arte

Aprender a dibujar es en realidad cuestión de aprender a ver, correctamente, y eso significa mucho más que el simple dirigir la mirada.

Uno de los asuntos más importantes que tiene el lenguaje no verbal, es aprender a procesar la información visual. Hay que aprender a ver la información visual. Hay diferentes hipótesis que otorgan a algunas zonas del cerebro humano esta propiedad especial que permite dibujar las imágenes del ser humano y su entorno.

Para ver claramente, más profundamente, más intensamente lo que los chinos llaman: las 10 mil cosas que me rodean. El dibujo es la disciplina que permite redescubrir constantemente el mundo. Hay una manera de aprender el mundo, que no es solamente una manera verbal. Los dibujantes, cuando empiezan a dibujar esa realidad, se dan cuenta que es "otra" realidad visual, completamente diferente a la realidad verbal.

Dibujar es un estado de conciencia alterado. Es un estado subjetivo. Relaciones de línea, espacio y tiempo conscientes. Los dibujantes se liberan de la ansiedad y experimentan un placer

sexual al sentir el trazo de la línea. "Rodin decía que aprender a dibujar era aprender de ver un modo diferente el mundo, y que el artista, el dibujante, se convertía en un confidente de la naturaleza"³.

Es un lenguaje, como vaciar la mente de todo pensamiento y llenar el vacío con un espíritu mayor de uno mismo, es expandir la mente en un terreno inaccesible por los procesos convencionales de la percepción.

La expresión no verbal del arte por medio del dibujo puede identificar al autor con su línea, puede buscar elementos que expresen al individuo que tiene esta experiencia, puede expresar su individualidad y su creatividad.

El lenguaje no verbal del arte, el usar la línea, elemento básico del dibujo, se puede hacer de modo expresivo y único. Lo importante es enseñar a ver, de manera que la persona al usar su propia línea individual y expresiva, dibuje y exprese sus propias impresiones.

3) Edward, Betty, Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro, -A.V.I

El dibujo no pretende sólo mostrar el objeto representado, sino también mostrar al que hace el dibujo. Cuando más claramente uno percibe la realidad y la dibuja, o dibuja lo que ve en el mundo exterior, más claramente podrá el espectador ver al que lo hace y aprender más sobre la persona que lo realiza.

C. Los Sistemas Perceptivos

Los sistemas perceptivos forman parte del estudio de la psicología. Esta como toda ciencia, tiene su punto de partida en la experiencia; fundamentalmente, el objeto de la física y el de la psicología son los mismos, la diferencia estriba en que estudian objetos comunes en ángulos diferentes.

El estudio de la percepción estudia el mundo con referencia al sujeto que la experimenta; el objeto de la física es la experiencia independiente del sujeto que la tiene. La percepción es la experiencia dependiente del sujeto. En física, espacio y tiempo son unidades constantes; en psicología, una hora puede ser larga o corta, según las condiciones que afecten al sujeto.

La percepción es la experiencia que depende de un sujeto experimentante, lo que es lo mismo, el mundo incluido en el hombre. Esta experiencia o este mundo, deben señalarse con precisión, están integrados por contenidos susceptibles de observarse y describirse.

El espíritu es la suma total de los procesos mentales que ocurren durante la vida de un individuo, y la conciencia sería la suma total de los procesos mentales que ocurren ahora en cual-

quier momento. El espíritu, como la conciencia, debe concebirse como una experiencia humana, dependiente de un sistema nervioso que puede describirse en función de hechos observados.

La tarea de la percepción no consiste simplemente en conocer o reproducir las percepciones, sino en descubrir hechos relativos a su objeto de estudio y comprenderlos.

Para Titchener, el famoso fundador del estructuralismo, quien hizo estudios profundos sobre la percepción, asegura: "Toda ciencia formula tres cuestiones, que son:

1. **¿Qué?** El análisis que se reduce al material o a sus elementos y descubre con precisión que hay en él.

2. **¿Cómo?** La síntesis que demuestra cómo se ordenan y combinan los elementos y descubre las leyes de sus sucesiones y combinaciones.

3. **¿Por qué?** Indaga sobre la causa."

Los dos primeros son descriptivos y el tercero es explicativo.

La base del objeto del estudio de la percepción es la conciencia, esta relación entre espíritu-cuerpo que se asegura son paralelas.

El método es la introspección y el problema es descubrir el qué, cómo y por qué de las percepciones.

Los procesos elementales de las percepciones son:

1. **Sensación:** son los elementos característicos de las percepciones, que se dan en las visiones, los sonidos, los olores, los gustos, las sensaciones dáciles y musculares.

2. **Imágenes:** son los elementos característicos de las ideas, procesos psíquicos que representan experiencias no presentes, recuerdos y figuraciones del futuro.

3. **Afecciones:** son los elementos característicos de la emoción, y se encuentran en experiencias como el amor, el odio, la alegría y la tristeza.

Sensación y afección tienen un antecedente psíquico común. Las sensaciones e imágenes tienen por lo menos cuatro atributos:

-
1. Cualidad
 2. Intensidad
 3. Duración
 4. Claridad

La **Afección** tiene los tres primeros, pero carece del último.

Las **cualidades** se definen como el atributo que distingue a cada proceso elemental de los demás, por ejemplo, el frío, el color azul o el sabor salado"⁴.

La **intensidad** es el atributo que permite afirmar que una sensación es más fuerte o más débil, más clara o más confusa, más profunda o superficial que otra.

La **duración** es un proceso, su curso característico, su crecimiento, equilibrio y declinación se da en el tiempo.

La **claridad** determina el lugar de un cierto proceso en la conciencia, si se está próximo o alejado del centro de la escena; si es claro el proceso es dominante y saliente, si es confuso, se desvanece en un segundo plano.

⁴) Titchner, Edward B., *An Outline of Psychology* -A.7.12

Las afecciones carecen de claridad. El placer o desplacer se sienten intensamente cuando atendemos a las sensaciones-imágenes con las cuales están asociadas las cualidades afectivas de las mismas.

Cada proceso de la percepción tiene sus atributos propios, como la vista y el tacto, atributos de extensión que se despliegan en un espacio.

Hay otros de segundo orden, formados por la concurrencia de dos o más atributos.

La estructura mental del hombre es una estructura psíquico-mental.

Los elementos no se dan en unidades estáticas separadas, sus esencias son en sí mismas procesos. Integran un mosaico en movimiento, en el que se forman figuras integradas y cambiantes.

En medio de toda esa complejidad, hay un principio simple de organización. Cuanto ocurre en la conciencia es reducible a tres tipos de elementos y sus combinaciones, y la comprensión de la percepción es la comprensión de sus diferentes tipos de elementos, que son: las sensaciones, las imágenes y las afeccio-

nes como construcciones de la estructura total de la vida psíquica. Esta noción está incluida en el esquema general arquitectónico del tema mental en su conjunto.

D. La Percepción del Lenguaje no Verbal

La cuestión principal es que parecen existir dos modos de pensar, el verbal y el no verbal, representados respectivamente por el hemisferio izquierdo y el derecho del cerebro.

"El cerebro humano recuerda el aspecto de una nuez, como ella presenta dos mitades redondeadas, de superficie convoluta y conectada por el centro. Estas dos mitades se llaman: hemisferio izquierdo y hemisferio derecho"⁵.

"El sistema nervioso humano está conectado al cerebro mediante una conexión cruzada, de manera que el hemisferio derecho controla el lado izquierdo del cuerpo y el hemisferio izquierdo controla el derecho. Si por ejemplo se sufre una lesión en el lado izquierdo del cerebro, la parte más afectada del cuerpo será la derecha y viceversa. A causa de este cruzamiento de las vías nerviosas, la mano izquierda está regulada por el hemisferio derecho y la mano derecha por el hemisferio izquierdo"⁶.

⁵) Edward B., Op. Cit.

⁶) Idem.

Podríamos decir, en cierto modo, que cada uno de nosotros tiene dos mentes, dos conciencias conectadas, integradas por el cable de fibras nerviosas que une a ambos hemisferios. Las recientes investigaciones sobre las funciones de los hemisferios cerebrales humanos y su reprocesamiento de la información visual indican que la habilidad para el dibujo depende del acceso a las facultades del hemisferio secundario en el hemisferio derecho; de que si se es capaz de desconectar el hemisferio izquierdo para activar el derecho y esto puede llevar a dibujar. Parece que el hemisferio derecho procesa la información visual para dibujar, mientras que el hemisferio izquierdo la percibe de manera que pareciera interferir con el dibujo.

El hemisferio izquierdo analiza, abstrae, cuenta, mira el tiempo, planea procedimientos paso a paso, verbaliza, hace declaraciones racionales basadas en la lógica, por ejemplo, los sistemas algebraicos numéricos, y parece que el proceder del hemisferio izquierdo es el modo analítico, como el verbal, el numérico, el secuencial, el simbólico y el literal.

La segunda forma de conocimiento, que es la del hemisferio derecho con el que vemos las cosas imaginarias, que existen sólo en el ojo de la mente, o al reconstruir cosas reales, como la imagen o las imágenes del recuerdo. Vemos las cosas en el

espacio y cómo se combinan las partes para formar el todo. Gracias al hemisferio derecho entendemos las metáforas, soñamos, creamos nuevas combinaciones de ideas, cuando algo es demasiado complicado para describirlo hacemos gestos para comunicar la impresión; por ejemplo, cita B. Edward, "trate usted de describir una escalera de caracol, sin hacer un gesto espiral con la mano".

Con el hemisferio derecho somos capaces de dibujar imágenes dentro de nuestras percepciones.

En síntesis, el hemisferio izquierdo analiza el tiempo y en el tiempo, mientras que el derecho se sintetiza en el espacio.

E. Sistemas de Límites, Bordes y Contornos

La técnica llamada dibujo de contornos puros fue introducida por el profesor Niko Nikolaides en su libro *La naturaleza del dibujo o el modo natural de dibujar*, publicado en 1941. Es un método muy utilizado y conocido.

Para Nikolaides la eficacia del método estriba en utilizar los dos sentidos: la vista y el tacto. Nikolaides recomendaba que nos "imagináramos que estábamos tocando las formas mientras las dibujábamos". Parece que este método ha dado resultado porque el hemisferio izquierdo rechaza el lento y metódico procesamiento de las complicadas percepciones espaciales, dejando de tal modo que el lado derecho se encargue de ello.

En dibujo el contorno se define como el borde que se percibe en los objetos. El dibujo de contornos puros implica una intensa y atenta observación, ya que se dibujan los contornos en una forma en que no veamos el dibujo hasta que éste queda terminado.

Un borde, en términos de dibujo, es el lugar donde se encuentran dos cosas. Al dibujar, por ejemplo una mano, hay bordes donde la mano se encuentra con el aire, que los dibujos se

considera como fondo o espacio negativo, donde la uña se encuentra con la piel, Donde los pliegues de la carne se juntan para formar un arruga, etc. Estos son lo que se llama en dibujo los bordes compartidos.

El bordo compartido, contorno, se puede describir, se puede dibujar, como una sola línea a la que llamamos la línea de contorno.

El concepto de los bordes es fundamental en el dibujo y tiene que ver con la unidad. La unidad se consigue cuando todas las partes de la composición encajan en un todo coherente y cada parte contribuye a la totalidad de la imagen.

Para las prácticas del dibujo de contornos se hace importante entender que es un proceso donde no deben inmiscuirse las palabras.

No se puede hablar con uno mismo ni nombrar las partes al dibujar, simplemente se trata de recobrar la información visual. No hay que mirar el papel más que para localizar puntos o comprobar relaciones. Cuando se lleguen a formas de mayor dificultad, como al dibujar las manos, las uñas, trataremos de no detenernos y seguir la línea sintiendo su trazo.

F. El Espacio Negativo

Se entiende por composición, en dibujo, el modo en que se ordenan y distribuyen los componentes de la imagen. Componentes fundamentales de una composición son las formas positivas, los objetos y figuras, el ser humano y su entorno. Los espacios negativos, zonas vacías del formato; la longitud y anchura relativa de los bordes de la superficie.

"Para componer un dibujo hay que situar las formas positivas y los espacios negativos dentro del formato. Dicho de otro modo, la forma de la superficie que podemos ver en un papel rectangular, influye muchas veces en la distribución de formas y espacios dentro de donde se encuentra la imagen"⁷.

Los que empiezan a dibujar suelen concentrar toda su atención en los objetos, personas o formas del dibujo y después se limitan a llenar el fondo. Parece difícil de creer, pero si se dedica cuidado y atención a los espacios negativos (los fondos), las formas se cuidarán de si mismas, esto es, hay que empezar por ver los aspectos que hay del espacio negativo y después el espacio positivo.

⁷) Idea.

G. La perspectiva

Aprender a dibujar con perspectiva exige ver las cosas tal y como son en el mundo exterior, para esto debemos dejar a un lado nuestros prejuicios, los estereotipos aprendidos y memorizados y la lógica verbalista.

Debemos superar las falsas interpretaciones que a menudo se basan en lo que creemos debe haberse visto aunque nunca hayamos visto con claridad lo que tenemos delante.

Durante siglos los artistas buscaron modos de representar el mundo tridimensional sobre una superficie bidimensional.

En distintas culturas se desarrollaron diferentes convencionalismos o sistemas de perspectiva. El término de perspectiva viene del latín prospectus que significa mirar hacia adelante. "El sistema que nos resulta más familiar, la perspectiva lineal, lo perfeccionaron los artistas europeos en el Renacimiento. La perspectiva lineal permitió a los artistas reproducir los cambios visuales de líneas y formas que se ven en el espacio tridimensional"⁹.

⁹) Idea.

