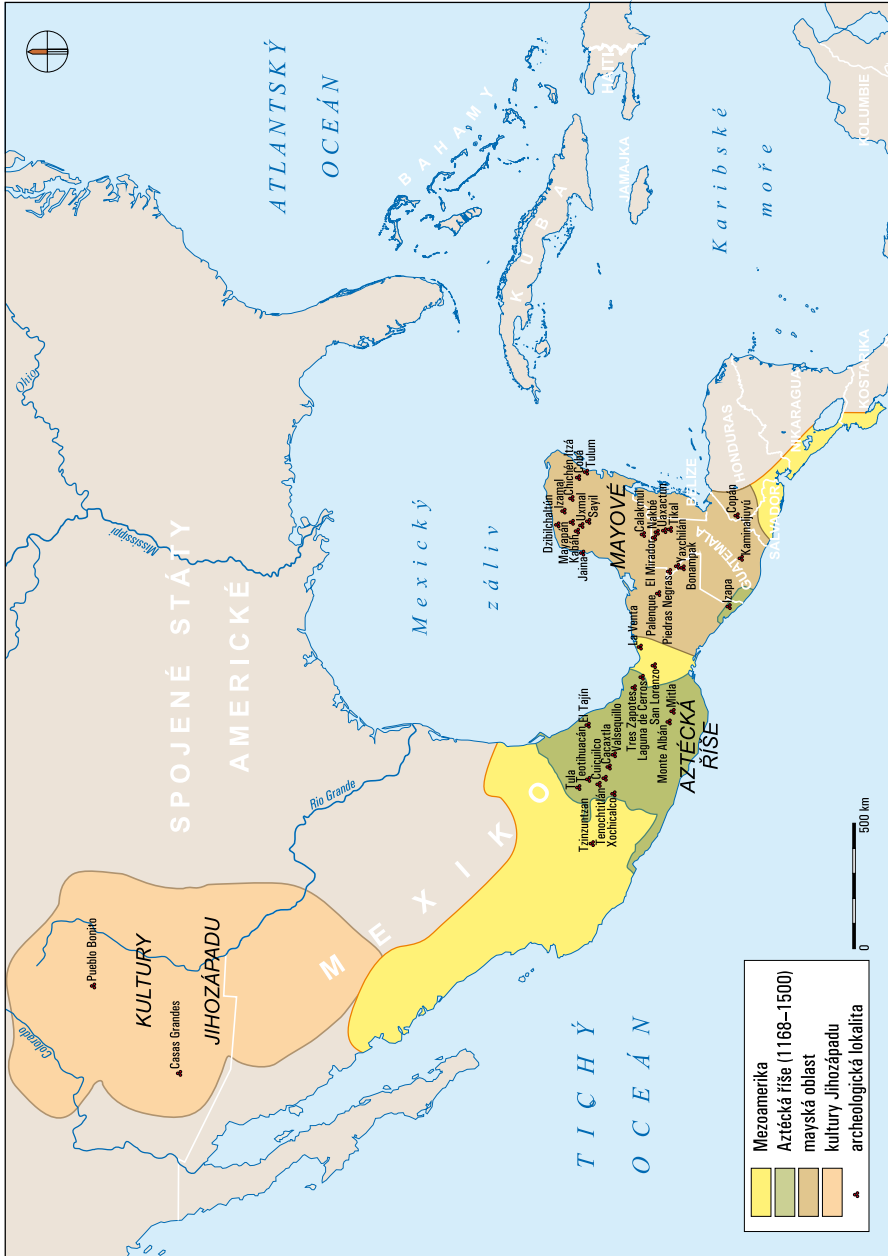


UMĚNÍ MEZOAMERIKY

V předkolumbovské Americe obecně neexistovala kulturní a politická jednotka. V důsledku toho se jednotlivé kultury vyvíjely – i přes vzájemné kontakty a nesporný dominantní vliv některých etnik (Mayové, Aztékové) – do značné míry nezávisle a také v odlišném rytmu, který lze jen těžko svázat do univerzálních konceptů. Tím spíše, že jejich dynamika vedla k soustavným proměnám. Periodické střídání rozmachu a úpadku v předkolumbovské Americe výstižně popsal Josef Čapek. „Národové Střední Ameriky nechávali na svých cestách za sebou kultury upadlé i ztroskotané, opouštěli svoje místa a zahajovali nový život někdy i v nižším stadiu, než bylo dřívější... Když přišla chvíle, opouštěli a zapomínali, zanechávali za sebou lhostejně a bez výčitek místa už pevná a život už i ustálený.“ Tento umělec ale samozřejmě hodnotil historický a umělecký vývoj v Novém světě podle měřítek své doby, usilující o soustavnou kumulaci poznatků tak, aby žádný objev, žádný postup, žádná novátorská forma uměleckého výrazu nebyla zapomenuta a ztracena. Proto mu byly středoamerické civilizace, zacyklené v rytmickém střídání centralizace a dezintegrace, kulturního rozmachu a následné opětovné „barbarizace“, samotnou svou podstatou cizí.

Přesto lze nalézt určité společné rysy, sdílené početnými etniky na rozsáhlejších územích, obvykle ekologicky relativně homogenních. Tato území jsou badateli označována jako kulturní areály. Ve dvou z nich, v tzv. jádrových oblastech, dosáhl ve dvou tisíciletích před příchodem Evropanů kulturní, ale i politický a ekonomický rozvoj vrcholu **v podobě** stabilních zemědělských společenství organizovaných do podoby státních útvarů a rozvíjejících rozmanitou a technologicky vyspělou řemeslnou a uměleckou produkci. Těmito dvěma oblastmi jsou Mezoamerika (jižní část dnešního Mexika a severozápad Střední Ameriky) a andská oblast (Ekvádor, Peru, Bolívie, Chile).

Geografové termínem „Střední Amerika“ označují území mezi jižní hranicí Mexika a severní hranicí Kolumbie. Hranice této oblasti se ale nekryjí s hranicemi kulturních areálů (jihovýchodní část Střední Ameriky již spadá do kulturního areálu kolumbijského, naopak existuje výrazná kontinuita mezi západní částí Střední Ameriky a jihem Mexika). Američtí archeologové Walter Lehmann a Paul Kirchhoff v 1. polovině 20. století navrhli výraz Mesoamérica/Mesoamerica, zahrnující území osídlené vyspělými kulturami, o nichž se zmiňovaly španělské koloniální prameny ze 16. stol. – tj. zejména Aztéky a Mayi – a jejich přímými předchůdci. Proto také byly charakteristiky pro definování mezoamerické kulturní tradice zpočátku excerpovány z raných koloniálních pramenů. Výsledkem bylo víceméně náhodné promíchání charakteristik vyskytujících se univerzálně v celém prostoru Mexika a Střední Ameriky (například lidská oběť) a zároveň charakteristik velmi speciálních (obřad *voladores*). V 60. letech, v rámci přípravy normativní publikace *Handbook of Middle American Indians*, byl koncept „Mezoameriky“ přepracován se snahou postihnout vlastnosti vzájemně interaktivního systému kultur, nikoli



Mezoamerika v předkolumbovském období

V rámci Mezoameriky, kulturního areálu pokrývajícího jižní část Severní a západní polovinu Střední Ameriky, se během několika tisíciletí rozvíjel systém vzájemně provázaných kultur se svými specifickými centry, městskými státy. Dlouhodobě byla kontinuita vývoje nejvýraznější v mayské oblasti. V poslední fázi před příchodem Evropanů dominovala Mezoamerice aztečská říše. V klasické době byl na Mezoameriku volně navázán komplex tzv. kultur Jihozápadu.

