

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN**

**“OJER TZIJ: EL LIBRO DEL TIEMPO. Creación de un juego de rol utilizando la Mitología Prehispánica Maya”**

**Tesis que para obtener el título de:**

**Licenciado en Diseño Gráfico**

**presenta:**

**Luis Antonio Tiscareño Ybarra**

**Asesora: Adriana Guerrero Ríos**

**SANTA CRUZ ACATLÁN, ESTADO DE MÉXICO**

**OCTUBRE 2008**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



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

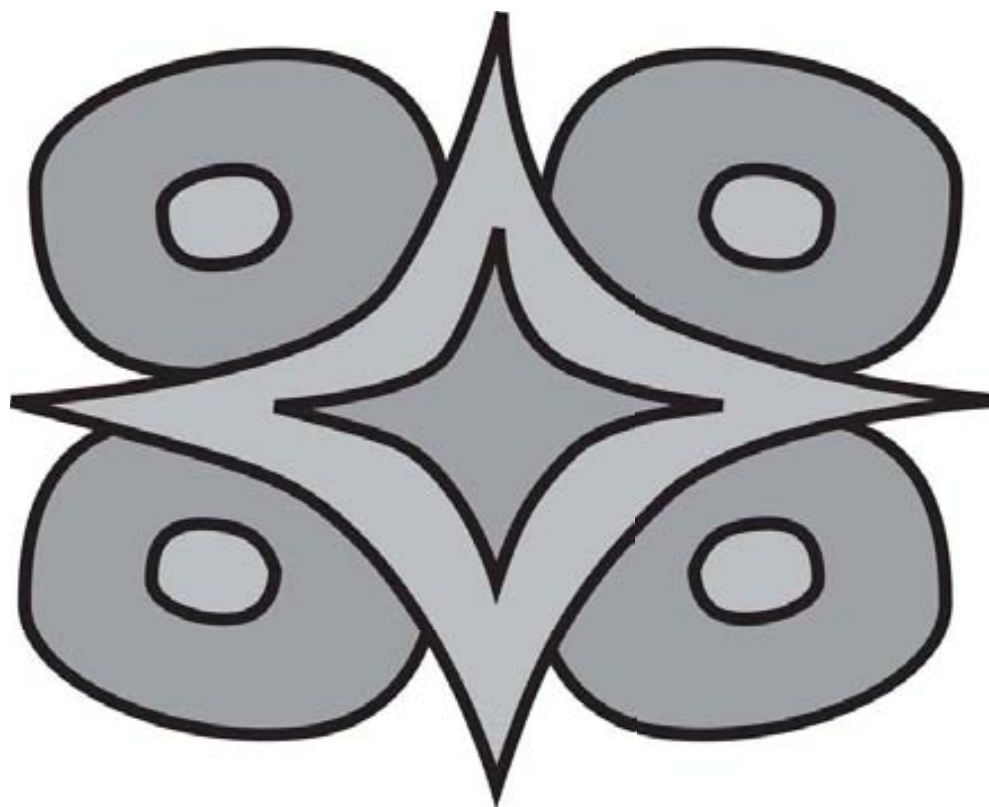
**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

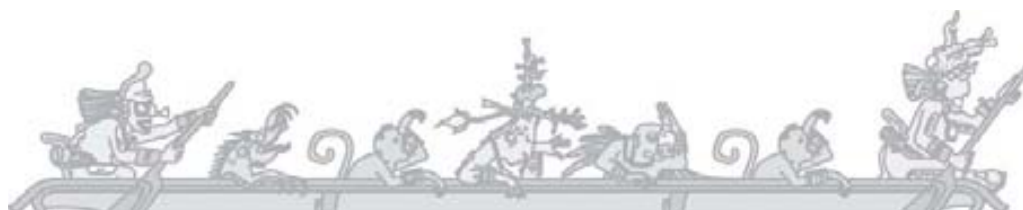
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición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