En otras culturas, como en Egipto, se desarrolló una especie de perspectiva escalonada en la que la situación más arriba o más abajo indicaba la posición que ocupaban los objetos y las personas en el espacio. En este sistema, el que a veces utilizan los niños, las formas situadas en la parte superior del papel, independientemente de su tamaño se consideraban que estaban más alejadas.

En épocas recientes los artistas se han revelado contra las convenciones rígidas de la perspectiva y se han inventado nuevos sistemas que emplean cualidades espaciales, abstractas, con color, con texturas, líneas y formas.

La perspectiva tradicional del Renacimiento se ajusta más al modo en que los occidentales percibimos los objetos en el espacio. Las líneas paralelas parecen converger hacia puntos de fuga situados en una línea de horizonte a nivel del ojo observador, y las formas parecen hacerse más pequeñas cuanto más alejadas estén. Por esta razón el dibujo figurativo se apoya fuertemente en estos principios.

Los ensayos más frecuentes que se hacen para practicar el problema de la perspectiva, es lo que llamamos fijar el punto de vista, que es mirar al modelo o lo que se dibuja a través de una

cuadrícula de alambre. La situación del punto de vista hace que la imagen se vea en escorzo, es decir, el eje principal de la figura o del objeto debe coincidir más o menos con la línea visual del artista. Esto hace que las partes más lejanas de la figura parezcan más pequeñas de lo que en realidad son, mientras que las partes más cercanas parezcan mayores.

El problema al dibujar escorzos es que nuestros ajustes mentales de la imagen visual a veces se entrometen con el dibujo y dibujamos lo que sabemos en lugar de lo que vemos. De alguna manera, para la cuadrícula inventada por Durero era un poco el propósito. Utilizando la cuadrícula y el punto de vista fijo se obligaba a dibujar la forma exactamente como se veía, con todas sus proporciones o que desde el punto de vista lógico parecieran distorsionadas o erróneas.

Dibujar a ojo, esto es en escorzo, es un proceso de comparar las relaciones de los ángulos, puntos y espacios. Esto es perspectiva visual, en la que el ojo percibe directamente la información óptica que el artista dibuja sin más medición. Para esto no se necesitan reglas, escuadras ni compases, sólo hace falta un lápiz y un papel, el único requisito básico es que podamos dibujar las cosas tal como las vemos y no como creemos que las vemos.

Hay que saber utilizar los bordes de manera diferente, no como cielo, suelo y lados, sino como fronteras para la imagen e indicadores de una línea horizontal y de una línea vertical que permita calibrar los ángulos y las direcciones.

Hay que observar los ángulos o direcciones de las líneas en relación con alguna horizontal y una vertical, después dibujar esos mismos ángulos y direcciones en el papel, en relación con los bordes que representan esas mismas líneas, siempre y cuando se tenga a la vista un punto fijo.

Hay que dedicarnos a evaluar a ojo los ángulos en relación con las constantes horizontal o vertical, y después se dibujan esos ángulos con la misma relación. Esto es posible porque los bordes del papel representan la horizontal y la vertical, el detalle fundamental es que hay que utilizar sólo un lápiz, sujetándolo con el brazo extendido en posición horizontal o vertical para poder determinar los ángulos, así se puede evaluar cada ángulo y dibujarlo correctamente, sin necesidad de complicados sistemas de perspectiva o de cuadrículas.

Una manera de ver la relación relativa de los tamaños de las cosas es sujetar el lápiz a la altura de los ojos, y con el brazo bien extendido para poder mantener una escala, que sería la del

brazo extendido, hay que medir la anchura o lo largo de los objetos o de las cosas que estamos dibujando. Situar el extremo del lápiz, de manera que coincida con una de las esquinas de los objetos dibujados y marcar con el pulgar la posición de la otra parte.

Con el brazo bien estirado y el lápiz en un plano paralelo a los ojos podemos medir la longitud que tienen los objetos y calcular su relación con la altura, digamos que la relación sería de uno a uno, a uno y un cuarto.

En las líneas oblicuas hay que trazar una marca para la proporción, lo importante es que la relación anchura-longitud sea la misma.

Un error que se comete con frecuencia es extender el lápiz paralelo al ángulo que se está mirando, desviándolo del plano paralelo a los ojos. Puede servir de ayuda imaginar que hay una ventana al extremo del brazo y que hay que mantener el lápiz paralelo a esa ventana. Con el lápiz en una posición perfectamente horizontal hay que subirlo y bajarlo, hasta que parezca tocar las esquinas de los objetos, o donde los objetos se juntan con el espacio, las paredes, y así podemos ver los ángulos en relación con las líneas horizontales.

Dibujar las líneas verticales de un espacio, por ejemplo de un espacio vertical, podemos hacerlo a partir de una línea perpendicular a la superficie de la tierra. Estas líneas siempre se mantienen verticales, sólo las horizontales, es decir las líneas paralelas a la tierra, cambian de ángulo, adversa y perspectiva.

Las líneas imaginarias, verticales y horizontales, son las constantes a partir de las cuales se puede calcular lo demás en el horizonte que vemos. Hay que recordar que los bordes del papel representan la vertical y la horizontal del mundo real.

Este es el experimento de Durero, el que decía que el dibujo en perspectiva planteaba siempre el mismo problema, que era el problema del escorzo.

Para repasar la comprensión de la perspectiva podemos hacer varios ejercicios, como practicar la percepción de formas de escorzo, extendiendo los dedos de una mano hacia los ojos, enfocar una uña y esperar hasta que ésta se vea como una forma. Hay que cerrar un ojo para poder aplanar la imagen. Después dibujaremos la uña y después el dedo; a continuación los otros dedos, el pulgar y la mano.

Se recomienda utilizar los espacios negativos y apreciar los ángulos de las partes de la mano en relación con las líneas verticales y horizontales. Podemos colocar en una mesa tres objetos del mismo tamaño: tres naranjas, una en el borde más próximo, otra en el centro y la tercera en el borde más alejado, hay que apreciar los tamaños relativos y dibujar los tres objetos.

Podemos hacer un dibujo con una imagen en escorzo y estudiarlo. "Cada vez que experimentemos que dibujando lo que se ve se puede crear la maravilla de reproducir el espacio y el volumen en un papel plano, los métodos irán quedando más integrados en nuestra manera de ver la realidad"⁹.

⁹) Idea.

H. La Proporción

Una de las habilidades más importantes para ver, pensar, aprender y resolver problemas, es la facultad de percibir correctamente las relaciones entre una parte y otra y entre las partes y el todo. Estas relaciones en dibujo se llama proporción.

En el dibujo existen problemas de proporción, ya sea en una naturaleza muerta, un paisaje, un dibujo de modelo o un retrato, tanto si es realista o abstracto. El dibujo figurativo, en particular, depende mucho de la exactitud de las proporciones. Por esto resulta muy eficaz para entrenar la vista, hasta lograr ver las cosas tal y como son en sus proporciones relativas y correctas.

Algunas veces cuando se inicia uno en el dibujo, dibujamos algunas partes demasiado grandes o demasiado pequeñas en relación con la forma completa. Al parecer la razón es que tendemos a ver las partes de una forma jerárquicamente, las partes importantes, es decir las que contienen mucha información, pueden verse más grandes de lo que realmente son; lo mismo sucede con las partes que decidimos que son mayores o que pensamos que deberían ser mayores, y al contrario, las partes que no consideramos importan-

tes o que pensamos que deberían ser más pequeñas, las vemos como si fueran más pequeñas de lo que realmente son.

La razón se basa probablemente en nuestro conocimiento previo del efecto de las distancias sobre la apariencia de las formas. De dos objetos del mismo tamaño, el más alejado parecerá más pequeño y esto tiene sentido y no discutamos el concepto. Volviendo al dibujo, incluso después de medir esto y comprobarlo son iguales, aunque nos parezca que el que está más alejado sea más chico o viceversa.

Estas prenociones, precisamente, se superponen a las percepciones visuales, lo que ocasiona muchos problemas a los que estudiamos el dibujo. "Un ejemplo claro es colocarnos ante un espejo, a un brazo de distancia. Creeremos que lo que vemos en el espejo sin nuestra cabeza tiene un tamaño real. Si extendemos el brazo y trazamos marcas en el espejo, donde se indican los límites superior e inferior de la imagen reflejada de nuestra cabeza, veremos que no va a ser más de 12 centímetros, menos de la mitad del tamaño real de la cabeza. No obstante, si borramos las marcas y miramos de nuevo, va a seguir apareciendo la imagen

que es del tamaño natural, una vez que estamos viendo lo que creemos que vemos"¹⁰.

Uno de los ejercicios que más nos pueden servir para ejercitarnos en el problema de la proporción es el dibujo de la pareja humana. El estudio realizado por Leonardo es el principio de toda la proporción universal. El eje del centro del mundo, del centro del cosmos, esta precisamente en la mitad del cuerpo humano, donde se encuentra el ombligo anatómico.

Una de las prácticas frecuentes que se hacen en la proporción en el dibujo anatómico es el del cráneo o el de la cara, por ejemplo la relación que existe entre las partes del rostro humano y la proporción serían que en la propia cara hay un eje central que divide el cráneo en dos partes. Es una línea perpendicular que surge de la línea de los ojos, el eje central y la línea de los ojos siguen un ángulo recto. Entre la línea de los ojos y la barbilla hay algo menos de la mitad y más de un tercio, aproximadamente un tercio de la distancia entre la nariz y la barbilla hay una línea desde los ojos que se puede dividir en varias partes. La línea central está marcada por la línea de los ojos y

¹⁰) Idea.

estará en relación con la oreja, los orificios de la nariz, el pelo, el cráneo.

La distancia de los ojos a la barbilla es igual que la distancia del extremo del ojo al borde posterior de la oreja, y esto se puede ver fácilmente si lo medimos en un triángulo rectángulo con dos lados iguales que conecte esos tres puntos, que serían los ojos, la nariz y la barbilla. La relación de los rasgos faciales es una relación proporcional que vemos si lo practicamos y tratamos de utilizar un sistema lógico para hacerlo.

I. La Tercera Dimensión, la Luz y la Sombra

Una de las aspiraciones que tienen los estudiantes de dibujo es lograr que las cosas parezcan tridimensionales. Para eso se utiliza lo que llamamos sombreados. El sombreado se basa en la percepción de cambios de tono. Estos cambios tonales se denominan valores. La escala completa de valores va del blanco puro al negro puro, con infinitas gradaciones.

En un dibujo a lápiz la luz más clara es el blanco del papel, y el tono más oscuro se consigue acumulando al máximo líneas negras que dependen del grado del lápiz. Los tonos intermedios se elaboran por varios métodos, sombreado continuo, tramados, etc.

La luz que cae sobre un objeto nos revela la sombra del mismo mediante valores tonales claros y oscuros, las luces y sombras nos hacen percibir la forma tridimensional. Podemos usar luces y sombras para interpretar y reconocer objetos, y apenas prestamos atención a las formas concretas de esas mismas luces y sombras, parece que ignoramos el modo en que las imágenes invertidas y los espacios negativos se dan. Después de todo las sombras son una información secundaria al objeto tridimensional y estamos poco acostumbrados a verlas.

Las sombras y las zonas iluminadas, lo mismo que el espacio negativo son formas en sí mismas, por eso debemos utilizar el procedimiento que utilizamos cuando dibujamos el espacio negativo. Hay que enfocar la mirada en una sombra, por ejemplo la sombra que puede haber en un rostro iluminado, y se espera a reconocer la imagen y entonces la sombra empezará a verse como una forma. Esta se pinta o dibuja y funciona del mismo modo que las sombras del mundo real, revelando exactamente la tridimensionalidad de un objeto. En este caso del rostro iluminado podemos ver las partes iluminadas, que es una parte de la nariz y de la mejilla izquierda o derecha.

Esto es, las sombras tienen una forma específica que se puede dibujar correctamente.

Dentro de las zonas de sombras se pueden detectar relaciones de valores, tonos oscuros, medios tonos y toques de luz. Estas percepciones se adquieren fácilmente una vez que se pasa a una forma de reconocer como son.

También hay que investigar los patrones con que se dan o se repiten las sombras. Hay que asimilar las relaciones de sombras que se combinan para lograr un todo.

Se pueden hacer ejercicios de tramado, de trazos cortos, o se pueden hacer tramados con trazos paralelos unos a los otros. El tramado siempre va a crear una superficie animada, con una sensación de aire y luz redondeando las formas.

Para dibujar con luces y sombras se necesita adquirir práctica y perfeccionar la capacidad de ver y dibujar los efectos de la luz en las formas tridimensionales. Podemos recurrir a otros elementos como el pincel, la tinta china o al color, que puede ser utilizado para dar estas sensaciones.

"El budismo zen decía que la vida del zen comienza con la experiencia del zatori. El zatori se puede definir como una mirada intuitiva hacia adentro, en contradicción con el conocimiento intelectual y lógico"¹¹. Definiciones aparte, el zatori es el despliegue de un nuevo mundo, previamente ignorado, que es el mundo fascinante del dibujo con el cual podremos desarrollar nuestra facultad de imaginar, de ver con el ojo de la mente y dibujar cosas que están en nuestra memoria y que expresa nuestro yo interno¹².

11) B. Edwards, Op. cit.

12) Smith, Ray, Manual del artista, -A.V.10

LA FIGURA HUMANA EN EL ARTE MEXICANO

En el desarrollo de las culturas paleoindias, que van de 10 a 12 mil años antes de nuestra era, surgen dos grandes estadios históricos mesoamericanos compartido por el paleolítico y neolítico de la historia de la humanidad. Según Arnold Hauser las características más peculiares de los dibujos naturalistas en el paleolítico es que ofrecen "la impresión visual de una manera tan directa y pura, tan libre de añadidos o de restricciones intelectuales, que hasta en el impresionismo moderno no es posible encontrar un paralelo a este arte"¹³.