vysledovat zpět kulturní rysy zaznamenané Evropany. Zdůrazněny byly takové prvky jako hospodářství založené na intenzivní kultivaci kukuřice, neznalost kola nebo pravého oblouku, minimální praktické využití kovů nebo kalendářní systémy soustředěné na cyklické vnímání času, hierarchická společenská organizace a významné postavení dvou vzájemně kooperujících skupin, kněží a válečníků.⁴

Na území dnešní Mezoameriky dorazili první lovci a sběrači kolem roku 12 000 př. n. l. Mezi 8. a 3. tisíciletím před naším letopočtem pak došlo k domestikaci divoce rostoucích rostlin, především trávy *teosinte*, předchůdce kukuřice, a k následnému zakládání trvalých osad. Tradičně byly mezoamerické předkolumbovské dějiny, které následovaly po tomto přelomu, členěny do tří hlavních epoch, a sice do období předklasického (1800 př. n. l. až 150 n. l.), klasického (150–900 n. l.) a poklasického (900–1492/1521 n. l.). Terminologie vznikla v 19. století v důsledku obdivu evropských badatelů k mayské civilizaci, především k její „klasické“ fázi, jejíž projevy, jako bylo studium matematiky a astronomie, monumentální portrétní kamenná skulptura atp. byly často přirovnávány ke kultuře antického Řecka (v angličtině „Classical Greece“, odtud přídomek *klasický*). Doba rozkvětu mayské civilizace tak byla ztotožněna s klasickým obdobím a Mayové – bez ohledu na vnitřní vývoj jiných amerických předkolumbovských civilizací – postaveni do centra amerických předkolumbovských dějin. Předcházející období bylo vnímáno jako přípravné, doba následující pak jako období úpadku (byť například z hlediska rozvoje řemeslných technik nebo forem sociální organizace se jednalo o dobu dynamického rozvoje).

I když se v průběhu 20. století objevily snahy tuto periodizaci přehodnotit (v dílech severoamerických archeologů se období předklasickém označuje jako formativní; J. Paddock rozlišuje období preurbanistické, počáteční urbanistické a pozdní urbanistické; E. Wolf chápe klasické období jako teokratické a poklasické jako militaristické; G. Kubler rozlišuje období primitivních lovců, primitivních zemědělců, teokracie a finální atp.), nikdy nepřekročily západní koncept evolutivního pojetí dějin.⁵ A v odborné literatuře již příliš zakořenila, proto přetrvává, byť se dnešní badatelé snaží nevnášet do ní hodnotící měřítko a potlačovat evropocentrismus v podobě zavádějících analogií se Starým světem i apriorní představy o významu jednotlivých období a kultur. Vzhledem k dosavadní neexistenci vhodnějších pojmů budou tedy výrazy „předklasický“, „klasický“ a „poklasický“ užívány i v této publikaci.

V prvním tisíciletí před n. l. obyvatelé zemědělských osad v Mezoamerice vyráběli textilie z rostlinných vláken, především z bavlny, opracovávali kámen, dřevo a kost, polodrahokamy a mušle. Osídlení se soustřeďovalo kolem měst doplněných zemědělským zázemím: pro dominantní městská centra se užívá výrazu městské státy. Ovládali je ve vzájemné spolupráci příslušníci



Obr. 2. Třecí kameny na kukuřici metate a mano. Museo de las culturas de Oaxaca, Mexiko

Metate (z nahuatlu) je název užívaný v celé Latinské Americe, zejména v Mexiku, pro třecí kameny na kukuřici. Třecí kameny mají nejčastěji podobu kamenného kvádrů a válců. Mohou být zdobeny rytím, tesáním a podkladový kvádr může být opatřen nožkami či opracován do zoomorfí podoby. S jeho užitím se lze v Latinské Americe setkat dodnes.

dvou vůdčích skupin: kněží a světštití vládcí-válečníci. Kněží na základě věš-
teb a astronomických pozorování řídili veřejné obřady a předávali ostatním
poznatky o struktuře a dynamice vesmíru a o požadavcích bohů. Světštití vůd-
ci vedli své poddané do válek se sousedními státy nebo jim prostřednictvím
sňatkových aliancí zajišťovali mír. Společenské uspořádání se promítá do
výzdoby – realistické nebo stylizované portréty kněží a vládců jsou častým
motivem reliéfů a nástěnných maleb zdobících budovy, kamenných soch
nebo obřadní keramiky. A pokud došlo k válkám, vítězové nemilosrdně pusto-
šili dobytá města, ničili chrámy i umělecká díla oslavujících poražené vládcí.

Třecí kameny na kukuřici metate a mano jsou všudypřítomným „archeologickým podpisem“
mezoamerických kultur. Podkladový kámen byl velký a vyhloubený, třecí menší a zaoblený;
v prohlubni se roztírala kukuřičná zrna poté, co byla přes noc namočená do vápenné vody,
aby se uvolnil pevný obal slupek.

Mezoamerické kultury neznaly kolo ani železo; a užívat kovy (konkrétně
zlato a měď) začaly relativně pozdě, až kolem roku 1000 n. l. Základním
materiálem pro výrobu předmětů denní potřeby tak byl kámen a kera-
mika, případně méně trvanlivé materiály (dřevo, mušlovina, textil, kůže,

kost). Kámen se opracovával tesáním a rytím. Ze vzácněji se vyskytujících nerostných materiálů byly v celé Mezoamerice nejoblíbenější jadeit a obsidián. Jadeit, minerál odstínů zelené a žlutavé barvy, byl žádanou surovinou pro zhotovování klenotů a rituálních předmětů. Zelená barva se stala symbolem majetku a přepychu, ale také života a vzkríšení. Z předkolumbovské doby je známo jediné ložisko jadeitu, v údolí řeky Motagua v jihovýchodním cípu guatemalských hor, proto byl tento nerost předmětem intenzivního dálkového obchodu. Sopečná hornina obsidián byla oceňována pro lesk a barvu, spojovanou s mocnostmi podsvětí a války, i vzhledem k tomu, že z něj bylo možné vyrábět ostré nože a jiné nástroje, včetně nožů obětních. Oběma nerosty i jinými materiály, např. mušlovinou, se také vykládaly dřevěné a kamenné předměty. Textilní výrobu charakterizovala ruční práce na jednoduchých stavech, většinou horizontálních.

Dalšími obecnými znaky mexických kultur byl specifický a komplikovaný kalendářní systém, užívaný jak pro načasování zemědělských prací, tak – a především – pro přesné rytmizování cyklicky se opakujících obřadů; vynikající pokroky v astronomii a matematice, znalost a užívání obrázkového písma a monumentální architektura. Mezoamerická města byla obvykle velmi plánovitě uspořádána kolem obřadního centra (pokud to terén dovoloval); budovy byly často orientovány podle zdánlivého pohybu nebeských těles, takže lidský život byl provázán s životem božských sil. Reprezentativní budovy byly stavěny z kamene, často z velmi tvrdého (čedič); obydlí prostých lidí pak z nepálených cihel (adobe). Z kamene byly vyráběny i kamenné skulptury, umístěné v chrámech, ve veřejně přístupných prostorách ve městech i v obydlích elit. I když jsou tyto památky vyrobeny z trvanlivého materiálu, zatímco podobu běžných obydlí je třeba složitě rekonstruovat, je třeba si uvědomit, že dnešní podoba archeologických lokalit nebo konkrétních staveb nemusí zcela odpovídat skutečnosti. Většina budov byla pro účely turismu buď dobudována, nebo postavena zcela znovu z materiálu nalezeného v okolí.