“Estrella”  
Agradecimientos



“Estrella”  
Agradecimientos





# Agradecimientos

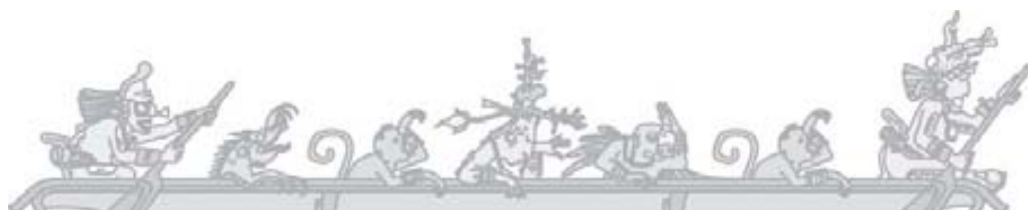
**A mi madre y a mi padre, que me han enseñado el valor de la perseverancia, ser constante y nunca darme por vencido sin importar las circunstancias. Gracias por los regaños cuando quise desistir; por su apoyo, su cariño y la infinita paciencia que me han brindado. Su ejemplo es el mejor incentivo que me impulsa a seguir adelante y les agradezco la oportunidad que me dieron al estudiar en la universidad, ese es el mejor regalo que podré recibir.**

**A Víctor Israel Meza quien me enseñó el valor de la amistad, a través de su apoyo incondicional me motivó hasta el final, me levantó los ánimos en los retrocesos y no me dejó renunciar. Gracias por tu ayuda para dar vida a Ojer Tzij. El Libro del tiempo.**

**A Oliver, un gran amigo que con sus conocimientos sobre los juegos de rol y sus ideas locas me ayudó a concebir y dar forma al concepto de Ojer Tzij. Gracias por tus sugerencias y tu experiencia en el tema que me ayudaron a moldear la esencia del juego. ¡Gracias, ingrato!**

**A Asael, de quien he aprendido el amor a la profesión, el luchar por un ideal, la constancia y el continuo aprendizaje que requiere la carrera. Gracias, no sólo por aportar una visión del juego, sino por mostrarme el verdadero valor de la especialidad de Ilustración, no cabe duda que eres un maestro.**

**A Brissia, te agradezco infinitamente el haber participado en este proyecto y contribuir en la elaboración de ilustraciones, no cabe duda que eres genial y una excelente amiga. Gracias por los comentarios, sugerencias y opiniones, gracias hermanita.**





# Agradecimientos

**A Isaac, gracias por las críticas, los consejos y por el apoyo moral que me has dado todo este tiempo, eres un gran amigo y compañero que contribuyó aportando ideas a través de tus ilustraciones. Gracias por formar parte de Ojer Tzij.**

**A Chío y Chiquilaura que me motivaron para no rendirme, a luchar y continuar hasta el final sin importar las dificultades y los tropiezos. ¡Gracias, preciosas!**

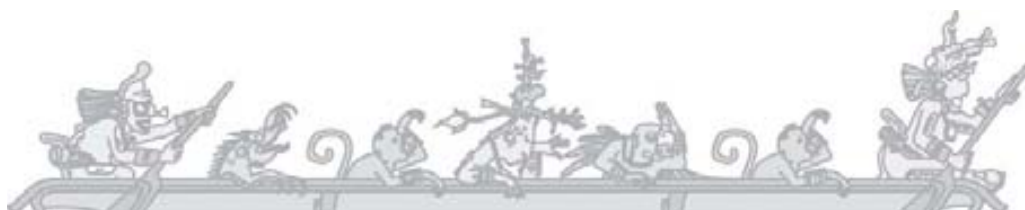
**Gracias, mil gracias Raúl, por ser un buen amigo, por tu ayuda y disposición para ilustrar este proyecto.**

**A Alfredo López Estrada, gracias por la ilustración, su visión y técnica son sorprendentes. Gracias por contribuir en Ojer Tzij, su ilustración es sorprendente.**

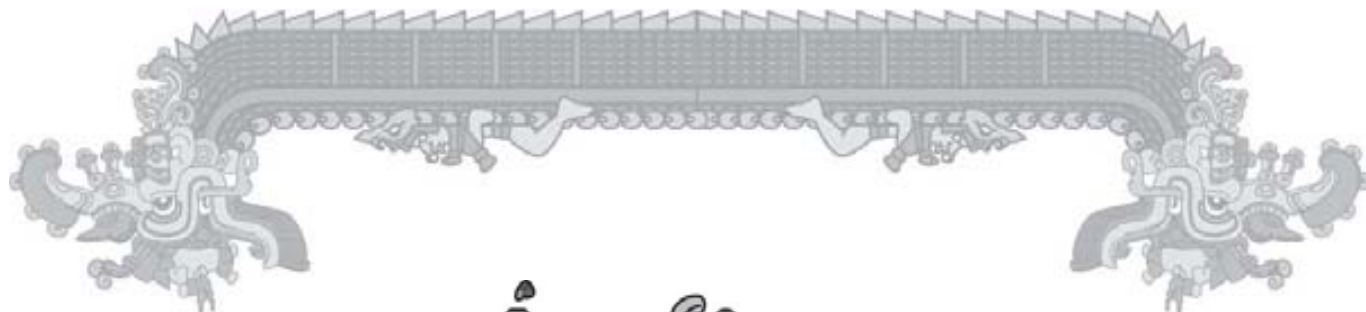
**A mi asesora Adriana Guerrero, gracias por los consejos aportados para que el proyecto quedara bien fundamentado. Gracias por exigirme el 200% de mi esfuerzo para concluir este proyecto.**