El pintor y el cazador paleolítico pensaban que con el dibujo poseía ya la cosa misma; pensaba que con el retrato del objeto se adquiría poder sobre el mismo; creían que el animal de la realidad sufría la misma muerte que se ejecutaba sobre el animal retratado. "No era el pensamiento el que mataba, no era la fe el que ejecutaba el milagro, sino era un hecho real, la imagen concreta, la caza verdadera dada a la pintura eran las que realizaban el encantamiento" (Hauser).

¹³) Hauser, Arnold, Historia Social de la Literatura y el Arte, Madrid, Guadarrama, 2 tomos, 1963, pág. 19.

El arte religioso fue creado exclusivamente para honrar a Dios. Y más o menos toda obra de arte está destinada a abrir, a aliviar la angustia que gravita sobre la existencia del hombre. Comparte con el arte mágico del paleolítico esta tendencia a operar de manera oculta y religiosa.

La representación de las primeras figuras humanas de esta época se ven muchas veces, disfrazadas de animales o concebidas como personajes gigantescos, o bien, personajes en silueta y en algunas áreas dibujos con manos abiertas (herramienta fundamental de la reproducción material del hombre). Las figuras se ocupan de ejecutar danzas mágico-nímicas, u otras en las que hay una actitud de cacería. Encontramos reunidas, también, máscaras de animales combinados, zoomorfas y antropomorfas, que serían por completo inexplicables sin esta intención mágico-religiosa.

El hombre de esta época descubría la relación existente entre el original y la copia.

Las siluetas de manos que han sido encontradas en muchas de las cuevas pintadas evidentemente realizadas con diferentes técnicas, las manos dieron, probablemente, por vez primera al hombre la idea de la creación y del sostenimiento de la vida material.

Se sugieren posibilidades de que "otro" animado y divino podía ser en todo semejante al ser original, viviente y auténtico. El hombre dibujado en los murales paleoindio tiene una función mágica de su imagen, una tendencia naturalista, imitación de la realidad y no como una expresión decorativa o abstracta.

Es hasta el neolítico donde la idea de la imagen va a cambiar por una idea de la representación. En este período encontramos por todas partes signos ideográficos, esquemáticos y convencionales que "indican, más que reproducen los objetos"¹⁴. En lugar de la anterior plenitud de la vida concreta del paleolítico, el hombre tiende a fijar la idea y los conceptos, la sustancia de las cosas y crear símbolos, en vez de imágenes. Es el surgimiento de los primeros dioses primigenios, los dioses agrícolas del agua, del cosmos y de todos aquellos elementos que son necesarios a los primeros asentamientos humanos que van a depender de ciclos agrícolas y del pastoreo.

Del estadio de la búsqueda individual del alimento se pasa a una comunidad laboral colectiva, propiamente comunitaria, y a una sociedad con características, intereses, tareas y empresas comunes.

14) Op. Cit.

A partir del estado de relaciones no reguladas, los diversos grupos evolucionan hacia una comunidad dirigida, una existencia que se desarrolla en torno a la caza y la granja, la gleba y el prado, la colonia y el santuario religioso y mortuorio.

El animismo divide al mundo en una realidad y en una supra-realidad, en un mundo fenoménico visible y un mundo espiritual invisible. Un cuerpo mortal, un alma inmortal y de aquí se derivan todas las metamorfosis de los hombres-agua, de los hombres-tigres, de los hombres-jaguares, de los hombres serpientes enplumadas, etcétera. Con esto comienza el proceso de intelectualización de la idea del hombre, la sustitución de sus imágenes y formas concretas por signos y símbolos, abstracciones y abreviaturas, tipos generales y signos convencionales. La suplantación de la figura humana por otros elementos adicionados que son experiencias directas de pensamientos e interpretaciones religiosas, arreglos y formas, acentuaciones y exageraciones, distorsiones y desnaturalizaciones.

El hombre ya no es sólo una representación de su imagen. Es la imagen de los dioses-hombres-naturacosa. Es una imagen metamorfoseada, que se convierte en una alegoría, y así, el retrato, la figura humana, se transforma gradualmente en un signo

ideográfico. De la plenitud de las imágenes pasa a formar parte de una taquigrafía muchas veces sin imagen.

La cultura rural de las primeras comunidades campesinas de la primera revolución urbana se manifiesta todavía en el arte rural de los tiempos modernos. Existen rasgos formalistas comunes, como el estilo geometrizable arcaico, muy próximo al arte popular contemporáneo, que existe aún en Mesoamérica.

Hacia el fin del paleolítico, se desarrollan tres formas de representación plástica: la indicativa, la informativa y la decorativa. Signos e ideas. Representación de la figura humana. Signos pictográficos y ornamentación abstracta combinadas entre figuras zoomorfas y antropomorfas.

Hacia el norte de la frontera mesoamericana existieron grupos que desarrollaron culturas propias. Pero con un flujo de influencias y coincidencias que van del altiplano al occidente de México, lo mismo que a el sudeste de los Estados Unidos. Son las áreas de Sonora, Chihuahua, San Luis Potosí, Zacatecas y Durango, una franja territorial que en otros tiempos ofrecía facilidades para los asentamientos de los grupos y que se denomina actualmente como Mesoamérica marginal.

El norte de México fue un territorio compartido por diversos grupos en tiempos muy distintos y distantes. Debido a los especiales factores ecológicos se fueron condicionando sus formas de vida. Hubo cazadores nómadas de grandes mamíferos pleistocénicos que avanzaron hasta el altiplano central cuando las condiciones climáticas eran más favorables que ahora. Grupos de recolectores que subsistieron en zonas boscosas y aún áridas, semejantes a las que se ocuparon en el sudeste de los Estados Unidos y que se conocen como "culturas del desierto". Grupos que se derivaron de ellos se asentaron en el noroeste de México y practicaron la agricultura a lo largo de los ríos, recibiendo estímulos de diferentes grupos de cazadores y recolectores estacionales de gran movilidad territorial, los cuales incursionaron hacia espacios sedentarios con un nivel cultural más alto y que subsistieron hasta el momento de la Conquista.

En los hallazgos arqueológicos de estas zonas se han encontrado puntas de proyectiles con las cuales se cazaban el mamut, el bisonte y otras especies. Se han encontrado redes, cestas, sandalias, objetos de madera, cerámicas, tejidos, arquitectura y metalurgia, que indican el desarrollo de los recolectores y reproductores rupestres.

En San Miguel Allende y el Cópore se encontraron vasijas de blanco levantado y rojo sobre café. Tapas con efigies humanas en braceros donde se quemaba el copal, pipas de barro, vasijas policromas del tipo de Michoacán o Chupícuaro, ornamentos de conchas, lo mismo que variados objetos. En este mismo renglón, en San Luis Potosí, se encontraron vasijas negras sobre engobe rojo.

Chupícuaro dio lugar a otros grupos de Guanajuato que se fueron infiltrando hacia Michoacán, Zacatecas y Durango, formando un corredor de influencias recíprocas entre Mesoamérica y el sudeste de los Estados Unidos.

Lugares como Queréndaro, Lago de Cuítzeo, Suchilt, Chalchihuites y la Quemada, muestran influencias recíprocas, lo mismo que la cultura Hohokam del sudeste de los Estados Unidos.

En Zacatecas se han encontrado ejemplares de cerámica, especialmente del tipo negro con decoración de cloisone, y rojo sobre crema, con motivos de pequeños animales como alacranes, serpientes y ardillas, así como objetos de metal.

En Zacatecas se localizó la zona arqueológica conocida como La Quemada, situada en las estibaciones de la sierra de las

palomas, el centro ceremonial tiene la apariencia de una ciudad fortificada, por el aprovechamiento de la meseta a distintos niveles y por el revestimiento de los acantilados con muros hasta de 10 metros de altura. Desde allí se distingue la calzada que conduce al centro ceremonial y dentro de él sobresale una pirámide truncada, con empinada escalinata, lo mismo que habitaciones con columnas hechas de lajas, cuartos alrededor de patios hundidos y basamentos de cortas dimensiones.

En Chihuahua se encontraron, (cultura de Casas Grandes), una serie de edificaciones en las cuales hubo palacios de varios pisos contruidos de adobe, semejantes a los de la Mesa Verde y otros sitios del sudeste de Estados Unidos, lo mismo que un juego de pelota en forma ovalada, canales para irrigación y cisternas para el almacenamiento de agua, hornos para cocer mezclas, jaulas de adobe para criar pericos y otros elementos culturales pertenecientes a Mesoamérica y al sudoeste americano.

En Casas Grandes los grupos desarrollaron una bella alfarería, semejante a la que se hace todavía en algunos pueblos del lugar.

Es una alfarería policroma en color negro, rojo, guinda y café obscuro sobre crema o marfil, en forma de cuencos, ollas

sencillas, con dibujos geométricos de animales esquematizados, o en forma de vasijas con efigies humanas o de animales. También se encontraron objetos de concha, collares con cuentas de turquesa y caracoi marino, cascabeles de cobre en forma de tortuga hechas por la técnica del fundido y alambre aplicado, hachas de ranura y otros objetos, muchos de ellos quizá resultado del comercio en ambas direcciones.

Es precisamente en esa zona del norte, en Baja California, en donde se han podido encontrar los primeros (o más importantes) vestigios del dibujo paleolítico hecho en cuevas y donde se encuentra la representación de las primeras figuras humanas de Mesoamérica.

En las zonas de la costa del Golfo, que se extiende desde el río Soto La Marina en Tamaulipas hasta el río Grijalba en Tabasco, se desarrolló la cultura de los Olmecas que vivieron en el sur de Veracruz y en el norte de Tabasco.

Las culturas de renojadas y totonacos ocuparon el centro de Veracruz, y los huastecos que se asentaron principalmente en el norte de Veracruz y Tamaulipas.

Los olmecas, la cultura madre de Mesoamérica, se remonta al período formativo o preclásico de 1500 años antes de Cristo, que se desarrolla en Tlatilco, Remojadas, Veracruz y Monte Albán, cuyos desarrollos medios y tardíos alcanzan hasta el 200 antes de Cristo¹⁵. Se han encontrado efigies del dios Quetzalcóatl humanizado con un bello pectoral de caracol, cortado, como símbolo del viento. Se encontraron en el Tajín el juego de pelota y en esto se encontró una famosa escultura conocida como el "Luchador olmeca", que no sólo es un exponente de esa cultura, sino que es una de las grandes esculturas patrimonio de la humanidad, considerada así en el Museo Imaginario de André Malraux. El "Luchador olmeca" es una de las formas de la representación humana más completa y vigorosa de Mesoamérica.

En esta cultura encontramos una estela conocida como la "Estela de Alvarado", que representa un personaje de perfil, frente al cual hay un individuo sentado con las manos amarradas. También está la lápida de Izapa, con una escena ceremonial en la que aparece un jugador de pelota decapitado y frente a él un sacerdote o religioso.

15) Bernal, Ignacio, El mundo olmeca, Ed. Porrúa, S.A., México, 1968.

Los dibujos y representaciones humanas de los olmecas, tanto en barro como en piedra y las cabezas colosales, uno puede observar que eran gente de baja estatura, con tendencia a la obesidad, de ojos oblicuos, nariz chata y boca de labios gruesos con las comisuras hacia abajo, lo cual les daba una apariencia de recién nacidos o ligeramente felina.

Existía la deformación craneana, el rapado de la cabeza y la mutilación dentaria.

Los escultores olmecas fabricaron objetos suntuarios ornamentados, esculturas y figurillas, todas ellas trabajadas en piedras semipreciosas, especialmente en las tonalidades verdes del jade. Fabricaron collares de cuentas, orejeras lisas o con motivos incisos, pectorales o placas para colgarse al cuello, pendientes en forma de colmillos de jaguar y espejos tallados en magnetita que permitían aumentar la imagen.

La Olmeca fue la primera cultura en tener conocimiento del calendario, la numeración y la escritura jeroglífica. Encontramos vestigios de esto en La Venta, en Tres Zapotes, el Cerro de las Mesas y Montealbán. Es muy conocida la estatuilla de Tuxtla, que representa a un hombre con máscara de pato, datada

162 años después de Cristo, así como mascarones con jaguares, etcétera.

En el arte olmeca hay una constante que es el jaguar: dios de la selva y el cosmos, deidad relacionada con la lluvia y animal totémico, está representado en hachas votivas, máscaras y esculturas con cabezas humanas. Representaciones masculinas con jorobas o deformaciones. Dibujos con figuras humanas en jade o serpentina, relacionadas con jaguares.

Las máscaras humanas que se encuentran en hachas votivas, joyas como la canoa de jade, las cabezas colosales de Tres Zapotés, Veracruz, son muestras de la preocupación por el dibujo de la figura humana que esta cultura ostenta.

El origen de la cultura Olmeca es el más remoto, 1500 años antes de nuestra era. Por ello es considerada la civilización más antigua, la cultura madre de Mesoamérica.

En la escultura Olmeca, encontramos que los hombres tenían una nariz chata, practicaban la deformación del cráneo, la mutilación de los dientes y se pintaban el pelo y las mejillas.

En los totonacos veracruzanos, se dieron diferentes rapados en la cabeza, el uso de trenzas y vistosos tocados, turbantes decorados con motivos de garzas, bolutas, monos y grecas, penachos, cascos con aves estilizados y gorros cónicos, lo mismo que prendas de vestir como el quetchquemtl, faldillas, ceñidores, huípiles, sombreros y sandalias.

La apariencia personal se realizaba por medio de collares, narigueras, orejeras, brazaletes, bezotes y otros ornamentos.

Las diferentes divinidades explican el complejo panteón de esta zona. Dioses cuyas imágenes transitaron desde el mundo Olmeca, al Maya y al Mexica, hasta el noreste norteamericano.