Chrámová pyramida je nepřehlédnutelným architektonickým prvkem mezoamerických měst. Cílem pyramidy bylo především pozvednout do výše chrám, druhotně byly ale některé z těchto struktur využívány i jako hrobky. Pyramidy mají pravouhlou základnu (jen výjimečně, např. v aztéckém hlavním městě Tenochtitlánu nebo v sousední archeologické lokalitě Cuicuilco – obě se nacházejí v Mexickém údolí – se objevují pyramidy se základnou kruhovou). K vrcholu směřovalo jedno nebo několik schodišť. Stěny mayských pyramid směřovaly jednoduše vzhůru, v severní části Mezoameriky byl častější stavební styl *talud – tablero*, kombinující šikmá a vodorovné úseky stěny. Chrámové pyramidy pokrýval barevný štuk (polychromovaná vápenná omítka).

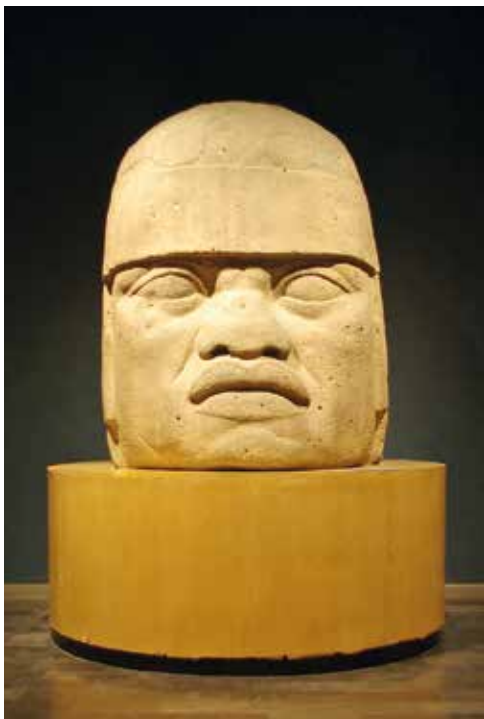
Mezoamerické umění odráželo postavení člověka v magicko-náboženském světě a jeho vztah k bohům. Na celém území areálu a v různých časových obdobích najdeme stejné motivy, většinou prostoupené bohatou symbolikou.



Obr. 3. Chrámová pyramida ve stylu talud – tablero zvaná též Kukuljánova pyramida. Poklasické období. Mayská kultura. Chichén Itzá, Mexiko

Chrámová pyramida má v souladu s mayskou mytologií devět pater, která představují jednotlivé vrstvy mayského podsvětí a je opatřena čtyřmi schodišti, jež jsou lemována těly opeřeného hada. Pyramida je postavena z kamene a obložena kamennými, reliéfně zdobenými deskami. Na jejím vrcholu se nachází chrám, který sloužil k náboženským a rituálním účelům. Vykopávky ze 30. let 20. století ukázaly, že pyramida se skládá z několika vrstev a v jejím interiéru se nalézají prostory, které sloužily opět k rituálním účelům, jako místnost určená k vykonávání obětí (šp. *Sala de las ofrendas*), kde byla nalezena kamenná socha chac-moola, intarzovaná perletí, či místnost (šp. *Sala de los sacrificios*), kde byly nalezeny rituálně uložené lidské kosterní pozůstatky. Dominantou této prostory je kamenný oltář **v podobě** jaguára, bohatě intarzovaný jadeitem a pazourkem. Jaguár je symbolem mayského boha podsvětí. Na jeho hřbetě se nachází disk z tyrkyosu, který sloužil k pálení nopylu. Pyramida byla bohužel vykradena, a tak není možné účel interiéru určit blíže.

Jsou to mytologické výjevy, vyobrazení božstev nebo vládců stylizovaných do božstev, jako byl bůh Slunce, bůh vody (v mayském prostředí obvykle nazývaný Chaac, u Aztéků Tlaloc, u Zapotéků a Mixtéků Cocijo), nebo komplikovaný symbol hada-ptáka, nepřesně nazývaný „opeřený had“. Objevují se zde i motivy zvířat úzce spojených s náboženstvím (jaguár, had, orel, quetzal, netopýr, opice, motýly, žába a jelen), rostlin (kukuřice, kakao a některé květiny) i symbolů (ulity a mušle, peří, spirály, meandry, kříže, masky představující dualitu atp.).

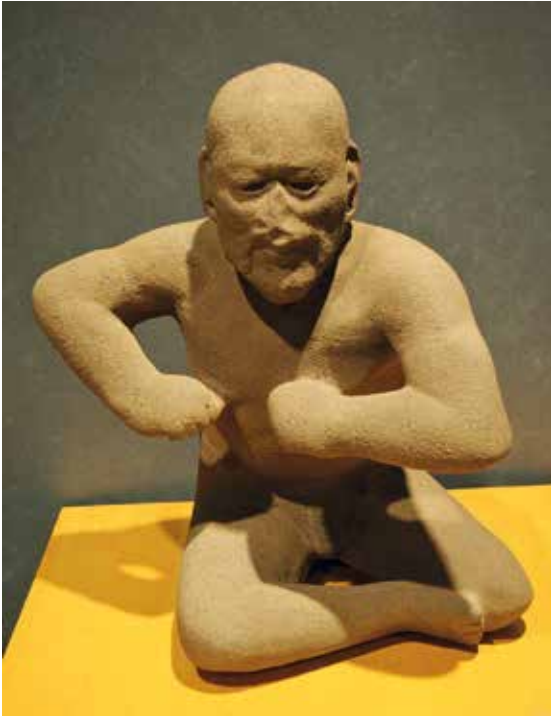


Obr. 4. Obří hlava. Kamenná skulptura z čediče. Předklasické období. Olmécká kultura. San Lorenzo, Veracruz. MNA. México, D. F., Mexiko

Olmékové museli dovážet čedič z pohoří Tuxtla, jež se nachází desítky kilometrů od pobřeží Mexického zálivu. Tato skutečnost a také zručnost, s níž kámen opracovávali, svědčí o vysokém stupni jejich kultury. Ze studia kolosálních hlav, jež jsou považovány za jeden z nejcharakterističtějších projevů olmécké kultury, vyplývá, že přilbice (či čelenky) pokrývající megalitické hlavy byly ve skutečnosti vyráběny z provazů, lišt a korálků či perforovaných kamenných destiček. Jiné přilbice byly vyráběny ze zvířecích a ptačích kůže a zdobily je drápy kočkovitých šelem či zobáky dravých ptáků. Tato zvířata Olmékové sami lovili či byli předmětem výměnného obchodu s jinými etniky. Z některých hlav je též patrné, že Olmékové nosili kostěné, kamenné a dřevěné náušnice, které byly pravděpodobně výrobkem zručných řemeslníků. Kamenné hlavy byly nalezeny především ve střediscích San Lorenzo a Tres Zapotes, nacházejících se v dnešním mexickém státě Veracruz.

První z mezoamerických kultur předklasického období se začala formovat kolem roku 1000 před n. l. na pobřeží Mexického zálivu (dnešní mexické státy Veracruz a Tabasco). Její nositelé jsou známi jako Olmékové. Toto jméno jim ovšem bylo přisouzeno dodatečně a chybně, podle jednoho z etnik, s nimiž se setkali v 16. století španělští dobyvatelé. O jméně, jímž se nositelé „olmécké“ kultury sami označovali, ani o jejich jazyce totiž dnes nevíme nic. Veškeré informace pocházejí z archeologických vykopávek. Olmékové sice již užívali hieroglyfické písmo, to se ale dodnes nepodařilo rozluštit. Nejproslulejším artefaktem s olméckým písmem je kamenný blok nalezený v lokalitě Cascajal ve Veracruz, datovaný do počátku 1. tisíciletí před n. l. Byl objeven v roce 2006; není ale velká naděje, že kdy bude rozluštěn. Tzv. stéla C v lokalitě Tres Zapotes zase obsahuje numerické, zřejmě kalendářní údaje.