**A la Universidad Nacional Autónoma de México, gracias por todos los conocimientos que me ha dado; por formarme como un ser humano, consciente y racional. Por forjar un profesionista que buscará honrarte a través de la constancia, rectitud y buen desempeño en el ejercicio de mi carrera. Gracias por todas las horas de aprendizaje, alma mater.**

**Gracias a todos y cada uno de los que ayudaron en la construcción de este proyecto, nunca terminaré de agradecerles sus opiniones, su apoyo y sobre todo su interés en mí. Se los agradezco de corazón y sé que los Oxlanhantikú y los Bolontikú los bendecirán desde el Paraíso de la Ceiba y Xibalbá eternamente.**







# Índice

**AGRADECIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **I**

**EL K'IN "ORIENTE" Introducción** \_\_\_\_\_ **II**

**I 'A K'UHUUN "EL DE LOS LIBROS" El juego de rol**

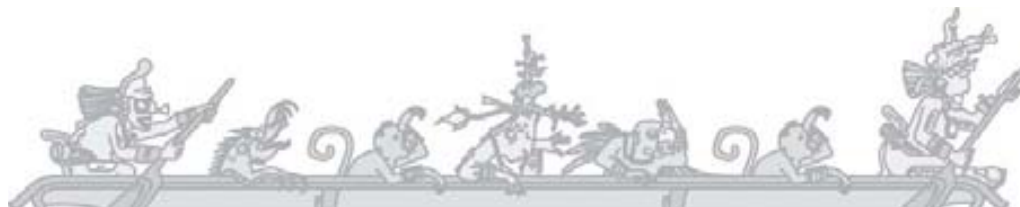
1.1	¿Qué es el juego de rol?	_____	<b>I</b>
1.2	Orígenes del juego de rol	_____	<b>2</b>
1.3	Sistemas de juego	_____	<b>21</b>
1.3.1	Sistema Gurps		
1.3.2	Sistema d20		
1.3.3	Sistema White-Wolf		
	Versiones del sistema White Wolf		

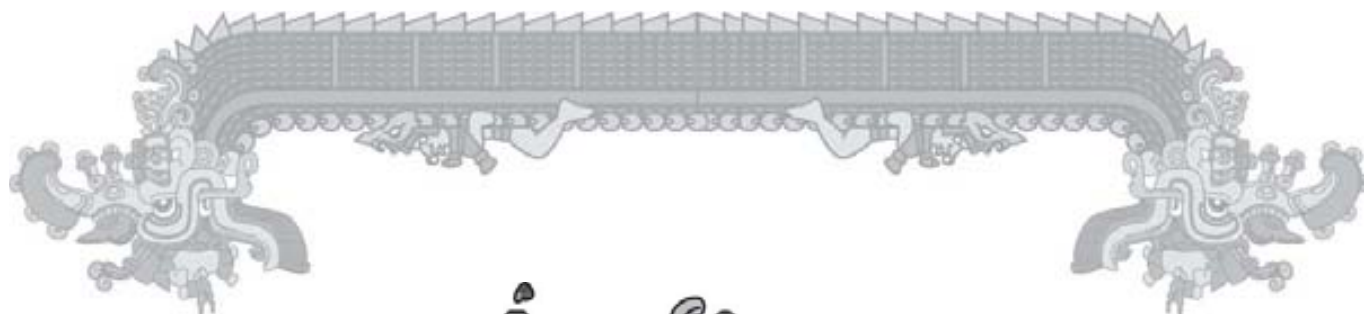
**2 'A TZ'IHB "EL DE LA ESCRITURA" Diseño Editorial**

2.1	¿Qué es un libro?	_____	<b>29</b>
2.2	Elementos del libro	_____	<b>30</b>
2.2.1	Formato		
2.2.2	Retícula		
2.2.3	Tipografía		
	Cuerpo de texto		
	Titulares		
2.2.4	Composición	_____	<b>34</b>
2.2.5	Color	_____	<b>34</b>
2.3	Presentación de libros de rol	_____	<b>38</b>