Vestigios de Tláloc; de Xipe, dios de la Primavera; Ahuehuetéotl, el dios del Fuego; Miclantecutli, dios de la Muerte; Xilonen, la diosa del Maíz; Ecatl, dios del Viento; Xochiquetzatl o Xochipili, la diosa de las Flores. Muchos de ellos fueron introducidos en épocas distintas, según las conquistas culturales que se fueron dando por grupos posteriores. Los dioses estaban relacionados con los elementos de la naturaleza y el cosmos y deben de haberse celebrado grandes festividades en honor de Macuilxochitl o 5 Flor, patrono de las fiestas donisiacas en las que había danza, música, bailes, juego de pelota y orgías.

En relación con el juego de pelota están los bellos yugos, dibujados en piedra, los cuales eran réplicas funerarias de los cinturones protectores. Palmas labradas, también en piedra, que parecen haber sido representaciones de una especie de peto que se le colocaba frente del pecho y que se sujetaba con el cinturón y las hachas votivas, eran una especie de máscara que acompañaba al muerto, generalmente representan cabezas humanas con adiciones de figuras zoomorfas, las cuales se relacionan, tal vez, con la decapitación de los jugadores vencidos. Hay yugos en forma de rana o jaguares, otros en forma de lechuza, otros con formas antropomorfas. Existe un caimán con un movimiento dinámico notable y otra con dos manos juntas en actitud de orar.

Algunas hachas están dibujadas, muestran una cabeza humana con tocados de animales, como la cabeza de un guerrero que lleva un tocado de delfín.

Al final del horizonte clásico, los totonacos que se extendieron desde la Sierra de Puebla hasta la Costa del Golfo y que ocuparon sitios como los de Papantla, Misantla, Isla de Sacrificios, Zempoala, etc., y que se asentaron en ese lugar hasta la llegada de los españoles, encontramos cerámica con jeroglíficos dibujados, con engobes cremas y naranjas, vasos tallados de

alabastro representando monos y animales de gran precisión y maestría.

En Veracruz hay una enorme producción de figuras, esculturas de barro con algunas adiciones de chapopote. Son famosas sus caritas sonrientes plenas de gracia y alegría. Constituyen el repertorio de gestos de los sentimientos humanos más vasto de la historia del arte. Obras maestras en la interpretación y concepción de la pareja humana y su expresión sensible, expresados en un fino dibujo resuelto con escasas líneas-incisiones hechas sobre el barro crudo.

Los totonacas penetraron una vasta zona de Veracruz hacia el norte. En la zona huasteca de San Luis Potosí, surge la conocida cultura huasteca. Aquí encontramos la famosa escultura conocida como el "Adolescente huasteco", encontrada en un rancho llamado El Consuelo, perteneciente al Tamuén de San Luis Potosí. Representa a un joven sacerdote de la deidad del sol o del cosmos: Quetzalcóatl. Lleva a la espalda con un fino reboso transparente a un niño, el símbolo del sol. Su cuerpo está bellamente tatuado con flores, hojas de maíz, soles, cabezas de lagarto y otros signos jeroglíficos; lleva orejeras y en su mano derecha hay un hueco, donde se le colocaban las ofrendas floridas.

Los huastecos eran individuos de cabezas chatas, según dice Sahagún, con las narices agujeradas para colgarse narigueras tubulares en cuyos extremos colocaban plumas. Se limaban y aguzaban los dientes o se los teñían de negro, el cabello se lo pintaban de amarillo y rojo y también se ponían resplandores de pluma en la cabeza. Plumajes redondos a las espaldas, medias calzas de plumas en las piernas y brazaletes.

Las esculturas totonacas revelan un estilo artístico propio, a Quetzalcóatl se le representa con un gorro cónico, orejera en forma de gancho y pectoral de caracol cortado.

Las deidades totonacas fueron incorporadas posteriormente al panteón Mexica.

Las fuentes históricas revelan que había una fiesta de Tlal-solteotl, en el mes de Oxpanixtli, época de la recolección de las cosechas, en la que intervenían huastecos llevando grandes esculturas fálicas dedicadas a la fertilidad.

Otras esculturas, procedentes de Veracruz, representan a hombres jóvenes vestidos con braguero o delantal, otra al dios Mictlantecuhtli, señor de la muerte, a la diosa Xilonen, del Maíz

Tierno, ataviada de quetchquemétl y tocado de moño de papel decorado con mazorcas.

Los dibujos masculinos llevan gorro cónico y turbante decorado con calaveras, predominan las representaciones de deidades femeninas terrestres, con los brazos sobre el pecho y un tocado-resplandor por detrás de la cabeza; lo mismo que esculturas masculinas con gorros cónicos, mostrando por el frente el tema de la vida y el otro de la muerte.

Los huastecos, grandes escultores y lapidarios, dibujaron también sobre la concha y el caracol marino, construyeron edificios circulares sobre montículos o basamentos de tierra, desarrollaron una bella alfarería policroma y tuvieron fama de magos, ilusionistas, así como de excelentes tejedores de mantas, telas y otras prendas.

Hoy los huastecos conservan todavía parte de sus costumbres, creencias y el idioma, cuyos orígenes se remontan a tiempos prehispánicos.

En los períodos protoclásicos, que van del 500 al 200 antes de Cristo, hasta el 900 después de Cristo, Teotihuacán alcanza su desarrollo pleno; también, El Tajín veracruzano, Pánuco I, II,

III y los huastecos, mayas, tarascos, etc. El legendario Teotihuacán se remonta a los tiempos del preclásico superior, 500 años antes de Cristo.

Por esa época el valle estaba ocupado por pueblos aldeanos dispersos, los cuales vivían de la agricultura, hacían cerámica y construían burdos basamentos para sus templos.

Hasta el año 200 antes de Cristo al 150 después de Cristo, las poblaciones comenzaron a concentrarse hacia el centro del valle de Teotihuacán y construyeron las pirámides del Sol y de la Luna, siguiendo los lineamientos arquitectónicos del preclásico pero a escala monumental, revestidas de estuco y orientadas a los puntos cardinales.

Con el tiempo Teotihuacán desarrolla una serie de rasgos propios que la distinguen de otras culturas contemporáneas. En el dibujo establecen la modalidad del Talud y el Tablero ricamente decorado. Construyeron templos como el de Quetzalcóatl, la Serpiente Emplumada, cuyo frente es un mosaico de Piedra y Estuco Policromo, levantan edificios como los llamados subterráneos y el templo de la agricultura, en los cuales aparecen las primeras pinturas murales con representaciones de cuerpos humanos. En esta época la casta sacerdotal gobierna la sociedad, impulsa los

conocimientos y el culto de las deidades, especialmente el dedicado a Tláloc y a Chalchitlicue, que se relacionan con el agua, lo mismo que Huehuetéotl, deidad del fuego.

Se desarrolla la escultura monumental, la alfarería y el comercio que se extiende hasta la costa del Golfo y Oaxaca. Estos logros ocurren entre los años 150 y 350 después de Cristo, con los que se marca el inicio del urbanismo y la expansión de esta importante ciudad.

Entre los años 350 y 650 después de Cristo, ocurre el florecimiento clásico de la ciudad de Teotihuacán, el centro ceremonial se planea sobre un eje norte sur o avenida de los Muertos, a cuyos lados se van alineando los templos y palacios de la clase dirigente. Se construyen grandes plazas como la de la Luna o Ciudadela para los cultos y festividades religiosas en las que no faltan los altares y adoratorios.

Los barrios residenciales se distribuyen alrededor del centro ceremonial y hacia la periferia proliferan los jacales o casas del pueblo.

La pintura mural exalta el dibujo religioso de los teotihuacanos y se conciben figuras antropomorfas de figuras humanas

con exageraciones y deformaciones geometrizzantes como las dedicadas a Tláloc, Ahuehuetéotl, dios del fuego, o Xipe, de la primavera, lo mismo que a un extraño dios, gordo, costeño. Chalchihuitlicue y Quetzalpapalotl, el dios de las Mariposas, florecitas del aire.

Se desarrollan conocimientos del calendario, la numeración y la escritura geroglífica, la astronomía y la medicina herbolaria.

Florece el dibujo, la religión, los conocimientos, las artesanías y el comercio. Teotihuacán se convierte en el centro cultural más importante del altiplano central que va a influir a un número enorme de pueblos.

Los teotihuacanos acostumbran decorar los templos de los sacerdotes y nobles con frescos de tema religioso. Para ello cubrían los muros con una capa de estuco-cal y cuando estaba húmedo-fresco se dibujaba y aplicaban los colores diluidos en agua. También se aplicaban en estado seco, al temple, con colores mezclados con resina o pegamento.

Los pintores emplearon colores obtenidos de minerales, entre ellos el rojo indio, azul, amarillo y negro, colores que diluían en paletas para obtener diferentes tonalidades. La pintura fue

con exageraciones y deformaciones geometrizaras como las dedicadas a Tláloc, Ahuehuetéotl, dios del fuego, o Xipe, de la primavera, lo mismo que a un extraño dios, gordo, costeño. Chalchihuitlicue y Quetzalpapalotl, el dios de las Mariposas, florecitas del aire.

Se desarrollan conocimientos del calendario, la numeración y la escritura geroglífica, la astronomía y la medicina herbolaria.

Florece el dibujo, la religión, los conocimientos, las artesanías y el comercio. Teotihuacán se convierte en el centro cultural más importante del altiplano central que va a influir a un número enorme de pueblos.

Los teotihuacanos acostumbran decorar los templos de los sacerdotes y nobles con frescos de tema religioso. Para ello cubrían los muros con una capa de estuco-cal y cuando estaba húmedo-fresco se dibujaba y aplicaban los colores diluidos en agua. También se aplicaban en estado seco, al temple, con colores mezclados con resina o pegamento.

Los pintores emplearon colores obtenidos de minerales, entre ellos el rojo indio, azul, amarillo y negro, colores que diluían en paletas para obtener diferentes tonalidades. La pintura fue

aplicada directamente sobre el dibujo en piedra y en cerámica y figurillas de hombres, mujeres y animales.

En los murales del palacio de Tepantitla, conocido como el Tlalocan, ya que representa el paraíso del dios Tláloc, allí vemos diseñados y dibujados guerreros, los jugadores de pelota, los ahogados y los hidrópicos cuando morían. Los difuntos se representan en forma de figurillas tipo retrato, pintados de amarillo, rosa o azul, los cuales se divierten nadando en el agua de una laguna o en un río, cazando libélulas y mariposas, cantando y practicando varios juegos entre ellos el de la pelota. Todos bajo la protección del dios Tláloc o de la lluvia, que aparece ataviado casi siempre con un tocado de plumas de quetzal, máscara sobre el rostro y una rica indumentaria.

En el templo de Quetzalcóatl o de la Serpiente Emplumada, predominan las serpientes con plumas preciosas, caracoles alados y conchas marinas junto al gran mascarón del dios de la lluvia.

Otra escultura antropomorfa, la de la diosa Chalchihuitlicue, compañera de Tláloc y deidad del agua terrestre, concebida como una gran masa cúbica de piedra a tono con el estilo arquitectónico de Teotihuacán, donde la diosa viste un Huipil y faldilla decorada, quetchquemetl, sandalias, tocado en la cabeza,

orejeras, collar formado por tres artales de cuentas y brazale-
tes.

Encontramos en Teotihuacán también la escultura del dios del Fuego, Ahuehuetéotl, un viejo que llevaba un gran bracero para el fuego sobre la cabeza. Almenas o remates del techo de los edificios de piedra o de barro en forma de caracol cortado de grecas escalonadas, llevan la efigie de Tláloc. Lo mismo que esculturas en forma de doble cráneo humano, relacionadas con el dios de la Muerte o Mictlantecutli, la cual tenía en los ojos y la nariz incrustaciones con algunas piedras preciosas.

Así la concepción humana alcanza su calidad teológica con metáforas divinas. También se crean objetos, igualmente preciosos, como la cerámica anaranjada muy delgada y fina (que fue objeto de comercio), vasijas antropomorfas, ollas y cuencos decorados a veces con pintura al fresco, vasijas en formas de pie con sandalias o huaraches, tazas y máscaras semejantes a las que se tallaban en piedra.

Durante el período postclásico que va del año 960 antes de Cristo al 1500 después de Cristo, alcanzan su esplendor varias culturas como la de los mexicas, los zapotecas y los toltecas del clásico tardío, los mayas y los tarascos.

El territorio ocupado por los mayas se extendió desde el río Grijalba en Tabasco hasta el Valle de Lulua en Honduras y río Lempa en el Salvador, o sea, que abarca parte de Tabasco, Honduras, El Salvador, Chiapas, Guatemala, Yucatán, Quintana Roo y Belice. Es, sin duda, la zona cultural más extensa de todo Mesoamérica.

La región maya puede ser dividida en tres grandes zonas: la norte o de llanura semi-árida, que abarca la península de Yucatán, la región milpera de Campeche y parte de Quintana Roo, en las que se fundaron ciudades como Uxmal, Chichén-Itza, Cabal, Labná, Mayapán. Ezna, Cobá y Tulum; la zona central o de bosque tropical húmedo, surcada por numerosos ríos que se extiende de Tabasco hasta Honduras, en la que florecieron centros ceremoniales como Palenque, Bonampak, Yalchilan, Calamul, Huatzatum, Tikal y Piedras Negras; y la zona sur, que comprende las tierras altas y montañosas de Chiapas y Guatemala, fundamentalmente donde prosperaron ciudades como Chincultitoniná, Caminal, Juyú, Chaná, Nevá, Izalculebú. En esta cultura surgen unas famosas esculturas de pequeño formato llamadas de Jaina. Por ellas podemos encontrar documentación importante sobre el tipo físico de la pareja humana y de algunas de sus costumbres practicadas en grupo, por ejemplo, como se embellecían o lo que los distinguía unos de otros, la deformación del cráneo, la mutilación dentaria, los

tatuajes o escarificaciones en el rostro, la pintura corporal, el estrabismo intencional, etc.