Olmékové udržovali rozsáhlý dálkový obchod, prostřednictvím kterého šířili i své kulturní hodnoty. Olmécké motivy se objevují v lokálních uměleckých stylech Nikaraguy i karibských ostrovů. Většina obyvatelstva žila v zemědělských osadách, elity pak v rozsáhlých a hustě osídlených centrech městského typu. Patrně jich bylo více, ale známe jen čtyři: San Lorenzo, La Venta, Laguna de los Cerros a Tres Zapotes. Především na nalezišti La Venta již je velmi výrazný vzorec charakteristický pro budoucí podobu mezoame-



Obr. 5. Zápasník. Kamenná skulptura z čediče. Předklasické období. Olmécká kultura. Antonio Plaza, Veracruz. MNA. México, D. F., Mexiko

Tato socha, známá jako *Zápasník* (šp. *el Luchador*) či také *Vousatý muž*, pravděpodobně zobrazuje postavu vysokého hodnostáře, neboť knír a vousy představovaly v mezoamerických kulturách odznak privilegovaného postavení vysokých vrstev a kněží, jak se usuzuje na základě komparace s jinými uměleckými předměty olmécké kultury (např. Alvaradova stéla).

rických obřadních center: shluk obřadních budov a sídel elit, orientovaný podle severojižní ústřední osy, v jejichž centru stojí kamenné stavby na platformách-pyramidách z upéchané hlíny, obložené nepálenými cihlami a opracovanými kameny. Stavby pokrýval polychromovaný štuk (vápenná omítka). Kolem roku 400 před n. l. byla nicméně města opuštěna. Ve 30. letech 20. století padla většina olméckých nalezišť na pobřeží Mexického zálivu za obět těžbě ropy. Alespoň část nálezů se však nakonec podařilo zachránit a přesunout asi 100 km do vnitrozemí, do města Villahermosa, kde pro ně bylo zřízeno muzeum pod širým nebem.

Nejvýraznějším znakem olmécké kultury je sochařství. Olmécké kamenné skulptury jsou tak výrazně individuální, že je možné identifikovat je prakticky kdekoliv. Zobrazují především lidi a nadpřirozené bytosti kombinující lidské a zvířecí prvky. Nejznámějšími artefakty jsou obří kamenné hlavy z čediče a bazaltu, dopravované ze vzdálenosti mnoha desítek kilometrů. Celkem jich bylo nalezeno šestnáct. Snad se jednalo o portréty vládců, kněží nebo mytických předků (navzdory stylizaci se v jednotlivých portrétech objevují individuální rysy), podle jiné teorie jde ale možná o obrazy nebeských těles či utaté hlavy obětovaných hráčů posvátné míčové hry, rituálního přehrávání pohybu vesmírných těles a věčného koloběhu života a smrti v přírodě.

Dalšími známými typy sochařských projevů této kultury jsou menší sochy, trůny a stély s nápisy dosud nerozluštěnými. Většina skulptur je výrazně stylizovaných, objevují se ale i takové – např. takzvaný „Zápasník“ – které mají nejen portrétní rysy, ale socha i respektuje anatomii těla. Všeobecně je pro olméckou skulpturu charakteristická monumentalita, která se projevuje i v drobných skulpturách z jadeitu a serpentinitu. Z těchto kamenů se často vyráběly masky a votivní sekyrky ve formě figur s velkými hlavami a malými podsaditými těly, která se zužují do břitu sekery. I tyto postavy, v nichž se spojují lidské a zvířecí rysy (znaky jaguára, orla nebo ropuchy). Zpracování je tedy uniformní, nicméně existují rozdíly, které odlišují styly jednotlivých měst a naznačují, že Olmékové nikdy netvořili jednu centralizovanou politickou entitu, ale spíše mozaiku nezávislých městských států.

Především jadeit byl pro Olméky žádanou surovinou pro zhotovování klenotů a rituálních drahocenných předmětů. To, že Olmékové vnímali jadeit především v kontextu náboženském, dosvědčuje skutečnost, že se objekty z něj nacházejí téměř výlučně v hrobech. Pohled na ně tedy nebyl určen žijícím, ale zesnulým a božstvům. Podobně nelogické z hlediska evropského vnímání „umění“ bylo umístění serpentinitové mozaiky (patrně znázorňující tvář božstva) do prohlubně v centru La Venty a její následné zasypání hlínou.

Zralá osobitost olmécké kultury spolu se skutečností, že neměla zjevně předchůdce, byla a je příčinou nekončících debat o jejím původu. Většina archeologů se dnes přiklání k tomu, že jde o kulturu autochtonní (předchůdci olméckého umění měli užívat materiály, které se nedochovaly, především dřevo). Zároveň ale některé prvky olméckého umění (masité, výrazně vykrojené rty, zploštělé široké nosy, kulaté oči a výrazné obočí portrétovaných osob) daly vzniknout spekulacím, které hledají zdroj této kultury v Africe. Podle současných interpretací se ovšem nejedná o rysy negroidní, ale o projekci rysů kočkovitých šelem do lidské tváře; konkrétně jde snad o portréty jaguářího božstva, které hrálo důležitou roli v olméckém náboženství. Proto jsou někdy tyto postavy nazývány jaguárodenci (starší verzí je termín *baby face*, „dětská tvář“).

Někteří badatelé prohlašují Olméky za „mateřskou kulturu“ (A. Caso) všech pozdějších mezoamerických civilizací, ostatní poukazují na společný základ mezoamerických kulturních rysů. Jisté je, že olmécký vliv zasahoval nejen pobřeží Mexického zálivu, ale šířil se i do dalších regionů, kde tou dobou již rovněž existovaly rané státy. Silně se projevil například v dnešní Oaxace, kde vznikala první města kultury Zapotéků – zprvu San José Mogote a posléze i Monte Albán, který se stal kulturním a politickým centrem celého širého okolí a zůstal jím nejen v předklasickém, ale až do konce klasického období.⁶

Olmécká kultura ovlivnila i další významnou předklasickou tradici, která se začala v 1. tisíciletí před n. l. rozvíjet jako svěbytný fenomén v jižní části

mezoamerického prostoru, na území dnešní Guatemaly a Hondurasu: mayskou kulturu. Města na tichomořském pobřeží sloužila jako nárazník mezi oběma sférami vlivu a předávala olmécké motivy dále do mayského území. Stejně jako v případě Oaxaky se ale zřejmě nejednalo o přímou politickou nadvládu Olméků nad Mayi, jen o přejímání prestižního stylu zřejmě nej-
mocnější kultury, která v Mezoamerice tou dobou existovala. Např. v mayské oblasti byly olmécké artefakty z jadeitu dlouho užívány jako ozdoby nebo fetiše (tj. posvátné předměty). Za spojující prvek (v čase a prostoru) mezi oběma kulturami je někdy prohlašována tzv. izapská kultura.

Izapa je rozsáhlá archeologická lokalita v dnešním Chiapasu, na tichomořském pobřeží. Jedná se o velké sídliště s dochovanými zbytky desítek domů i vyvýšených struktur pro chrámy. Na kamenných skulpturách a stélách byly nalezeny hieroglyfy a kalendářní data v olméckém stylu, podobné ale zároveň mayským (uvažuje se, že by mayský obřadní kalendář o 260 dnech měl mít počátek právě v Izapě). Objevují se zde také charakteristické obličje s výraznými ústy stočenými dolů i vyobrazení božstva s chobotovitým hor-



Obr. 6. Mayská stéla. Pozdně klasické období. Yaxchilán, Mexiko

Vztyčování kamenných stél patří mezi výrazné projevy sochařského umění mayských kultur klasického období. Tento zvyk pravděpodobně převzali Mayové od Olméků. Kamenné stély se zpravidla vztyčovaly u příležitosti významných událostí, jako byly korunovace a významné dobovatelské počiny, a nejčastěji proto ztvárňovaly panovníky a kněží v doprovodu letopočtů a genealogií zapsaných pomocí mayského hieroglyfického písma. Jednotlivé stély se liší jak výškou, tak provedením. Nejčastěji je zdobí nízký reliéf (někdy v kombinaci s rytou kresbou), i když na příklad v Copánu se reliéfní výzdoba odpoutává od podkladu, takže stély připomínají spíše samostatné stojící skulptury. Na této konkrétní stéle spatřujeme trůnícího vládce vyobrazeného z profilu. Vládce je oděn v slavnostní šat, zdobí jej šperky a ozdoba hlavy a v ruce třímá žezlo na znamení své vlády.

ním rtem, který připomíná přehnaný horní ret olméckých „jaguárodlaků“ a zároveň je předchůdcem nosatého mayského boha deště. Typickým izapským produktem jsou kamenné oltáře ve tvaru žab (ropuchy byly častými průvodci mayského boha deště). Proslulá je izapská stéla, na níž je v nízkém reliéfu zobrazen strom života.