**3 'A YUXUL "EL DEL TALLADO" Ilustración**

3.1	Definición	_____	<b>47</b>
3.2	Elementos de la ilustración	_____	<b>48</b>
3.3	Estilos	_____	<b>54</b>
3.4	Composición	_____	<b>55</b>
3.5	Color	_____	<b>56</b>
3.6	Aplicaciones de la ilustración	_____	<b>58</b>





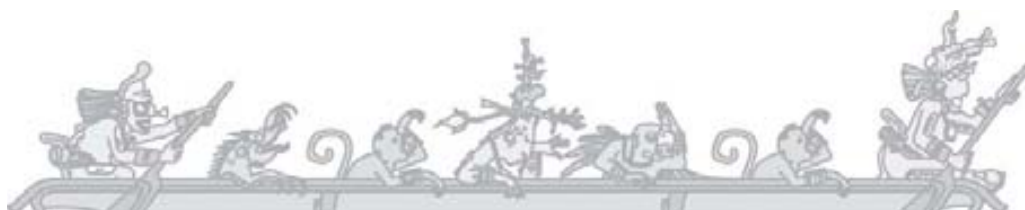
# índice

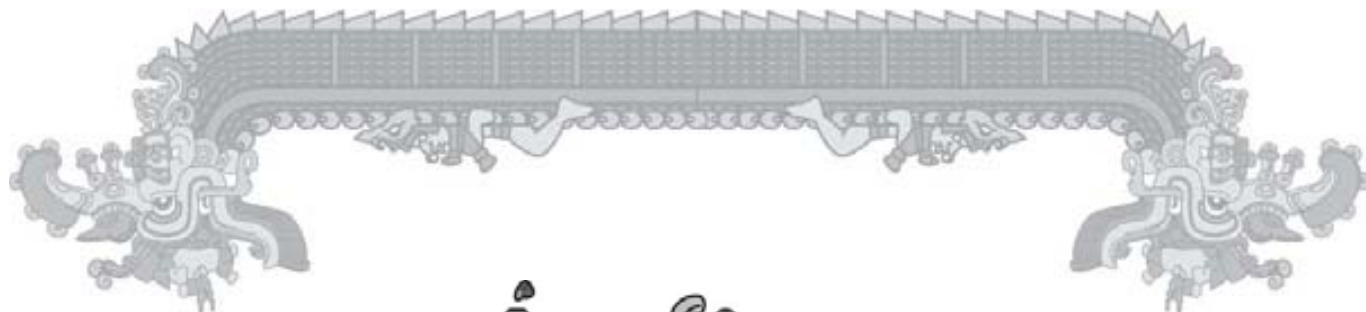
## 4 AHAU “SEÑOR” Los Mayas

4.1	Nacimiento, esplendor y decadencia de los mayas	59
4.1.1	Entorno	59
4.1.2	Preclásico	60
4.1.3	Clásico	67
4.1.4	Posclásico	93
4.2	La arquitectura, la escultura y la pintura	103
4.3	Lengua y escritura	107
4.4	Ideología y cosmología	109
	Cuadro sinóptico Surgimiento de los sitios mayas	115

## 5 ITZ´AAT “ARTISTA” Ojer Tz'ij: El Libro Del Tiempo

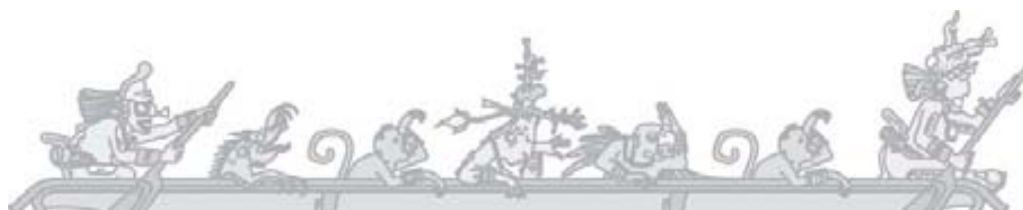
5.1	Juego de rol	
5.1.1	Sistema	119
5.1.2	La historia	119
5.1.3	Los personajes	133
5.2	Diseño editorial	
5.2.1	Formato	137
5.2.2	Tipografía	137
5.2.3	Retícula	140
5.2.4	Composición	140
5.2.5	Color	143
5.3	Ilustración	
5.3.1	Elementos de ilustración	144
5.3.2	Color	148
5.3.3	Composición	148
5.3.4	Estilo	152