Parecen de baja estatura, de cabeza ancha, nariz aguileña, pómulos salientes, ojos oblicuos con pliegues epicánticos y la mancha mongólica.

Los dibujos realizados sobre el barro procedentes de Jaina proporcionan valiosos datos sobre la indumentaria y el adorno personal. Desde el sencillo braguero de la gente del pueblo, hasta la rica vestimenta y elaborados atuendos de los señores, sacerdotes y mujeres de la aristocracia. Se ven representaciones de figuras humanas con faldillas, huipiles, mantos, capas, sandalias, cinturones, abanicos, cascos de animales, sombreros, bastones, etc.

Las esculturas muestran señores o nobles sentados en sus tronos o bancos, a sacerdotes y sacerdotisas con sus bolsas de copal, a jugadores de pelota, guerreros, músicos, tejedoras y muchos individuos más.

La sociedad maya estaba organizada en clases y castas bien definidas, con funciones específicas. Había un estamento superior formado por gente que atendía el gobierno, el sacerdocio, la

guerra, la justicia y la administración pública, lo mismo que un estamento inferior compuesto por los artesanos, campesinos y pueblo en general.

El culto a las estelas y la colocación de altares frente a los basamentos-edificios fue un rasgo distintivo de la cultura maya. Sus antecedentes remotos son del período protoclásico, 200 años antes de Cristo a 200 después de Cristo. En lugares como Izapa, Chiapas, se encuentra la asociación de estelas y altares.

Las estelas tienen dibujos antropomorfos y de individuos mitológicos, con jaguares y diferentes fechas calendáricas.

Para los mayas el universo estaba dividido en trece estratos superiores donde residían los Oxlahuntikú y nueve cielos inferiores donde habitaban los bolontikú. El mundo estaba sostenido por los cuatro bacabes, relacionados con los puntos cardinales, con cuatro colores y con cuatro Chaques y cuatro Íques que ayudaban a los dioses de la lluvia y del viento.

Adoraban a una gran ceiba, árbol de la vida y sagrado, el cual hincaba sus raíces en el mundo de los muertos y subía hasta los trece cielos superiores.

Fueron los sabios y matemáticos del nuevo mundo y sus observaciones astronómicas, calendario y escritura jeroglífica, aún no se descifra. Inventaron el cero y el dibujo alcanza una maestría inigualable.

Los mayas tuvieron un sistema vigesimal por posición gracias a que inventaron el cero, escribían del 1 al 19 por medio de puntos y barras, mientras que el cero se representaba por una especie de concha, con ellos anotaban cantidades más elevadas, colocando sus numerales en forma creciente, de abajo hacia arriba, multiplicándolos por 20, 400, 800, etc., también utilizaron numerales de cabeza o de figuras, este sistema se aplicó al calendario, como puede verse en sus estelas, dinteles, escalinatas y otros monumentos.

Tuvieron un exacto calendario solar, religioso y civil ya que registraban las fracciones de tiempo restante, los años bisiestos. Los mayas calcularon la duración de las lunaciones, las estaciones, los equinoccios y solsticios, el ciclo de Venus en 584 días e hicieron observaciones sobre otros planetas y constelaciones. Dejaron tablas de eclipses con las fechas en que debían de ocurrir, como se observa en el Códice Dresde, y la escritura jeroglífica que todavía no se ha terminado de describir

completamente, dibujados en finas líneas de colores cuyos códigos, también ignoramos.

En el postclásico, la etapa de decadencia en la cerámica, encontramos alfarería más bien doméstica que representa dibujos de dioses y sacerdotes, especialmente en urnas y braceros pintados con colores diluidos en agua.

El descubrimiento del arco falso o bóveda de piedra salediza y el uso de cresterías sobre los techos fueron en realidad las más importantes aportaciones de la arquitectura maya.

La escultura en donde hay representaciones de divinidades, de guerreros y de gente religiosa, con la que decoran los dinteles estelas y lápidas, como la lápida de Jonuta, el disco de Chinkultic, que representa a un jugador de pelota. Las estelas de Calakmul. El tablero de la cruz enramada de Palenque, en el cual dos sacerdotes de perfil ofrendan a la planta del maíz divinizada, en forma de cruz y con un quetzal en el remate. La habilidad y el sentido artístico con que los mayas pudieron dibujar estas esculturas y la creación de dioses como Chac, o dios de la lluvia, cuentas de collar y orejeras bellamente labradas, enterramientos y prácticas funerarias, desde las más sencillas hasta las más suntuosas. Practicaron enterramientos

directos en el suelo, acompañados de ofrendas, luego entierros en tinajas o urnas, hasta la cámara sepulcral de Palenque, que es el entierro de una gran divinidad o un gran personaje de la época: el Rey Pacal.

En el horizonte post-clásico, caracterizado por influencias mexicanas que llegaron a las ciudades del Puul, por la península de Yucatán, encontramos algunas esculturas, como la cabeza de un gobernante con tatuaje en la mejilla procedente de Cabá, el mascarón del dios Chac, o de la lluvia, trabajado en mosaico de piedra. La escultura conocida como la Reina de Uxmal, que en realidad es la representación de un joven sacerdote relacionado con el dios Kukulcán saliendo de las fauces de una serpiente.

Los atlantes de Chichén-Itzá representan guerreros ataviados con capas de plumas, faldillas, pectorales, orejeras y sandalias. El famoso Chac-Mol, de Chichén-Itzá, dibuja un individuo recostado, con un recipiente sobre el vientre, el cual recuerda la entrada de los cenotes sagrados y muchas más esculturas que indican diferentes influencias en varios sentidos y en varias regiones de la cultura maya.

En algunos objetos de oro encontrados en los cenotes sagrados, se nota el intercambio de la región maya con Centroamérica,

en lo que ahora es Costa Rica y Panamá, donde se encontraron figurillas, cascabeles, discos repujados, pequeños recipientes y otras piezas, provenientes del cenote sagrado de Chichén-Itzá, lugar donde los mayas hacían sacrificios y ofrendas al dios del agua.

En las pinturas de Bonampak, encontramos la representación dibujística de la figura humana en un momento culminante para el arte del dibujo en todo el mundo antiguo.

En una primera habitación se dibujan las escenas ceremoniales, en la cual un grupo de señores y nobles asisten a la presentación del heredero al trono de Bonampak. Hay varios sacerdotes ricamente ataviados que concurren a dicho acto y la celebración termina en una danza celebrada a la luz del día, en la que participan músicos con caparazones de tortuga, tambores con parches de cuero, sonajas y largas trompetas. Los bailarines ostentan disfraces de cangrejos y caimanes, o llevan máscaras con adornos vegetales.

En la segunda parte de los frescos se presenta una batalla llena de dinamismo y colorido en la que sobresalen las lanzas y los escudos, los grandes trofeos y los cascos de animales, la pintura corporal y el atuendo de los guerreros; también se

muestra el enjuiciamiento y castigo de los prisioneros por el jefe de Bonampak ataviado con chaquetilla y sandalias de piel de jaguar con una lanza real en la mano.

La tercera habitación está destinada a exaltar la victoria obtenida por los de Bonampak, celebrada con una gran fiesta al aire libre y sobre las gradas de uno de los edificios principales se ven bailarines con tocados de plumas de quetzal y faldillas con los extremos desplegados por el movimiento, acróbatas, músicos y un cortejo de señores y nobles en los que no falta la familia real y el heredero.

Justino Fernández dice del dibujo de estos murales lo siguiente: "La composición general es por bandas horizontales a distintos niveles y dentro de ellas se despliegan las figuras como en un friso, el sentido de la expresión es lo que llamamos clásico, o bien, según Wölffing, de forma cerrada, en cuanto a que el dibujo define áreas bien precisas y limitadas y así las formas son de una claridad absoluta. Pero el artista maya sabe cómo sacar el mejor partido posible al dibujo, a la línea misma, y maneja el pincel con libertad para lograr los trazos con gran soltura y seguridad".

"Todas las figuras de la escena que aquí consideramos y las otras son excelentes en su dibujo y en rico colorido de los atavíos, y se destacan sobre fondos lisos que conservan la armonía, más, entre todas las figuras, hay una de excepcional belleza, la de un prisionero muerto y desnudo, tendido sobre las gradas a los pies de los grandes jefes militares. Tiene en su cuerpo una especie de laxitud y su estructura consiste en una línea que va desde su pie derecho por la pierna, el muslo, el torso y el brazo izquierdo y que tiene mucha elegancia y suavidad en su desarrollo".

"Por otra parte, una línea virtual une la rodilla izquierda con el hombro derecho. El torso tiene a su vez una ondulación especial que remata en la cabeza reclinada hacia atrás sobre el brazo izquierdo. En conjunto, bastaría esta figura para reputar a los mayas antiguos de grandes dibujantes, pintores, por los recursos y los efectos que

manejaban tan diestramente, son de artistas de primerísima categoría"¹⁸.

¹⁸) Fernández, Justino, "Arte Mexicano, de sus orígenes a nuestros días, Ed. Porrúa, S.A., México, 1968, pág. 18.

Los mayas también se destacaron en la arquitectura con el empleo de la bóveda de piedra salediza o arco falso, elaboraron una bella cerámica policroma, tallaron la piedra con preciosos bajorrelieves y modelaron sorprendentes figuras en estuco. Todo ello dentro de un estilo artístico propio, exuberante como la vegetación de sus junglas que se refleja en sus pinturas murales, figurillas, códices, ornamentos y otras obras menores.

Los Mexicanos

Los mexicas o aztecas fueron gente conocida originalmente como chichimecas, por los hábitos nómadas que poseían. Emigraron de un legendario lugar llamado Aztlán o Lugar de las Garzas, que podría localizarse en el bajío de Guanajuato hasta alcanzar la Cuenca de México. Durante su migración pasaron por Tula, en donde la cultura tolteca había llegado a su fin, y después penetraron y se asentaron en otros sitios del Valle de México hasta llegar a las inmediaciones de Chapultepec.

Los mexicas fueron subyugados por los señores de Culhuacán, un reino vecino integrado por toltecas. Después conquistaron su libertad y vagaron de un lugar a otro hasta refugiarse en un islote del gran lago de México. Allí se cumplió la profecía de

su dios Huitzilopochtli, ya que en el islote se hallaba una águila que devoraba una serpiente.

Fundaron en 1325 una modesta población, la cual con el tiempo se convirtió en la gran Tenochtitlán.

Por ese tiempo los mexicas quedaron bajo el dominio del señorío de Atzacapotzalco, pero sus gobernantes Acamapichtli, Huitzilihuitl y Chimalpopoca, iniciaron el desarrollo de la ciudad. Establecieron la división de los barrios o calpullis y organizaron la sociedad.

Un gran gobernante y conquistador Itzcóatl, los liberó del yugo de Atzacapotzalco con la ayuda de Netzahualcóyotl, el señor de Texcoco. A partir de aquí los mexicas lograron su máxima expansión y esplendor, especialmente bajo los reinados de Moctezuma, Ilhuicamina, Atzayacatl, Tizoc y Ahuitzotl, en tanto que Moctezuma Xocoyotzin mantuvo consolidado el imperio hasta la llegada de los conquistadores españoles en 1519.

Durante el apogeo de los mexicas, la ciudad de Tenochtitlán alcanzó un verdadero adelanto. Se comunicaba con las riberas del lago por medio de anchas calzadas, las de Ixtapalapa al sur, las del Tepeyac al norte y las de Tacuba al oeste. Una red de

canales permitía el tránsito de las canoas, mientras que los peatones usaban calzadas y camellones o diques adosados a los edificios.

Un albarradón o represa impedía que el agua salada de Texcoco se mezclara con el agua dulce de los lagos de Xochimilco y Chalco; a la vez que un acueducto que venía de Chapultepec, surtía de agua a la ciudad, en donde también había fuentes públicas, drenajes y otras obras urbanas importantes.

En el centro de la ciudad quedaba el recinto ceremonial resguardado por una muralla o cuatepantli, abierta hacia las tres calzadas y decorada con grandes serpientes. En el interior del recinto se levantaba el templo mayor con sus templos gemelos dedicados a Tláloc y a Huitzilopochtli, el templo de Quetzalcóatl de planta circular, el juego de pelota o tlaxtli; el zompantli o altar de las calaveras, el tenalacatl o altar donde se efectuaban los sacrificios gladiatorios y otros templos y edificios.

Alrededor del recinto ceremonial estaban los palacios o casas de los nobles y funcionarios, por lo general hechos de mampostería y rodeados de huertas y jardines, también se levantaban edificios como el tlacozacalli o arsenal; el cuicacalli o

casa de los cantos; el calmecac o escuela para los hijos de los nobles, el tepozcalli o colegio para los hijos de los plebeyos.

Todos ellos formaban un grandioso conjunto urbano, el cual fue admiración de los españoles.

Gracias a la poca profundidad del lago lograron construir las chinampas a base de estacas y de relleno del mismo lodo del fondo, de esta manera tenían una porción de tierra donde vivir, así como un excelente campo para la siembra del autoconsumo.

Los tributos que proporcionaban a Tenochtitlán ofrecían materias primas, alimentos y artículos manufacturados, los cuales provenían de cientos de lugares conquistados, plumas preciosas, oro, turquesas, pieles, copal, tabaco, miel, jade, sal, escudos, flechas, cacao y muchas cosas más. Por medio del comercio adquirían productos de lujo, de carácter exótico y altamente apreciado por los gobernantes y nobles.