Stéla je jedním z nejčastějších typů kamenných soch v Mezoamerice. Má podobu desky vztyčené na výšku, opatřené reliéfním vyobrazením a (většinou) nápísem s datem. Vztyčovaly se u příležitosti významných událostí nebo důležitých dat v kalendáři.



Obr. 7. Soška psa „kultury šachtových hrobů“ z oblasti Colima. Plastika z pálené hlíny. Předklasické období. Ethnologisches Museum. Berlín, Německo

Vědci se domnívají, že keramika vznikla v Americe v souvislosti se sedentarizací domorodé populace. O spjatosti tehdejšího člověka s přírodou vypovídají právě terakotové sošky v podobě americké fauny. Mezi nejčastěji zobrazovaná zvířata patří kočkovité šelmy, drobní savci a hlodavci, pásovcí, leguáni, hadi a ptactvo. Významnou skupinu těchto figurek představují psi, kteří byli v Mezoamerice domestikováni již v archaické době. Velmi často jsou psi zobrazováni v doprovodu, či dokonce v náručí svého majitele. Zde spatřujeme ručně vyráběnou keramickou plastiku psa *techichi* s typickým červeným povlakem a rytým dekorem.

Zde je ovšem třeba zdůraznit, že pro předkolumbovskou dobu nelze mluvit o „Mayích“, neboť na území jižního Mexika a západu Střední Ameriky žilo nejméně dvacet etnik hovořících vzájemně srozumitelnými jazyky (*yucateca, chol, chorti, lacandon, quiché, cakchiquel*), které dohromady nazýváme mayská jazyková rodina. (Mimo to patří k mayskému jazykovému „kmeni“ i Huastékové, kterým bude věnována pozornost až v souvislosti s poklasickými kulturami mexického altiplanu.) Nedošlo ani ke sjednocení politickému. Na mayském území mezi sebou neustále bojovaly stovky městských států. Každé z měst mělo vlastní dynastii a rozvíjelo svébytnou mytologii i kulturní tradice.

V předklasickém období patřily k nejvýznamnějším mayským městům Nakbé, Kaminaljuyú nebo Tikal. Kaminaljuyú bylo významným obchodním střediskem, neboť leželo na spojnici centrálního Mexika se Střední Amerikou a v jeho bezprostřední blízkosti se nacházela jak úrodná půda umožňující pěstovat kakao, tak bohatá ložiska sopečného skla – obsidiánu, ideálního materiálu pro výrobu nástrojů i rituálních předmětů a ozdob. Dochovaly se zde veřejné budovy, kamenné stély s portréty vládců a jejich hrobky s bohatou pohřební výbavou včetně předmětů z jadeitu, obsidiánu, pyritu a křemene. Byly již také známy takové technické detaily jako přečnělková klenba, tedy vytváření oblouku postupným přibližováním řad kamenných bloků. Nejvýznamnějším a největším mayským předklasickým městem byl El Mirador, jehož nejvyšší pyramida Danta (72 m) nebyla překonána žádnou předkolumbovskou stavbou celé Ameriky. (Pro srovnání, pyramida Slunce v Teotihuacanu měří „pouze“ 62 m.)

Na západním pobřeží dnešního Mexika, v úrodných údolích řek směřujících do Tichého oceánu (dnešní mexické státy Colima, Jalisco, Nayarit) se v předklasické době rozvinula další osobitá tradice, známá jako „kultura šachtových hrobů“, která se poněkud odlišuje od kultur dosud zmíněných. Nenalézáme zde mohutná obřadní střediska typická pro klasické období; první kamenné stavby s kalendářními znaky na schodištích v této oblasti pocházejí až z poklasického období (po roce 1250 n. l.). Jak naznačuje jméno kultury, zachovala se většina nálezů v hrobech. Šachty o hloubce 2–10 m se otevírají do jedné nebo více komor, v nichž byla uložena těla a hrobová výbava. K ní často patřila keramická plastika s náměty z každodenního života, duté figury bohatě oblečených mužů a žen, ale také např. realistické figurky psů (které ale zřejmě mají symbolický obsah, neboť v mezoamerické mytologii psi často doprovázeli duše mrtvých do podsvětí; některé figurky psů mají navíc antropomorfní masky), šperky z obsidiánu a mušloviny (náušnice, náhrdelníky).

Ani této oblasti, ani střednímu Mexiku (*altiplanu*) v předklasické době dlouho nedominovalo žádné hegemonní město. Hlavním sídelním typem byly spíše středně velké zemědělské vesnice, z nichž nejznámější je asi Tlatilco, proslulé nálezy hliněných, převážně ženských figurek se šikmýma očima,



Obr. 8. Akrobat. Plastika z pálené hlíny. Předklasické období. Tlatilco, MNA. México, D. F., Mexiko

Tato keramická nádoba z pálené hlíny byla vyrobena příslušníkem kultury Tlatilco v předklasickém období a sloužila pravděpodobně k náboženským, rituálním účelům. Nádoba představuje jinocha v akrobatické poloze, jehož obličej vykazuje obvyklé olmécké rysy, jako jsou pootvřená, masitá ústa či úzké oči mandlovitého typu, které svědčí o vlivu olmécké kultury na kultury středního Mexika. Tato 25 cm vysoká nádoba byla nalezena v hrobě.

útlými pasy a cibulovitýma nohama. Někdy jsou vyobrazeny ženy s dětmi v náručí. V repertoáru této kultury ale byly také „žánrové“ nebo erotické výjevy, případně nádoby ve tvaru zvířat, zejména ryb a ptáků, a rostlin, na jejichž stylu je patrný olmécký vliv. Nejznámějším příkladem tlatilské plastiky je soška zvaná „Akrobat“: ztvárňuje muže, jenž se chodidly opírá o vlastní hlavu. Z nádob byla častá miska na třech nízkých nožkách, zdobená geometrickými vzory či stylizovanými náboženskými motivy (jaguáří tlapy, vlnovka hadího těla), které mohou být zvýrazněny žlutou, bílou či červenou barvou (krevel).

Koncem předklasického období však i v této oblasti vyrůstají dvě navzájem soupeřící města: Cuicuilco a Teotihuacan. Cuicuilco se vyznačovalo velmi originální, 20 m vysokou pyramidou s pěti terasami a dvěma výstupovými plošinami, která je na rozdíl od pozdějších převážně pravouhlých obřadních struktur, charakteristických pro Mezoameriku, kuželovitá. Ve srovnání s Olméky bylo ale umění této i dalších kultur z altiplana mnohem prostší. Většinou se omezovalo na drobnější rituální výrobky z keramiky. Když pak výbuch sopky Xitli zasypal Cuicuilco popelem a lávou (díky tomu se dochovaly nejen stavby, ale také předměty denní potřeby), Teotihuacanu tak již nestálo nic v cestě za hegemonií – a právě jeho nástup k moci někdy v druhém století n. l. je vnímán jako přelom mezi předklasickým a klasickým obdobím.