# índice

5.4	Proyecto	152
5.4.1	Exteriores	153
5.4.2	Interiores	153
5.4.2.1	Ilustración capitular	153
5.4.2.2	Inicio de capítulo y página subsecuente	157
5.4.2.3	Ilustración de interiores	157
5.4.2.4	Hoja de personaje	161
5.5	Presentación	161
5.6	Presupuesto	170
<b>OCH K'IN "OESTE" Conclusión</b>		<b>III</b>
<b>K'A'-YI "TERMINA" Bibliografía</b>		<b>IV</b>



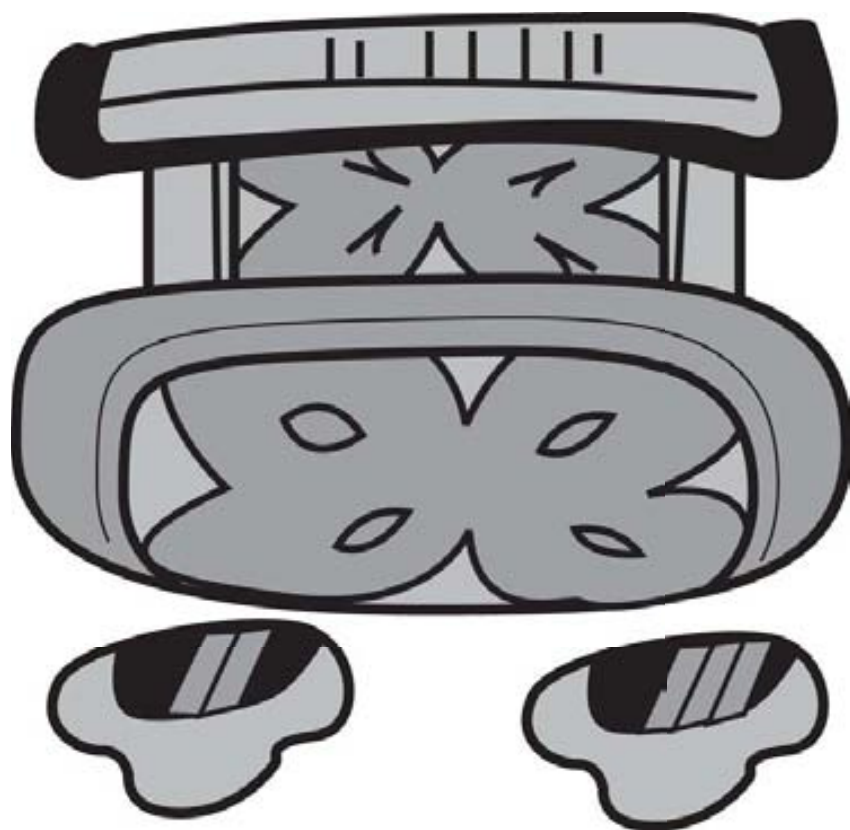




El K'ia

"Oriente"

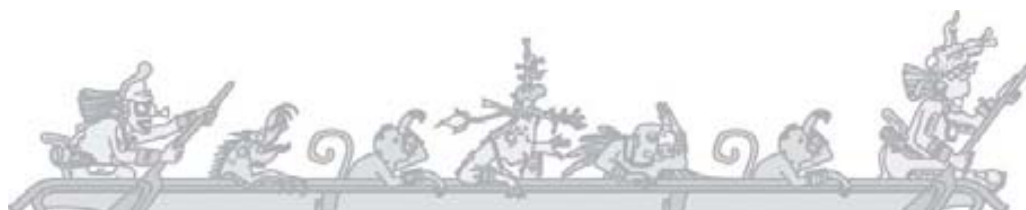
Introducción



El K'ia

"Oriente"

Introducción





## Introducción

A finales de los años 60 se desarrolló en Estados Unidos un nuevo concepto de juego de mesa, derivado del juego de guerra. En éste no había fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; tan sólo se basaba en la interpretación, el diálogo, la imaginación y el sentido de aventura. Este concepto fue tomando forma y a mediados de los años 70 fue publicado con el nombre de **Calabozos y Dragones**. A esta nueva modalidad de juego se le llamó juego de rol.

El mundo de los juegos de rol ha recobrado en esta época una fuerza impresionante en el mercado nacional e internacional. Los juegos de rol utilizan los mitos occidentales, explotando al máximo las posibilidades que ofrecen. Sin embargo, se ha ignorado por completo a las mitologías prehispánicas de América Latina que brindan un amplio campo de trabajo para diseñar un concepto nuevo.