A Tenochtitlán llegaban frutas y animales de las tierras calientes, pieles de jaguar y de venado, plumas de quetzal de los altos de Guatemala y Chiapas, cacao del Xoconusco, oro y plata de Centroamérica, jades de Guerrero y del Usumacinta, telas tejidas de la huasteca, liquidambar, etc., la mayoría de ellos eran

traídos por los mercaderes o pochtecas y vendidos o intercambiados en los grandes mercados de la ciudad.

En la organización social y política de los mexicas, había un consejo de estado formado por nobles, individuos de la familia reinante. Luego seguía el tlacatecutli o tlatoani, el cual era el señor principal, militar de primer orden y jefe político del imperio. A éste le seguía el zihuacóatl o general de las fuerzas militares, a veces con el cargo de sacerdote mayor. Por debajo de ellos estaban los pilis o nobles, los cuales tenían deberes administrativos y desempeñaban los cargos de jueces, magistrados, sacerdotes, comerciantes o caciques del pueblo. En el último lugar quedaban los macehuales o plebeyos que se dedicaban a las artesanías, los mayeques o gente del pueblo conquistado en calidad de siervos y los tanemes o esclavos.

La religión fue politeísta y se integró tanto con dioses locales como con deidades adoptadas de los pueblos conquistados. En el panteón mexica sobresale Huitzilopochtli, el señor de la guerra; Texcatlipoca, la deidad de la noche; Huehuetéotl, dios del fuego tolteca y maya; Tlazolteotl o diosa de la fecundidad; Xipe, dios de la primavera; Kochipili, deidad de las flores y el canto; Macuitxochitl, dios de los juegos; Coatli, conadre de los dioses y deidad de la tierra; Micantecutli o dios de la muerte;

Tonatiuh o dios solar, y una cantidad de dioses como Tláloc, dios de la lluvia; Xilonen, diosa del maíz; Ehecatl, dios del viento, con su máscara bucal en forma de pico de pato; Quetzalcóatl, relacionado con el planeta Venus, o Tonatiuh, como decíamos el dios solar.

El dibujo de la figura humana en el mundo mexicana es absolutamente abstracto y más que entender el dibujo figurativo como la hemos venido subrayando, en el mundo mexicana va a haber un proceso de intelectualización que substituye las imágenes formales por signos, símbolos, abstracciones y abreviaturas. Hay interpretaciones entre los dioses, antropomorfos y zoomorfos, y acentuaciones y exageraciones, distorsiones como es el caso de la famosa escultura Coatlicue: síntesis de la religión del pueblo mexicana y también de la escultórica precolombina. Era la diosa del nacimiento y de la muerte, era la que daba y quitaba la vida, y, además, encarnaba la dualidad del ser humano. Por ello las dos grandes serpientes que salen de su cuello, una frente a la otra, simbolizan el concepto de dualidad; el collar, de corazones y manos, simboliza la vida y la muerte por el sacrificio, es decir el dar-quitar la existencia como ofrenda a los dioses para que se conserve el orden del universo. La faldilla de serpientes simboliza la tierra y sus garras o pies penetran al mundo de los

muertos; por debajo de su base está en relieve Tlaccaltecuti, dios que tiene relación con la muerte, la tierra y el agua.

Coatlícue es una de las interpretaciones sintéticas más asombrosas del arte universal, aunque su relación formal con el dibujo humano es muy pobre. Más bien, es abstracta, exagerada, metamorfoseada. De todos los dibujos del cuerpo humano en el mundo mexicana, el único que sobresale es la dedicada a un dios de la naturaleza: Xochipilli, que es el dios de las flores y del canto, del amor y de la poesía. Está ataviado con una máscara sobre el rostro y sentado sobre un trono de piedra decorado con flores y chalchihuites, que eran adornos preciosos.

Hay otro dibujo con rostro humano: Macuilxóchitl, o el dios 5 flor que es el patrono de los juegos de pelota; está representado como un hombre que sale del caparazón de la tortuga, y que representa a Dionisios, el dios del mundo antiguo clásico, el de las fiestas, la orgía y los excesos.

El mundo mexicana es muy pobre en representaciones reales de figura humana, todas sus atribuciones están metamorfoseadas, casi sugeridas, en elementos que tienen que ver con la naturaleza, con un cierto refinamiento, en donde se alude a la figura más que se concentra en ella. Si comparamos su dibujo de la figura humana

con el del mundo maya, los estucos, las estelas, la crestería, en donde aparece constantemente la figura humana, en el mundo mexicana aparece con una gran y enorme pobreza, al igual que si lo comparamos con el resto de las culturas mesoamericanas.

La Nueva España

Con la llegada de los españoles al continente cambiaría la noción del mundo precolombino. La idea del dibujo y el arte, de los dioses y la del individuo en el nuevo mundo va a tratar de ser desterrada. Todo lo importante en los 500 años subsiguientes a la Conquista surge de este evento.

Del advenimiento de Europa, que es el triunfo del desarrollo capitalista occidental, va a surgir lo que se conoce como la Nación-Estado, el predominio del pensamiento científico y el establecimiento de una monocultura global con sus raíces fuertes y profundas en el judeo-cristianismo. Ello involucra de una u otra forma el genocidio de los indígenas, el menosprecio de su cultura y la destrucción de la misma, la esclavitud de los africanos, la servidumbre indígena y la colonización del mundo no europeo.

Esto además lleva consigo la destrucción de los ambientes primigenios, que si bien en momentos de las culturas precolombianas que hemos analizado, hay períodos de florecimiento y decadencia, donde las grandes ciudades con sus grandes palacios ceremoniales y ciudades fueron abandonadas, sin conocerse las razones por las cuales se abandonaron esas ciudades; hemos visto cómo el mundo indígena tenía como elemento fundamental de su subsistencia el sacralizar el cosmos y el planeta como entes divinizados y sagrados.

El mundo europeo va a aportar una visión antagónica sobre la naturaleza que es el control de la misma naturaleza.

Colón, cuando llegó a las tierras americanas, llegó a decir que en todo el mundo no había gente mejor ni país mejor: "aman a su prójimo como a sí mismos, tienen el habla más dulce del mundo, son gentiles y sonríen todo el tiempo. Viven en armonía unos con otros, con otras especies, con la tierra"¹⁷. Mientras duró su larga posesión del mundo, sabían, a pesar de las grandes diferencias culturales, por ejemplo, entre mayas y totonacos, y a pesar de las enormes distancias, que vivían en un mundo de abundancia, con multitud de tesoros, manadas de búfalos que abarcaban el

17) Kirkpatrick, S., *Continente Robado*, Revista México Indígena. México, D.F., abril 1991, p. 55.

horizonte, pájaros que podían oscurecer el cielo, tantos que se cogían con las manos, bosques donde crecía todo lo necesario, tierra donde se cultivaba lo indispensable, tierra sagrada, tierra de Coatlicue y los dioses, y claro, sabían que toda la naturaleza era sagrada.

A la llegada de los españoles, esta visión sagrada del mundo, con advenimiento de la monocultura hegemónica, va a traer un cambio sustancial, y por lo tanto, cambios sobre los dioses y la idea del hombre. La idea medieval-renacentista judeo-cristiana sería el eje fundamental del arte durante más de tres siglos.

Hubo diferencias sustanciales, tanto en las construcciones religiosas como en el arte que va a servir de sostenimiento evangélico a las iglesias y conventos. Según el tratadista Manuel Toussaint, hubo tres grupos religiosos importantes que formaron una escuela arquitectónica, escultórica y artística, que fueron las órdenes de mendicantes franciscanos, (primeramente) los conventos dominicos y los conventos de agustinos.

Las órdenes mendicantes tuvieron sedes distintas, que van de la capital de la Nueva España a los lugares del sureste, oeste y norte del país.

En este amplio capítulo de la historia, el dibujo y su iconografía van a estar codificados por la iglesia y los gremios. Extralimitarnos en el panorama sería ocioso, hay multitud de tratados en donde se han recobrado los aspectos iconográficos de la representación dibujística, cuyas fichas aparecen en la bibliografía respectiva. Lo importante de esto es señalar algunas etapas que, según, Justino Fernández, se dieron en el mundo de la Colonia¹⁸.

Según Fernández, la Colonia se puede dividir en tres grandes períodos, por las creaciones gigantescas creadas en estas etapas. La construcción del mundo cristiano en el mundo precolombino ha sido una de las grandes aventuras culturales de la humanidad, una de las grandes hazañas que la humanidad haya emprendido. No hay en ciudades, villas o villorios de toda América Latina en donde no exista una construcción conntual-religiosa y dentro de esta construcción dibujística: pintura, escultura, diversos tallados en madera y creaciones en orfebrería, platería, joyas, etc., que hacen de estas construcciones, casas de la cultura cristiana, verdaderos monumentos de la obra de arte hispano-indígena y donde la concepción del dibujo de dioses, clero y dirigentes sociales,

18) Jp. Cit.

siempre va a estar ligado al mundo divinizado de la cristiandad y al servicio de la apologética evangelizadora.

En los tres grandes períodos que Fernández propone, el primero consiste en el arte medieval-renacentista que combina dibujos arcaizantes, románticos y góticos con las clásicas del renacimiento, pero que, juntas, resultaron obras originales y de verdadera importancia por las soluciones nuevas adoptadas, por sus proporciones exóticas, por su número, por los toques de carácter indígena que tienen y porque en conjunto se distinguen de las europeas contemporáneas.

El segundo período importante del arte de la Colonia es el barroco que va desde las formas vigorosas y de severidad clásica, hasta las mayores complicaciones ultra-barrocas, en las cuales quedan incluidas las churrigüescas, que es un capítulo fundamental de la historia universal y desde luego de la historia de México.

En este movimiento surgen originalidades mestizas, mexicanismos, como no se encontrarán en otra parte del mundo. Arte de gran suntuosidad y riqueza, expresa la maravilla de lo que fue la vida, los gustos y las ideas del virreinato en su largo desarro-

llo central, su creciente pujanza económica y cultural y hegemonía ostensible.

La última parte de este período es el arte neoclásico producido en un corto lapso de tiempo. Creo obras de primerísima importancia en el panorama de nuestra cultura universal, expresó con grandeza las modernas corrientes del gusto y del pensamiento y abrió las puertas al futuro del México independiente.

"No podría pedirse una época más brillante para el arte que aquella que corresponde al Virreinato de la Nueva España. Pocos países pueden ofrecer una producción tan llena de interés, puesto que en cada momento se encuentran obras originales y de primera categoría, que de México sólo el arte antiguo es importante, son esos dos pasados nuestros, el indígena y el novohispano los que le dan carácter excepcional al arte de México, si bien no se define allí la historia ni la producción de obras de gran valor estético, antes al contrario, como nación independiente, México contribuye con nuevas creaciones del primer orden al arte universal"¹⁸.

¹⁸) Op. Cit.

En estos tres períodos hay algo que hace que venga un número enorme de artistas a la Nueva España a enseñar a los indígenas a pintar, de entre los que surgen grandes creadores, como los hermanos Juárez, como Manuel Cabrera, etc., los pintores llegados a la Nueva España constituyen una agrupación que ya en Europa había desaparecido y que se llama Los Gremios de Pintores.

Don Manuel Toussaint, en el Artes colonial de México, dice: "la pintura europea se había generalizado en México a finales del siglo XVI, los indios continuaban su trabajo pero la abundancia de obras requeridas hacía que la calidad no fuera de primer orden. Las autoridades eclesiásticas, reunidas en el primer concilio en 1555, determinaron, según las constituciones y modales publicados en 1556, por el célebre Juan Pablo, que ningún pintor español o indígena, pudiese pintar imágenes o retablos sin ser examinados por los profesores de la Iglesia. Ante el Virrey don Luis de Velazco se había ordenado que los indios pintores fuesen sujetos a un examen (...). Con esta nueva disposición, la pintura quedaba en manos de la Iglesia, porque si es cierto que ella tenía derecho a vigilar la propiedad de las imágenes, una medida tan amplia como la que dictó el primer concilio, dejaba propiamente la pintura supeditada a las autoridades eclesiásticas, los pintores en Europa no se conformaron con este estado de sumisión y renunciaron a sus privilegios de que siempre

habían hecho mérito y que en España produjeron aquel ruidoso pleito en que los pintores solicitaban no pagar tributos, apoyándose en las opiniones de hombres ilustres en las que figura las del mismo Lope de Vega"²⁰

Las primeras ordenanzas de pintores y doradores fueron pregonadas en la ciudad de México el 9 de agosto de 1557, y constituyen un notable documento para la historia del arte de la Nueva España.

Se exige que se sepa pintar al fresco y al óleo, dibujar del modelo desnudo y vestido, que se conozca la perspectiva, que se sepa pintar los paños y se domine esa decoración que en Europa llamaron grutesca y que en la Nueva España recibía el nombre de pintura romano o pintura de rumano.

Las ordenanzas dividen a los pintores en cuatro grupos, imagineros, o sea el pintor que sabía hacer imágenes, categoría la más elevada de la pintura en aquella época; doradores, pintores al fresco y sargueros, bien es sabido que las sargas eran telas pintadas en bastidores que se podían usar como tapices.

²⁰) Toussaint, Manuel, Arte Colonial en México, Ed. Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, México, 1990, p. 80.

El arte de la Colonia queda regido entre los gremios y el yugo de la vigilancia eclesiástica durante períodos muy largos de tiempo, que van de su inicio en su etapa medieval-renacentista hasta los barrocos, con la vigilancia extrema entre autoridades eclesiásticas. Los pintores copiaban de famosos grabados europeos la iconografía religiosa, más o menos determinada por leyes y principios originados por el dogma cristiano.

Así, el mundo de la Colonia, como el del neoclasicismo, se abre a nuevas posibilidades a partir de la apertura de la Academia de San Carlos, que va a ser el personaje principal del arte moderno y contemporáneo hasta nuestros días.