Olmécká civilizace na březích Mexického zálivu upadá a simultánně dochází i k prvnímu úpadku v mayských sídlech na pobřeží Guatemaly a Hondurasu, v důsledku kombinace podnebných změn a společenských procesů.

Ani v klasickém období nepřestalo být pobřeží Mexického zálivu místem vývoje osobitých kulturních projevů. Po úpadku olméckých středisek se ohnisko dalšího rozvoje a také mocenské centrum přesunulo dále na sever, do blízkosti dnešního Veracruzu. Zde byla centrem lokalita známá dnes jako El Tajín, kultura je proto v odborné literatuře nazývána buď „tajínská“, nebo „veracruzská“. (Třetí variantou je „tonacká“, neboť tvůrci El Tajínu jsou někdy ztotožňovány s Totonaky, etnikem existujícím v době příchodu Španělů na pomezí aztécké říše. Ale tato hypotéza nebyla potvrzena, neboť tak jako v případě „Olméků“ neznáme jazyk ani jméno obyvatel této lokality v době



Obr. 9. *Sekera*. Kamenná skulptura. Kultura El Tajín. Klasické období. Náprstkovo muzeum. Praha, Česká republika

Bohatě provedené kamenné skulptury zdobené rytím a tesáním, měly pravděpodobně nábožensko-rituální význam a jsou příznačné zejména pro kultury z oblasti Mexického zálivu, kde měla velký význam míčová hra, jak napovídá množství dvorců doposud objevených v archeologickém středisku El Tajín.

jejího rozkvětu.) El Tajín byl obýván již od 1. století před n. l., tedy již od předklasického období, ale jeho vrchol spadá právě do klasického období. I toto město udržovalo obchodní vazby s Yucatánem a obyvateli tichomořského pobřeží od Chiapasu po dnešní Salvador, proto se zde mísí rozmanité vlivy,



Obř. 10. Vyobrazení míčové hry v aztéckém kodexu zvaném *Kodex Borgia*. Polychromní malba na jelenici. Poklasické období. Aztécká kultura

Míčová hra je vyobrazena na foliu 42, a spadá tak do úseku, který líčí Quetzalcóatlovu pouť podsvětím. Vyobrazení hry, jejíž pravidla i počet hráčů se lišily kultura od kultury, vypovídá o významu, jež tato hra měla nejenom pro Aztéky. I když v době příchodu Evropanů měly zápasy již velmi sekulární charakter, připomínající dnešní sportovní utkání (Bernardino de Sahagún líčí například, že Indiáni v průběhu hry s oblibou uzavírali i sázky), většina badatelů se shoduje, že základem hry je mytologický příběh o stvoření světa, odrážející pohyb vesmírných těles, v němž míčový dvorec zvaný *tlachtli* symbolizoval vesmír, míč Slunce či Měsíc a kruhové kotouče západ a východ Slunce.

zároveň má ale tajínská kultura několik výrazných „podpisů“. Z uměleckých památek, jako jsou kamenné sochy či keramika, je patrný zájem obyvatel o smrt, posmrtný život, podsvětí aj. Proslulé jsou figurální scény vytesané na kamenných sloupech, které podpíraly střechy některých veřejných budov. Tyto reliéfy zobrazují mýty nebo historické události týkající se osoby vůdce nazývaného 13 Králík (jeho jméno se, jak bylo v Mezoamerice obvyklé, odvozovalo od dne jeho narození).

Z hlediska stavebního vývoje zde najdeme běžný repertoár chrámů a veřejných staveb, mezi nimi ale na první pohled vyniká Výklenková pyramida, vysoká 25 m, se sedmi stupni a celkem 365 kamennými výklenky na vnějším plášti (zdá se, že jde o souvislost s kalendářem a ve výklencích snad byly ukládány obětiny nebo v nich hořely posvátné ohně). K chrámu, který býval umístěn na vrcholu pyramidy, vede jediné strmé schodiště, jež místy zdobí plasticky provedený stupínkový meandr, který je charakteristickým rysem tajínské architektury. Z architektonického hlediska výklenky a také římsy, které lemují jednotlivé stupně, odlehčují hmotu pyramidy a dodávají jí jedinečný vzhled, který ji odlišuje od monumentální architektury zbytku Mezoameriky.

Dále zde bylo odkryto 11 zdmi obehnaných hřišť na míčovou hru. Některá hřiště v El Tajínu jsou až 600 m dlouhá a mají severojižní orientaci. Také specifické tajínské kamenné skulptury, známé jako „jařma“, „sekery“ a „palmy“, snad byly znázorněními pomůcek (chráničů ramen, loktů a boků) pro tuto hru. Jsou vyrobeny z tvrdého vulkanického kamene (andezitu) nezvyklých tvarů: písmene U, vějířů nebo hlavice sekery či lopaty, zdobené antropomorfními, zoomorfními nebo rostlinnými motivy. Naznačuje to zvláštní vášeň obyvatel El Tajínu pro hru, kterou ovšem znala a provozovala většina mezoamerických kultur. Hřiště byla nalezena v zapotéckém Monte Albánu, v mayském Copánu nebo Chichén Itzá, ve středomexickém Xochicalcu a v dnešní Arizoně.

Míčová hra (používá se nahuaský výraz *tlachtli* nebo španělské *juego de pelota*) měla blíže k rituálu než ke „sportu“ či „hře“ v moderním slova smyslu, i když si evropští dobyvatelé všimli, že se během utkání uzavíraly poměrně vysoké sázky a i jinak se diváci chovali jako při „sportovním“ utkání. Hřiště měla půdorys úzkého, podélnými zdmi ohraničeného obdélníku, na jehož konce byla po každé straně příčně napojena další obdélná sekce, takže celá plocha měla podobu ležatého písmene H. Přihlízející sedávali na kamenných schodištích po obou stranách hřiště. Rozhodujících bodů dosahovalo jedno ze dvou proti sobě hrajících mužstev o dvou či čtyřech hráčích zásahy do určených bodů na podlaze nebo obvodových zdech, případně prohozením míče svislými kamennými kruhy umístěnými na stěnách. Hráči obvykle museli odrážet tvrdý míč z kaučuku pouze svrchní částí paží, boky a stehny; ty si chránili koženými chrániči, jejichž tvar zachovaly tajínské „sekery“, „palmy“ a „jařma“. Míčová hra se mohla stát veřejným aktem zastupujícím nebo završujícím válečné střetnutí. Mimo to byla nahlížena jako metafora pohybu nebeských těles, zvláště Slunce, Měsíce a Venuše. Míč při

hře na ploše dvorce se stával symbolem Slunce vynořujícího se a zapadajícího do podsvětí. Na zdech jednoho z hřišť v El Tajínu je zobrazen celý postup rituálu hry – obřadní přípravy, oblékání hráčů do slavnostních oděvů, tanec a hudba, průběh hry, následná oběť poraženého mužstva a konečně sestup obětovaného hráče do podsvětí. Tak jako pyramidám a chrámům bylo i míčovým hřištím v mayských sídlištích věnováno v rozložení města ústřední místo. Míčový dvorec byl magickým prahem mezi všedním světem a nadpřirozenem.

Z dalších uměleckých projevů v El Tajínu je třeba jmenovat realistické figurky sedících žen v uniformních suknicích žluté barvy, jejichž oči a náušnice jsou obvykle zvýrazněny černou barvou.