Durante los últimos años, en México ha aumentado el interés por otras civilizaciones, desplazando lentamente de la conciencia colectiva el conocimiento sobre sus orígenes prehispánicos. Las generaciones recientes han crecido con un continuo bombardeo de los medios de comunicación de otras culturas, provocando en el público un distanciamiento de su historia. Esto desemboca en un extrañamiento cultural, desconociendo la grandeza y riqueza que proporciona la cultura prehispánica. Éstas ofrecen un amplio campo de estudio y una manera particular de ver al mundo y la interacción del hombre con el medio que lo rodea.

Lentamente se ha perdido esta visión, dejándola como un vago recuerdo aprendido en alguna clase de historia. Es lamentable que la historia prehispánica de nuestro país se vea como un conocimiento que no tendrá ninguna utilidad en etapas posteriores. Y más lamentable es el hecho que otros países se interesen más por nuestra cultura.

Aunado a esto, los medios de comunicación han alentado al público al individualismo, evadiendo la convivencia y el uso de la imaginación. Es un problema muy grave porque los jóvenes crecen con una tendencia a eludir cualquier tipo de interacción con personas de su sector u otros estratos sociales y un alto grado de competitividad.

Es preocupante que la juventud no estimule su imaginación ni la explote al máximo, además de evitar constantemente cualquier tipo de participación.

En el juego de rol se utilizan diversos sistemas que ayudan a manejar de una manera más eficiente las exigencias del juego y cubrir las necesidades de los usuarios, así el participante podrá asumir los roles, contar y recrear historias acerca de los miedos, esperanzas, triunfos y caídas de los personajes.

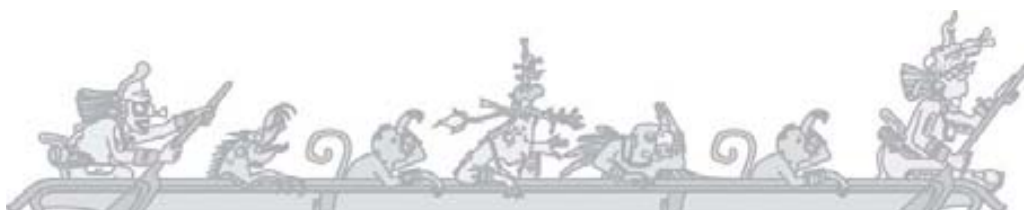
El juego de rol exige conocimientos relacionados con el juego, si se pretende mejorar la calidad de las partidas, algunas veces es necesario investigar sobre la época histórica en la que éstas se desarrollan; por medio de esta búsqueda se podrán explotar al máximo las opciones que ofrece el juego. Estimulará a los usuarios a una investigación continua de conocimientos.

También hacen que el usuario colabore de manera activa al poder crear una historia que lo deje satisfecho. Brinda a los usuarios la posibilidad de vivir experiencias que tal vez no llegue a realizar, situándolo en el lugar de una persona y enriquecer sus experiencias sin salir de casa. Abre un cosmos de infinitas posibilidades a los participantes.

La mitología prehispánica de América Latina provee un sin fin de elementos para explotarse. El uso continuo del panteón occidental ha deteriorado el concepto, reduciendo el trabajo en ese campo. El mundo prehispánico maya abre un nuevo campo para diseñar un concepto innovador en juegos de rol.

Los juegos de rol fomentan continuamente el uso de la imaginación, aprovechando este recurso inagotable y estimulando su uso frecuentemente.

El usuario lee, investiga, busca todo tipo de información vinculada con el juego, al ser de mitología prehispánica, verá como un recurso sus clases de historia. Leerá con gran interés acerca de las culturas prehispánicas y así podrá obtener una ventaja sobre sus compañeros. Este conocimiento también ayudará a crear personajes que tengan características basadas en la investigación sobre los mayas, que posean un toque de realismo para evitar





estereotipos y diseñar escenarios adecuados para éstos y que resulten interesantes al usuario. El éxito del juego de rol se debe en gran medida a la exigencia continua de conocimientos. Éstos se encargan de enriquecer las experiencias de los usuarios, fomentar el uso de la imaginación y la convivencia. La ilustración es otro punto de apoyo fundamental en el juego de rol pues brinda al usuario una visión de la cual parte para crear y alimentar su propio mundo.