La Academia surge entre dos novimientos que son: el fin del barroco y el principio del modernismo, y que son, también, el fin de la vida colonial y el principio de la vida independiente. A esto llama Justino Fernández nuestro siglo romántico: "La pintura vino a ser la expresión de mayor categoría, por su calidad y las obras que se produjeron"²¹.

La pintura académica tuvo cierto carácter especial y algunos temas novedosos en que se inicia un mexicanismo. Los temas de

21) Fernández, Justino, Op. Cit.

historia cobran importancia y se renueva la pintura mural, primero con asuntos tradicionales y después con uno filosófico, de acuerdo en el positivismo de orden y progreso.

Los retratos del tiempo tienen positivo interés, pero es la pintura de paisaje la que alcanza mayores vuelos y la modernidad con la obra de un artista de primera línea, que fue José María Velasco (excepcional dibujante).

También tienen importancia algunas obras de escultura y litografía, más la pintura provinciana o popular, alejada de los cánones académicos dan un interés especial al arte del siglo XIX.

La arquitectura es secundaria y sólo vino a tener auge e intenta renovarse hasta fines y principios del siglo, gracias al conocido Art-Nouveau.

Las nuevas expresiones entre el fin de un siglo y el principio de otro, especialmente las que caen dentro de las dos primeras décadas de nuestra centuria, pueden calificarse históricamente como de modernismo, pero se trata ya del arte moderno mexicano, sin más.

Impresionismo y post-impresionismo tienen sus representantes en Clausel, Guillemin, Herrán y el Dr. Atl.

Al expresionismo y al arte fantástico, pertenecen Ruelas y su cumbre es el maestro Posada.

"Por una parte, el descubrimiento de la vida y belleza mexicanas en costumbres, tipos y paisajes (el ser humano y su entorno); por la otra, reflexiones sobre la existencia del sentido universalista y crítica histórica. Tales son las corrientes del arte mexicano que anteceden a las grandes creaciones de nuestro tiempo"²², escribe, Justino Fernández.

El siglo XX ha sido un siglo en donde el tema de la figura humana se ha resaltado en muy diferentes estilos y con muy diferentes autores. El siglo XX, dice Fernández, "ha sido pródigo con México en el campo del arte, pues como hemos visto en las décadas posteriores a la revolución se produjo el movimiento que revivió la pintura mural y que han quedado grandes obras que contarán como un capítulo fundamental y brillante de la historia de este siglo"²³.

22) *Idea.*

23) *Idea.*

El indigenismo de Rivera y la visión tragi-cómica de Orozco; las propuestas espaciales de Siquéiros, y las atmósferas abstraccionistas de Tamayo, han dejado su impronta y visión del ser humano en la historia del arte de este siglo.

La pintura mural, las nuevas direcciones de la pintura monumental al exterior, la renovación del arte del mosaico con aportaciones originales de los artistas mexicanos, son novedades importantes, aunque ligadas a la arquitectura.

En cuanto a la escultura puede decirse que se han hecho esfuerzos por renovarla y que algunas obras tienen la solidez de la tradición clasicista moderna y son de gran calidad.

Las novedades han sido de nivel distinto al de la pintura, lo cual no es de extrañar, pues salvo excepciones, la escultura se ha desarrollado en el mundo más lentamente que la pintura, pero ha renovado la tradición con nuevas expresiones que han culminado con el movimiento de los geometristas, de los puristas y conceptualistas, posteriores a los años cincuenta: Matías Goeritz y los trabajos de Hersúa y Sebastián.

Una de las manifestaciones más vigorosas y variadas es del grabado mexicano contemporáneo que muestra un aspecto preponderante, crítico y dramático.

También la litografía ha producido buena calidad de obras de alto valor, de manera que con éstas y los grabados se puede tener una visión de que los artistas sienten, piensan, imaginan, tienen ideas e ideales y de la calidad técnica que han alcanzado, con interpretaciones iconográficas, dibujísticas muy diversas y complejas.

Como no podía ser menos, entre la arquitectura también ha habido un movimiento como el de la Ciudad Universitaria, en donde ha habido pintura mural, mosaico y escultura.

El arte popular ha entrado definitivamente en la conciencia y en el gusto artístico contemporáneo y su estimación ha sido creciente. Además, no tan sólo se mantienen las tradiciones, sino que también hay matices nuevos y nuevas técnicas e interpretaciones sobre la iconografía del hombre y la mujer.

Historiadores, críticos, escritores, literatos, poetas y artistas han expresado una conciencia de los años anteriores a la

revolución que redescubren los verdaderos valores del arte y la vida de México.

"La crítica de arte, en nuestro medio, ha tenido éxito al hacer consciente al público, al pueblo, de lo propio, y ha reivindicado para el arte y la estética el pasado indígena antiguo, el pasado hispanomexicano y el del siglo anterior al nuestro, que corresponde al México independiente.

La historia y la crítica de arte han hecho relevantes los valores actuales, ese cobrar conciencia de nosotros mismos, abarcando nuestra historia y de su posición y relación con el mundo, que es lo que le ha dado su autenticidad, la autenticidad del arte contemporáneo.

El arte mexicano contemporáneo ha podido expresar su ser auténtico en diversas manifestaciones y formas artísticas y su ser universal, porque está patente un humanismo que desborda toda limitación provinciana, su sistema central, que es el hombre, el pasado, el presente y el futuro de la existencia humana. Por eso tiene una alta calidad moral y una espiritualidad que por fortuna se manifiestan en grandes y elevadas formas estéticas"²⁴.

²⁴) *Idea.*

BIBLIOGRAFÍA

Historia Precolombina

- H.P.1. Arai, Alberto T.
La arquitectura de Bonampak
México, SEP., Instituto Nacional de Bellas Artes, 1960.
- H.P.2. Bernal, Ignacio
El mundo olmeca
México, Ed. Porrúa, S.A., 1968.
- H.P.3. Bernal, Piña-Chan, Cámara-Barbachano
Museo Nacional de Antropología de México
Ed. Daimon, México, D.F., 1979.
- H.P.4. Caso, Alfonso
El pueblo del Sol
México, Fondo de Cultura Económica, 1953.
- H.P.5. Coen, Michael D.
The maya
México, E. Lara, 1966.
- H.P.6. Coen, Michael D.
México
Ed. Lara, 1962.
- H.P.7. Corona Núñez, José
Mitología tarasca
México, Fondo de Cultura Económica, 1957.
- H.P.8. Covarrubias, Miguel
Indian Art of Mexico and Central America
New York, Alfred A. Knopf, Borzoi Books, 1957.
- H.P.9. Covarrubias, Miguel
Arte indígena de México y Centroamérica
Trad. de Sol Arguedas. México, UNAM, Dirección General
de Publicaciones, 1961.
- H.P.10. **Esplendor del México Antiguo**
México, Centro de Investigaciones Antropológicas, 1959.

-
- H.P.11. Fernández, Justino
Coatlicue. Estética del arte indígena antiguo
2a. ed. Pról. Samuel Ramos. México, UNAM. Instituto
de Investigaciones Estéticas, 1959. (1a. ed. México,
UNAM, Centro de Estudios Filosóficos, 1954).
- H.P.12. Fernández, Justino
Arte mexicano, de sus orígenes a nuestros días
México, Ed. Porrúa, 1968.
- H.P.13. Flores Guerrero, Raúl
Historia general del arte mexicano. Epoca prehispánica
México, Ed. Hermes, 1962.
- H.P.14. Foncerrada de Molina, Marta
La escultura arquitectónica de Uxmal
Pról. de Alberto Ruz Lhuillier. México, UNAM, Institu-
to de Investigaciones Estéticas, 1965.
- H.P.15. Fuente, Beatriz de la
La escultura en Palenque
Pról. de Justino Fernández. México, UNAM, Instituto de
Investigaciones Estéticas, 1965.
- H.P.16. Garibay K. Angel María
Historia de la literatura náhuatl
México, Porrúa, 1953-54, (Biblioteca Porrúa).
- H.P.17. **Poesía náhuatl**
Romances de los señores de la Nueva España. Manuscrito
de Juan Bautista de Pomar, Texcoco, 1582. (Vol. I).
Paleografía, versión, introducción, notas y apéndices
de Angel María Garibay K. México, UNAM, Instituto de
Investigaciones Históricas, 1964.
- H.P.18. **Poesía náhuatl**
Cantares mexicanos. Manuscrito de la Biblioteca Nacio-
nal de México. Primera parte. (vol. II). Paleografía,
versión, introducción y notas explicativas de Angel
María Garibay K. México, UNAM, Instituto de Investiga-
ciones Históricas, 1965.
- H.P.19. Gendrop, Paúl
Ancient Mexico
Ed. Trillas, 2a. ed., 1991, México, D.F.

-
- H.P.20. Guillmor, Frances
Flaute of the Smoking Mirror
New Mexico, University of New Mexico Press, 1949.
- H.P.21. Kelemen, Pál
Medieval American Art
New York, Mac Millan Co., 1943.
- H.P.22. Krickeberg, Walter
Las antiguas culturas mexicanas
México-Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 1961.
- H.P.23. Kubler, George
The Art and Architecture of Ancient America
Baltimore, Mass, Penguin Books, 1962.
- H.P.24. León-Portilla, Miguel
Siete ensayos sobre cultura náhuatl
México, UNAM, Facultad de Filosofía y Letras, 1953.
No. 31
- H.P.25. León-Portilla, Miguel
La filosofía náhuatl. Estudiada en sus fuentes
2a. ed. México, UNAM, Instituto de Investigaciones
Históricas, 1959. (1a. ed. México, Instituto Indige-
nista Interamericano, 1956).
- H.P.26. León-Portilla, Miguel
**Los antiguos mexicanos a través de sus crónicas y
cantares**
México, Fondo de Cultura, 1961.
- H.P.27. León-Portilla, Miguel
Trece poetas del mundo azteca
México, UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas,
1967.
- H.P.28. Lloyd Stephens
Incidentes de un viaje a Chiapas
Ed. Gobierno del Estado de Chiapas, México, 1989.
- H.P.29. Marquina, Ignacio
Arquitectura prehispánica
México, SEP., Instituto Nacional de Antropología e
Historia, 1951.

-
- H.P.30. Piña Chan, Román
Una visión del México prehispánico
México, UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas,
1967.
- H.P.31. Robertson, Donald
**Mexican Manuscript Painting of the Early Colonial
Period. The Metropolitan Schools**
New Haven, Yale University Press, 1959.
- H.P.32. Ruz Lhuillier, Alberto
La civilización de los antiguos mayas
Santiago de Cuba, Universidad de Oriente, 1957.
- H.P.33. Sahagún, Fray Bernardino de
Historia general de las cosas de la Nueva España
Edición de Angel María Garibay K., México, Porrúa,
1956. (Biblioteca Porrúa).
- H.P.34. Sejourne, Laurette
Falenque, una ciudad maya
México, Fondo de Cultura Económica, 1952.
- H.P.35. Soustelle, Jacques
La Pensée Cosmologique des Anciens Mexicains
Paris, Herman & Cie., 1940.
- H.P.36. Soustelle, Jacques
La vida cotidiana de los aztecas
Versión española de Carlos Villegas. México-Buenos
Aires, Fondo de Cultura Económica, 1957.
- H.P.37. Soustelle, Jacques
Pensamiento cosmológico de los antiguos mexicanos
Puebla, México, 1958.
- H.P.38. Soustelle, Jacques
Arts of Ancient Mexico
London, Thames & Hudson, 1967.
- H.P.39. Spinden, Hwerbert Joseph
Maya Art and Civilization
Indian Hills Colorado, The Falcon's Wing Press, 1957.
- H.P.40. Thompson, J. Eric
The Rise and Fall of Maya Civilization
Norman, University of Oklahoma Press, 1954.

-
- H.P.41. Toscano, Salvador, Kirchhoff, Paul, Rubín de la Borbolla, Daniel
Arte precolombino del occidente de México
México, SEP, Dirección de Educación Estética, 1946.
- H.P.42. Toscano, Salvador
Arte precolombino de México y la América Central
2a. ed. México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, 1952. (1a. ed. 1944).
- H.P.43. Villagra Caletí, Agustín
Bonampak
México, SEP, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 1949.
- H.P.44. Westheim, Paul
Arte antiguo de México
México-Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 1950.
- H.P.45. Westheim, Paul
Ideas fundamentales del arte antiguo de México
México-Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 1957.
- H.P.46. Woods Bliss, Robert (Collection)
Pre-Columbian Art
Text and Critical analysis by: S. K. Lothrop, W. F., Foshag and Joy Mahler. London, Phaidon Pub., Inc., 1957.

Historia Novo-Hispana

- H.NH.1. **Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas**
México, UNAM, I. I. E., 1937 en adelante.
- H.NH.2. Anderson, Lawrence
El arte de la platería en México
México, Ed. Porrúa, S.A., 1956.
- H.NH.3. Angulo Iñigue, Diego
Historia del arte hispano americano
Barcelona-Buenos Aires, Ed. Salvat, S.A., 1945 en adelante.
- H.NH.4. Baird, Joseph A.
The Churches of Mexico. 1530-1810
Barkeley and Los Angeles, Cal., University of California Press, 1962.
- H.NH.5. Carrillo y Gabriel, Abelardo
El pintor Miguel Cabrera
México, Instituto de Antropología e Historia, 1966.
- H.NH.6. Couto, Bernardo
Diálogo sobre la pintura en México. (1862)
Ed. crítica de Manuel Toussaint. México, Fondo de Cultura Económica, 1947.
- H.NH.7. Fernández, Justino
El retablo de los reyes. Estética del arte de la Nueva España
México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, 1959.
- H.NH.8. Gante, Pablo C. de
La arquitectura de México en el siglo XVI
México, Ed. Porrúa, S.A., 1954.
- H.NH.9. Instituto Nacional de Antropología e Historia.
México, (véanse las Publicaciones de la Dirección de Monumentos Coloniales).
- H.NH.10. Kelemen, Pál
Baroque and Rococo in Latin America
New York, Mac Millan, Co., 1951.