Za odnož tajínské kultury pokládají archeologové kulturu Remojadas (100 před n. l. až 800 n. l.) ze severní části pobřeží Mexického zálivu. Její umě-



Obr. 11. Hliněné figurky kultury Remojadas/Tajín. Plastika z pálené hlíny. Klasické období. MNA. México, D. F., Mexiko

Hliněné figurky kultury Remojadas svým charakterem vybočují. Na rozdíl od většiny mezoamerických kultur klasického období nezobrazují tyto figurky pouze božstva, ale také doširoka se usmívající lidské postavy ženského i mužského pohlaví, dospělé stejně jako děti. Právě pro svůj jedinečný charakter a důraz na úsměv si tyto drobné plastiky vysloužily také název „usmívající se figurky“ (šp. – *figuras sonrientes*). V současnosti se badatelé většinou shodují, že ztvárňují postavy šamanů a šamanek v průběhu rituálů.



Obr. 12. Pohled na Cestu mrtvých a pyramidu Slunce z vrcholu pyramidy Měsíce. Klasické období. Teotihuacan, Mexiko

Přes tři kilometry dlouhá Cesta mrtvých představuje hlavní osu archeologické lokality Teotihuacan, již lemují pyramidy, chrámy a paláce. Její dominantu tvoří stupňovité chrámové pyramidy Měsíce a Slunce. Zatímco Cesta mrtvých je orientována ve směru sever–jih, vstupy do chrámů byly orientovány ve směru východ–západ tak, aby na ně dopadaly první nebo poslední paprsky slunce. Orientace staveb v mezoamerických obřadních center se řídila pohyby astronomických těles, a vypovídá tak o významu, jaký pozorování nebes tyto kultury přikládaly.

lecký projev se soustředil především v drobných dutých soškách či hlavičkách z pálené hlíny, zvaných někdy „smějící se hlavičky“ (*Sonrientes*) – patrně se ovšem jednalo o výrazy související s rituálem, nikoli o zachycení skutečných emocí. Figurky mající často neúměrně velkou hlavu a malé nohy (jako by se jednalo o ztvárnění dětí), zploštělé hlavy se složitými účesy trojúhelníkovitého tvaru a detaily zdůrazněné černou smolou byly v předklasickém období vyráběny ručně a později, v klasickém období, ve formách. Znázorňují tanečnický a tanečnice, postavy při práci atd., ale také zvířata. Některé sloužily jako flétny nebo okariny, jiné jsou vybaveny kolečky. Je to jeden z mála dokladů znalosti principu kola v předkolumbovské Americe, byť nebylo používáno k přepravě nákladů.

Zatímco v předklasickém období bylo střední Mexiko spíše na periferii mezoamerického kulturního vývoje, v klasickém období (2.–9. stol. n. l.) se situace radikálně změnila, a to vzhledem k dominanci lokality známé jako Teotihuacan. Toto město bylo strategicky umístěno v místě bohatých vodních

zdrojů i nalezišť nerostných surovin, zejména obsidiánu, a na křižovatce několika obchodních cest. To umožnilo dobudování města jako nejlidnatějšího a nejlépe urbanisticky plánovaného střediska předkolumbovské Ameriky. Teotihuacan byl na rozdíl od obřadních středisek předklasického a klasického období skutečným městem, na jehož okraji se živelně rozrůstaly hustě zalidněné čtvrti, obývané prostými lidmi. Na vrcholu rozmachu mělo město možná až čtvrt milionu obyvatel.

V polovině třetího století n. l. už stála většina monumentální architektury. Po většinu své existence si Teotihuacan udržel jednotný architektonický charakter, umocněný ještě důsledně geometrickým plánem obřadního centra. Ovšem pyramidy, chrámy a paláce byly v rámci tohoto plánu pouze uspořádané, nikoli symetrické; jejich orientace se řídila světovými stranami a zdánlivým pohybem nebeských těles. Podél hlavní třídy (Cesta mrtvých), severojižní osy obřadního centra, ukazující k posvátné hoře Cerro Gordo, byly rozmístěny chrámové komplexy a obytné paláce, především mohutné pyramidy, tzv. pyramidy Slunce a Měsíce. Poněkud stranou stojí komplex „Citadely“, které vévodí zdobená pyramida Opeřeného hada. Hlavním stavebním materiálem Teotihuacanu jsou nepálené cihly (vepřovice), stavby jsou pak obloženy kamennými deskami. Obě hlavní pyramidy mají čtyři podlaží, přitom každé z nich má o něco méně příkrý sklon, takže účastníci rituálů stoupali po schodišti stále výše, aniž by viděli na vrchol. Pyramida Slunce byla navíc vybudována nad jeskyní ve tvaru čtyřlístku, jež představovala podsvětí či snad čtyři světové strany. Vede k ní vnitřní schodiště a chodba. Pyramida Slunce se skládá ze sedmi pyramid postavených postupně jedna na druhé, v souvislosti s cykly posvátného kalendáře.

Monumentální architektura i budovy v centru byly omítnuty a polychromovány, případně zdobeny barevným štukem, kamennou sošurou a reliéfy. Interiéry chrámů a paláců zdobily fresky, v nichž dominuje zelená (symbol života a plodnosti) a červená (symbol krve a tepajícího srdce) barva. Na nástěnných malbách se objevují značky, které snad mohly být hieroglyfy, nebyly ale dosud rozluštěny. Barevné fresky pokrývají vnitřní prostory mnoha budov. K nejkrásnějším malbám patří ty, které byly nalezeny v okrsku Tepantitla v rámci Teotihuacanu, původně pokládáné za vyobrazení ráje boha deště. To je ovšem chybná interpretace, vzešlá z mechanického srovnání tohoto vyobrazení s aztéckou mytologií. Fresce dominuje postava ženského božstva (někdy v literatuře nazývaného pavoučí božstvo), pod ní se nachází rozsáhlá malba v zářivých barvách, na níž jsou zachyceny lidské postavy, květiny a motýli. Nejnovější interpretace čte tento výjev jako vyobrazení počátku času a civilizace.⁷

Dílny uvnitř města vyráběly předměty z hlíny, jadeitu a obsidiánu. Důležité je, že Teotihuacan byl centrem masové, standardizované produkce. Např. nádoby a keramické figury byly vytlačované ve formách doslova po mi-

lionech a zdobené uniformními vzory. Řemeslné výrobky se pak obchodem dostávaly do velké části Mezoameriky a zásadně ovlivnily místní uměleckou produkci. Pro teotihuacanské sochařství je příznačná přímočarost a monumentalita, která našla výraz ve skulpturách z vulkanického kamene, jako je socha ženského božstva. Patrně se jedná o totožnou bohyni jako na freskách z Tepantitly. Tato monolitická kamenná skulptura dosahuje značné výšky a vytváří dojem podpěry. Zobrazuje ženskou postavu v sukničce a blůze, ozdobenou mohutnými cívkovitými náušnicemi. Některé sochy (např. opeřený had, nejznámější teotihuacanská skulptura) měly oči původně vykládané

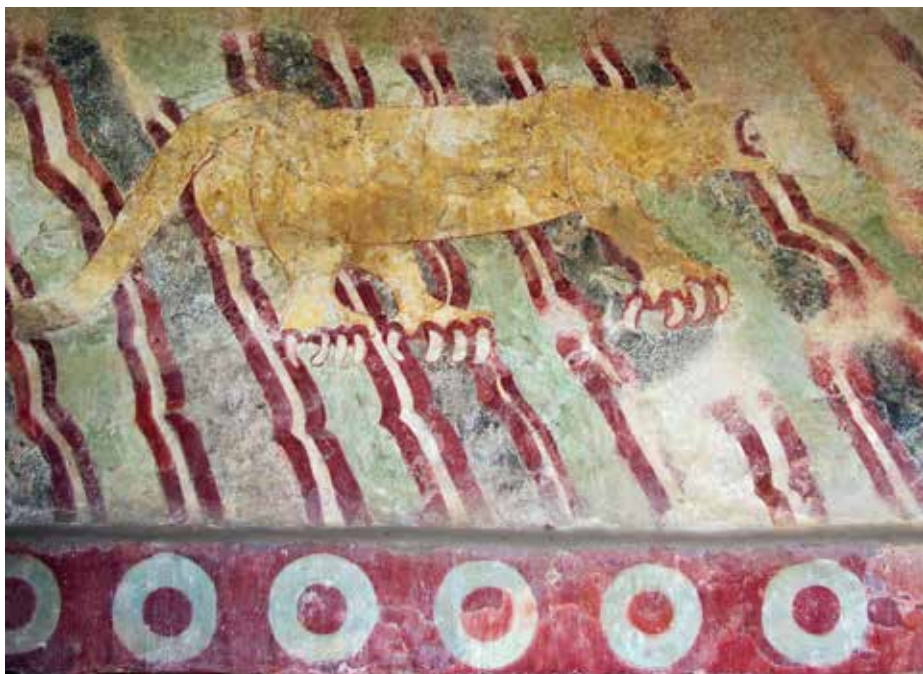


Obr. 13. Quetzalcoatlova pyramida zdobená kamennými vlysy se střídajícími se motivy boha deště Tlaloca a opeřeného hada. Klasické období. Teotihuacan, Mexiko