Es por ello que en esta tesis se explotarán al máximo estos puntos y se diseñará un juego de rol que cubra todas estas necesidades, al abarcar los aspectos arriba mencionados el juego que se cree, tendrá oportunidad de ser aprovechado para ser comercializado pues cubrirá con los aspectos esenciales para competir con los juegos existentes.

Se busca crear, diseñar y realizar el libro del sistema de juego de rol, el diseño editorial además de las ilustraciones manejando elementos decorativos y pictóricos de la cultura maya para hacer un diseño estético-funcional que podrá competir con los juegos de rol existentes y enfocarlo al público de habla hispana. Además se elaborará una historia utilizando los mitos de creación y destrucción del mundo maya para formar un relato coherente e interesante.

Se propondrá que ilustradores mexicanos de la *FES Acatlán* participen en la elaboración de imágenes gráficas. También se planteará un sistema de reglas adecuado al concepto del juego.

Para reunir las características esenciales del juego de rol se construyó el capítulo uno, '**A K'uhuun, "el de los libros"**', donde se da una definición precisa sobre qué es el juego de rol, sus orígenes y la evolución que ha presentado hasta nuestros días, además de los diferentes sistemas que permiten simular la realidad y que brindan una atmósfera a la narración.

El diseño editorial está presente en los juegos de rol pero no ha sido lo suficientemente explotado ni aprovechado, sólo cumple con la funcionalidad o la estética, incluso con ninguna. Pocos son los juegos que han explotado el diseño editorial en un concepto que involucre la estética y la funcionalidad y que lo han logrado.

En el capítulo dos, '**A Tz'ihb, "el de la escritura"**', se desarrollará una investigación de los conceptos que se involucran en este proceso para crear un diseño innovador.

Una de las áreas en la que el ilustrador participa activamente es en los juegos de rol, ofreciendo a los usuarios una visión de sus personajes que capture la esencia del juego. Se efectuará una exploración de los principios básicos de la ilustración como lo son sus elementos, la composición y el estilo para crear el capítulo tres, '**A Yuxul, "el del tallado"**'.

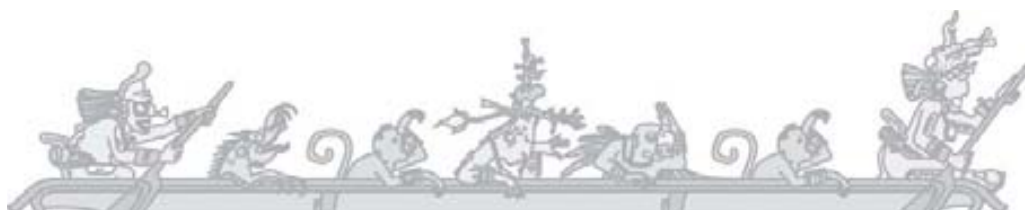
La cultura maya se analiza en el capítulo cuatro, '**Ahau, "Señor"**', donde se exponen sus características. El escudriñamiento de su historia, sus costumbres, arte, lenguaje y religión servirá para contextualizar una narración que pueda desenvolverse en el presente. Conocer sobre la historia que nos presenta el juego de rol es un punto importante para el usuario, a través de ella se pueden construir relatos que tengan un fundamento histórico.

Todos estos elementos son necesarios para poder armar un juego eficiente, en la elaboración del proyecto se utilizará la metodología de Bruno Munari. El método de proyectación consiste en una serie de pasos necesarios, en un orden lógico, basados en la experiencia. La finalidad es conseguir un máximo resultado con un mínimo esfuerzo.

Los pasos no son algo absoluto ni definitivo, son modificables si se encuentran otros pasos que mejoren el proceso, esto depende de la creatividad del metodista. La metodología proyectual no bloquea la personalidad del diseñador al intentar establecer parámetros definidos, etapas innecesarias o reglas inamovibles; su objetivo es estimular a descubrir algo que resulte útil a los demás y cubrir todas las variantes posibles del problema haciéndolo más específico.

La metodología proyectual de Bruno Munari consta de las siguientes etapas:

**PROBLEMA:** Surge al detectar una necesidad a la que se debe dar una solución favorable.





**DEFINICIÓN DEL PROBLEMA:** Sirve para encontrar los límites del diseño gráfico y delimita el tipo de solución que se quiere dar al obtener los subproblemas

**ELEMENTOS DEL PROBLEMA:** Desfragmentar el problema en sus elementos más pequeños para descubrir problemas particulares que se ocultan tras los subproblemas.