-
- H.NH.11. Kubler, George
Mexican Architecture of the sixteenth century
New Haven, Yale University Press, 1948.
- H.NH.12. Kubler, George, Soria, Martín
**Art and Architecture in Spain and Portugal and their
Dominions. 1500 to 1500**
Baltimore, Maryland, Penguin Books, 1959.
- H.NH.13. MacGregor, Luis
El plateresco en México
México, Ed. Porrúa, S.A., 1954.
- H.NH.14. Maza, Francisco de la
Los retablos dorados de Nueva España
México, Ediciones Mexicanas, S.A., 1950. (Enciclopedia
Mexicana de Arte No. 9).
- H.NH.15. Maza, Francisco de la
Arquitectura de los coros de monjas en México
México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas,
1958.
- H.NH.16. Maza, Francisco de la
La ciudad de Cholula y sus iglesias
México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas,
1959.
- H.NH.17. Maza, Francisco de la
El pintor Cristóbal de Villalpando
México, Instituto Nacional de Antropología e Historia,
1964.
- H.NH.18. Maza, Francisco de la
La mitología clásica en el arte colonial
México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas,
1968.
- H.NH.19. McAndrew, John
The Open-air Churches of Sixteenth Century Mexico
Cambridge, Mass, Harvard University Press, 1965.
- H.NH.20. Moreno Villa, José
Lo mexicano en las artes plásticas
México, El Colegio de México, 1948.

-
- H.NH.21. Moyssén, Xavier
México, angustia de sus cristos
Fotografías de Sonia de la Rozière. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 1967.
- H.NH.22. Ongay Muza, Danilo
Bibliografía del Instituto de Investigaciones Estéticas. 1935-65
México, UNAM, I.I.E., 1966. (Véase la serie de Estudios y Fuentes del Arte en México).
- H.NH.23. Reyes Valerio, Constantino
Tepalcingo
México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Dirección de Monumentos Coloniales, 1960.
- H.NH.24. Ricard, Robert
La conquista espiritual de México
Ed. Polis, 1947. (Trad. de la 1a. ed. en francés de 1933, por Angel María Garibay K.).
- H.NH.25. Rojas, Pedro
Tonantzintla
México, UNAM, Dirección General de Publicaciones, 1956.
(Colección de Arte No. 2).
- H.NH.26. Rojas, Pedro
Historia general del arte mexicano. Epoca colonial
México, Ed. Hermes, 1963.
- H.NH.27. Rojas, Pedro
Acámbaro colonial
México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, 1967.
- H.NH.28. Romero de Terreros, Manuel
El arte en México durante el virreinato
México, Ed. Porrúa, S.A., 1951.
- H.NH.29. Toussaint, Manuel
Taxco
México, Secretaría de Hacienda y Crédito Público, 1931.

-
- H.NH.30. Toussaint, Manuel; Gómez de Orozco, Federico; Fernández, Justino
Planos de la ciudad de México. Siglo XVI y XVII. Estudio histórico urbanístico y bibliográfico
Pról. de Carlos Contreras. México, XVI Congreso Internacional de Planificación y de la Habitación, 1938.
- H.NH.31. Toussaint, Manuel
Paseos coloniales
2a. ed., México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, 1962. (1a. ed. UNAM., I.I.E., 1939).
- H.NH.32. Toussaint, Manuel
Pátzcuaro
México, UNAM, I.I.E., Escuela Nacional de Arquitectura, 1942.
- H.NH.33. Toussaint, Manuel
Arte mudéjar en América
México, Ed. Porrúa, 1946.
- H.NH.34. Toussaint, Manuel
La Catedral de México y el Sagrario Metropolitano. Su historia, su tesoro, su arte
México, Comisión Diocesana de Orden y Decoro, 1948.
- H.NH.35. Toussaint, Manuel
La Catedral y las iglesias de Puebla
México, Ed. Porrúa, 1954.
- H.NH.36. Toussaint, Manuel
Pintura colonial en México
Ed. y notas de Xavier Moyssén. México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, 1965.
- H.NH.37. Toussaint, Manuel
Arte colonial en México
Ed. Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, México, 1990.
- H.NH.38. Velázquez Chávez, Agustín
Tres siglos de pintura colonial
México, Ed. Polis, 1939.

-
- H.NH.39. Villegas, Víctor Manuel
El gran signo formal del barroco. Ensayo histórico del
Apoyo Estípite
Pról. de Manuel Toussaint. México, UNAM, Instituto de
Investigaciones Estéticas, 1956.
- H.NH.39. Wilder Weismann, Elizabeth
Escultura mexicana. 1521-11821
Introducción Manuel Romero de Terreros. Harvard Uni-
versity Press, Cambridge y Ed. Atlante, México, 1950.

Historia Moderna

- H.M.1. **Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas**
México, UNAM, I.I.E., 1937-1968.
- H.M.2. Acevedo, Jesús T.
Disertaciones de un arquitecto
Pról. de Federico E. Mariscal. México, Ed. México
Moderno, 1920. (2a. ed. Prólogo de Justino Fernández,
México, Instituto Nacional de Bellas Artes, Departamen-
to de Literatura, 1987).
- H.M.3. Calderón de la Barca, Mme.
La vida en México
Trad. y Pról. de Felipe Teixidor. México, Ed. Porrúa,
1967. (Col. Sepan Cuantos... No. 74).
- H.M.4. **Catálogos de las exposiciones de la antigua Academia de
San Carlos de México (1850-1898)**
Ed. Manuel Romero de Terreros. México, UNAM, Instituto
de Investigaciones Estéticas, 1963.
- H.M.5. Couto, José Bernardo
Diálogo sobre la pintura en México. (1882)
Edición crítica de Manuel Toussaint. México, Fondo de
Cultura Económica, 1947.
- H.M.6. Charlot, Jean
Mexican Art and the Academy of San Carlos
Austin, University of Texas Press, 1962.
- H.M.7. Encina, Juan de la
El paisajista José María Velasco
México, El Colegio de México, 1943.
- H.M.8. Fernández, Justino
Arte moderno y contemporáneo de México
México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas,
1952.
- H.M.9. Fernández, Justino
El arte del siglo XIX en México
México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas,
1967.

-
- H.M.10. **José Guadalupe Posada, ilustrador de la vida mexicana**
México, Fondo Editorial al de la Plástica Mexicana,
1963.
- H.M.11. **Linati, Claudio**
Trajes civiles, militares y religiosos de México.
(1828)
Est. y Trad. de Justino Fernández. Pról. de Manuel
Toussaint, México, UNAM, Instituto de Investigaciones
Estéticas, 1956. (Reproducción facsimilar).
- H.M.12. **Monografía de las obras de José Guadalupe Posada, grabador mexicano**
Introd. Diego Rivera, Editores: Frances Toor, Paul
O'Higgins, Blas Vanegas Arroyo. México, Mexican Folkways,
1930.
- H.M.13. **Montenegro, Roberto**
Pintura mexicana, 1830-1860
México, 1933.
- H.M.14. **Moreno, Salvador**
El pintor Pelegrín Clavé
México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas,
1968.
- H.M.15. **Moreno, Salvador**
El escultor Manuel Vilar
México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas
(en prensa).
- H.M.16. **Revilla, Manuel G.**
Biografía (Artistas)
México, Ed. Agüeros, 1908. (Biblioteca de Autores
Mexicanos, T. I., número 80).
- H.M.17. **Revista moderna de México**
México, 1903-1911.
- H.M.18. **Rodríguez Prampolini, Ida**
La crítica de arte en México en el siglo XIX
México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas,
1964.
- H.M.19. **Toussaint, Manuel**
Saturnino Herrán y su obra
México, Ed. México Moderno, 1920.

Historia Contemporánea

- H.C.1. Alfaro Siquéiros, David
No hay más ruta que la nuestra
México, 1945.
- H.C.2. Atl, Dr.
Las artes populares en México
México, Ed. Cultura, 1921.
- H.C.3. Cardoza y Aragón, Luis
Pintura mexicana contemporánea
México, Imprenta Universitaria, 1953.
- H.C.4. Charlot, Jean
The Mexican Mural Renaissance, 1920-1925
New Haven and London, Yale University Press, 1963.
- H.C.5. David Alfaro Siquéiros. Monografía
México, S.E.P., Instituto Nacional de Bellas Artes,
1951.
- H.C.6. Diego Rivera. Cincuenta años de su labor artística
México, S.E.P., Instituto Nacional de Bellas Artes,
1951.
- H.C.7. Edwards, Emily
Painted Walls of Mexico. From Prehistoric Times until,
Today
Austin and London, University of Texas Press, 1966.
- H.C.8. Fernández, Justino
Litógrafos y grabadores mexicanos contemporáneos
México, Ed. Delfín, 1944.
- H.C.9. Fernández, Justino
Prometeo. Ensayo sobre pintura contemporánea
México, Ed. Porrúa, S.A., 1945.
- H.C.10. Fernández, Justino
Arte moderno y contemporáneo de México
Pról. de Manuel Toussaint, México, UNAM, Instituto de
Investigaciones Estéticas, 1952.

-
-
- H.C.11. Fernández, Justino
Orozco. **Forma e idea**
2a. ed. México, Ed. Porrúa, S. A., 1956. (1a. ed., 1942).
- H.C.12. Fernández, Justino
El hombre. Estética del arte moderno y contemporáneo
México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, 1962.
- H.C.13. Fernández, Justino
La pintura moderna mexicana
México, Ed. Formaca, 1964.
- H.C.14. Flores Guerrero, Raúl
5 Pintores Mexicanos: Kablo, Meza, O'Gorman, Castellanos, Reyes Ferreira
México UNAM, Dirección General de Publicaciones, 1957.
(Colección de Arte No. 5).
- H.C.15. Goldwater, Robert
Rufino Tamayo
New York, The Quadrangle Press, 1947.
- H.C.18. Helm, MacKinley
Modern Mexican Painters
New York-London, Harper Bros., 1941.
- H.C.17. Helm MacKinley
Man of fire: Orozco
Boston, The Institute of Contemporary Art and N. Y.,
Harcourt, Brace & Co., 1953.
- H.C.18. Myers, Bernard S.
Mexican Painting in our time
New York, Oxford University Press, 1956.
- H.C.19. Myers, I. E.
Mexico's Modern Achitecture
Introd. by Richard Neutra. New York, Achitectural Book
Publishing Co., 1952.
- H.C.20. Nelken, Margarita
Carlos Orozco Romero
México, UNAM, Dirección General de Publicaciones, 1961.
(Colección de Arte No. 7).

-
- H.C.21. **Neuvillate, Alfonso**
Pintura actual: México 1966
México, Artes de México y del Mundo, S.A., 1966.
- H.C.22. **Obras de José Clemente Orozco en la colección**
Carrillo Gil. Catálogo y Notas de Justino Fernández.
Imp. Nuevo Mundo, 1949. Complemento y notas del Dr.
Alvar Carrillo Gil. México, 1953.
- H.C.23. **Orozco, José Clemente**
Autobiografía (1942)
México, Ed. Occidente, 1945. (Traducción al inglés de
Robert C. Stephenson, Introducción de John Palmer
Leeper. Austin, University of Texas Press, 1962.)
- H.C.24. **Paz, Octavio**
Tanayo
México, UNAM, Dirección General de Publicaciones, 1958.
(Colección de Arte No. 6)
- H.C.25. **La Pintura Mural de la Revolución Mexicana. 1921-1960**
México, Fondo Editorial de la Plástica Mexicana, 1960.
- H.C.26. **Portrait of Latin America as seen by her Print Makers**
Ed. Anne Lyon Haight. Preface: Monroe Wheeler. In-
trod. Jean Charlot. New York, Hastings House Publis-
hers, 1946.
- H.C.27. **Ramos, Samuel**
Diego Rivera
México, UNAM, Dirección General de Publicaciones, 1958.
(Colección de Arte No. 4).
- H.C.28. **Read, Herbert**
The Origins of Form in Art
Ed. Thames and Hudson, London, 1965
- H.C.29. **Read, Herbert**
Imagen e Idea
Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 4a. edición,
1980.
- H.C.30. **Read, Herbert**
A concise History of Modern Painting
Ed. Thames and Hudson, London, 3a. Edición, 1988

-
- H.C.31. Reed, Alma
Orozco
México, Fondo de Cultura Económica. 1955. (Edición en inglés: New York, Oxford University Press, 1956.)
- H.C.32. Reed, Alma M.
The Mexican Muralists
New York, Crown Pub., Inc., 1960.
- H.C.33. Schemeckebier, Laurence E.
Modern Mexican Art
Minneapolis, The University of Minnesota Press. 1939.
- H.C.34. Textos de Orozco
Est. y apéndice de Justino Fernández. México, UNAM.
Instituto de Investigaciones Estéticas, 1955.
- H.C.35. Tíbol, Raquel
Siquéiros, introductor de realidades
México, UNAM, Dirección General de Publicaciones, 1961.
(Colección de Arte No. 8).
- H.C.36. Tíbol, Raquel
Historia general del arte mexicano. Epoca moderna y contemporánea
México, Ed. Hermes, 1964.
- H.C.37. Toor, Frances
A Treasury of Mexican Folkways
New York, Mexico Press, Crown Publishers, 1947.
- H.C.38. Westheim, Paul
Tanyo
México, Ediciones Artes de México, 1957.
- H.C.39. Wolfe, Bertram D.
Diego Rivera. His Life and Times
New York-London, Alfredo A. Knopff, 1939.