Jedná se o třetí největší stavbu Teotihuacanu po proslulých pyramidách Slunce a Měsíce. Nachází se u jižního konce Cesty mrtvých a tvoří centrum stavebního komplexu zvaného Citadela. Pyramida Opeřeného hada má šest stupňů a je vystavěna v architektonickém stylu nazývaném *talud - tablero*. Svislé stěny jsou zdobeny vlysem, v němž se střídají motivy opeřeného hada a další bytosti, někdy identifikované s bohem deště Tlalocem, jindy s „ohnivým hadem“, tedy božstvem války. Oči vyobrazených bytostí byly vykládané obsidiánem, který se ve slunečním světle třpytil. K bohu deště odkazovala i modrá barva omítky. Fasáda pyramidy je osazena 260 hadími hlavami, které pravděpodobně souvisejí s posvátným mezoamerickým kalendářem, jehož základem byl rok o 260 dnech. V bezprostřední blízkosti pyramidy bylo v 80. letech 20. století nalezeno přes dvě stě lidských obětí, rozmístěných v několika skupinách. Patrně byly obětovány během obřadu zasvěcení chrámu krátce po jeho dokončení (mezi léty 150 a 200 n. l.). Mezi obětovanými výrazně převažují muži, jejichž pohřební výbavě dominují zbraně a zbroj.

obsidiánem. Mezi drobnějšími produkty nalezneme sošky jaguárů z bílého onyxu-travertinu se zářezy ve hřbetě a na hlavě, které sloužily jako nádoby na odložení srdcí při obětování.

Dalšími typickými artefakty této kultury byly kamenné masky s očima a ústy intarzovanými mušlovinou, obsidiánem či pyritem. Masky jsou těžké a oči nejsou opatřeny průhledem, asi tedy nebyly nošeny na tváři, ale pokrývaly tváře zesnulých. Snad byly původně doplněny kostýmy, aby ztělesňovaly uctívané předky a bohy. Nejstarší se podobají olméckým, jsou okrouhlého tvaru s masitými rty a kulatýma očima, avšak postupně se jejich tvar mění na trojúhelníkovitý s očima mandlovitého tvaru a tenkými pootevřenými ústy, jejichž rovné temeno napovídá, že mohly být původně doplněny čelenkou z perí. A konečně jsou zde zrcadla z pyritové mozaiky přitmelené k břidlicové podložce, někdy pokryté štukem ozdobeným polychromním vzorem.



Obr. 14. Puma. Polychromní nástěnná malba. Klasické období. Teotihuacan, Mexiko

Mnohobarevné fresky jsou velmi specifickým uměleckým projevem v Teotihuacanu. Zachovalo se jich mnoho a ve velmi dobrém stavu. Poskytují informace o duchovním světě i každodenním životě obyvatel města, přestože samozřejmě mohou být zavádějící vzhledem k tomu, že k vyobrazením neexistuje písemná dokumentace a shodné motivy s jinými kulturami Mezoameriky mohou svádět ke zjednodušujícím paralelám. Fresky mají široký repertoár námětů, od geometrických k výrazně naturalistickým. Objevují se na nich božstva, lidé, ale především zvířecí motivy (které ale mají samozřejmě úzkou vazbu k náboženství). Na fotografii je detail fresky kočkovité šelmy.

Byla nošena jako pektorály (náprsní ozdoby) nebo v čelenkách. Jejich přesný význam neznáme, nicméně pro Aztéky, o půl tisíciletí později, ztělesňovaly božstvo temnoty Tezcatlipoku, schopné hledět do minulosti a budoucnosti.

Na příkladu teotihuacanské keramiky, která se díky obchodu a snad i vojenským výbojům šířila od dnešní Nevady po Kolumbii, lze sledovat vývoj od ruční modelace k sériové výrobě z forem. Keramické figurky a nádoby přitom slouží k rozlišení jednotlivých vývojových stadií kultury Teotihuacanu. Nejstarší teotihuacanské figury lidí/božstev (těch je převážná většina) a zvířat byly modelovány ručně, často nesou stopy otisků prstů svých tvůrců; později byly jejich části prefabrikovány. Po vypálení se zdobily červenou nebo bílou barvou. V samotném Teotihuacanu se někdy nacházejí v hrobech, častěji ale ve zmeškaných pozůstatcích v obydlích, což naznačuje, že byly nedílnou součástí každodenního života. Antropomorfní figury se liší detaily oblečení a účesu a naznačují, že vyobrazení byli jedinci z různých společenských vrstev (mimo to je jedním z motivů i tělo muže po obětování vytržením srdce).

Typické teotihuacanské nádoby středního období měly válcovitý tvar s plochým dnem a třemi krátkými nožkami. Byly již tenkostěnné a polychromované (od černé barvy se postupně přešlo k oranžové). Povrch byl vykládán barevnými ploškami, zdoben příhrádkovou technikou či malbou na tenké vrstvě štuky, často s mytologickými výjevy. Nádoby mohly zdobit také plastické aplikace v podobě lidských a zvířecích hlav, připojované před vypálením. V poslední fázi vývoje Teotihuacanu se prosadila specifická obřadní nádoba známá jako *brasero* neboli vykuřovadlo. Spodní část vykuřovadla je dutá, poklice obvykle zobrazuje božstvo a zadní strana je opatřena rourou sloužící k odvodu kouře z kadidla.

Rozkvět Teotihuacanu náhle končí ve 2. polovině 7. století, snad v důsledku klimatických změn nebo ekologických obtíží způsobených lidskou činností, války či vnitřních konfliktů. Následovalo období mocenského vakua, politické, hospodářské a kulturní fragmentarizace, následovalo však zformování nových, mnohem větších říší, založených již nejen na obchodních vazbách (jako tomu bylo v případě teotihuacanské sféry vlivu), ale především na vojenských výbojích. To ale byly až procesy poklasického období. V tuto chvíli je třeba zmínit, že paralelně s expanzí Teotihuacanu dosáhla obnoveného rozkvětu mayská města. Předklasický kolaps ve 2. století n. l. zapříčinil sice pád mnoha z nich, toho ale využila jiná, dosud méně významná. Těžiště vývoje se z tichomořského pobřeží přesunulo do tropických nížin centrální Guatemaly a východního cípu Mexika.

Mezi 2. a 7. stoletím n. l. vyvrcholila moc a prosperita Mayů a byla vybudována většina staveb, které dnes obdivujeme v turisticko-archeologických lokalitách. Pro klasické období je zdokumentováno více než osmdesát mayských měst, z nichž mnohá měla desítky tisíc obyvatel a ovládala své bezprostřední okolí. Jedno centrum od druhého obvykle nedělilo více než den chůze; přesto