Estos tres puntos dan como resultado la elaboración del anteproyecto, sirven para definir de manera más precisa el problema, dar paso a una hipótesis y una justificación, además de definir el objetivo general y particular de la tesis.

**RECOPIACIÓN DE DATOS:** Documentarse para saber si alguien ha detectado ese problema anteriormente y qué solución le ha dado.

Se investigará sobre los juegos de rol, los conceptos de diseño editorial e ilustración y la cultura maya para fundamentar de mejor manera la tesis.

**ANÁLISIS DE DATOS:** La información se analiza para ver cómo se han resuelto los subproblemas y proporciona sugerencias sobre qué es lo que no hay que hacer.

En este paso se realizarán los capítulos 'A K'uhuun, "el de los libros"; 'A Tz'ihb, "el de la escritura"; 'A Yuxul, "el del tallado" y Ahau, "Señor", estableciendo las características que se emplearán en la construcción del proyecto.

**CREATIVIDAD:** Brinda soluciones que se mantienen en los límites del problema, límites derivados del análisis de los datos y de los subproblemas.

En este punto se realizarán las primeras ideas que intenten solucionar el problema de manera directa. Se obtendrán los bocetos preliminares que contengan características estilísticas propias de los mayas.

**MATERIALES Y TECNOLOGÍA:** Obtención de datos relativos a materiales y tecnologías que el diseñador tiene a su disposición para realizar el proyecto.

Se realizó una investigación sobre el software de diseño empleado en editorial, medios de impresión y materiales de ilustración adecuados para la construcción del proyecto.

**EXPERIMENTACIÓN:** Realizar pruebas con los materiales y tecnología para obtener más datos con los que establecer relaciones útiles para el proyecto.

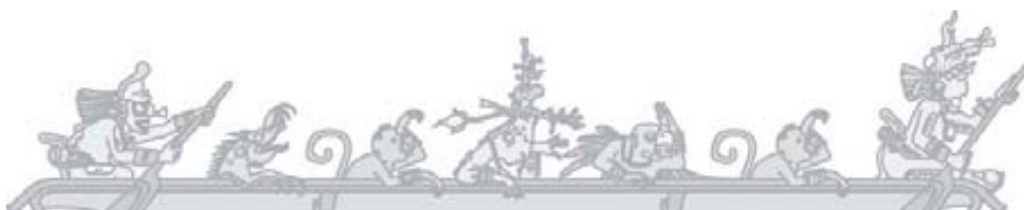
No se llevó a cabo la experimentación en el prototipo ya que se contaba con los materiales y programas específicos para la construcción del dummy.

**MODELOS:** Permite extraer muestras, pruebas que puedan llevar a la construcción de modelos demostrativos de lo que podría ser la solución del problema.

**SOLUCIÓN:** Cubrir la necesidad al 100% Presentación del dummy del proyecto *Ojer Tz'ij: El libro del Tiempo*.

A través de *Ojer Tz'ij: El libro del Tiempo* se pondrán a prueba los conocimientos adquiridos en el área editorial e ilustración para buscar la resolución más adecuada al diseño del proyecto. La creación de la historia busca la unión de la mitología maya y el contexto actual mexicano para formar un universo y una atmósfera llena de realismo y misticismo donde convivan personajes humanos, sin estereotipos.

*Ojer Tz'ij* busca desarrollar un mayor grado de empatía, de sociabilidad y de tolerancia, pretende recuperar la visión del pueblo maya y exaltar su importancia y grandeza como parte de nuestro legado histórico.



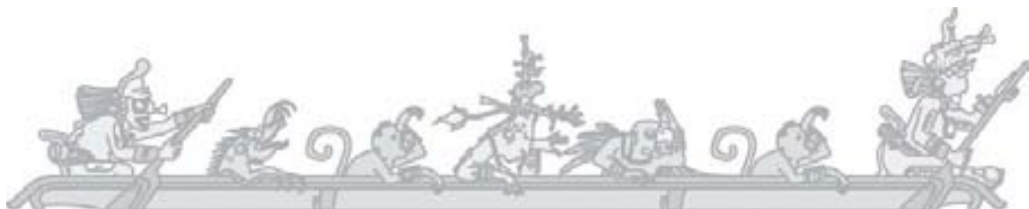




I 'A M'uhuaa

"El de los libros"

El Juego de Rol







*Estas son todas las historias del Quiché y de lo que allí pasó;  
Se ha escrito ahora porque, aunque antiguamente hubo  
un libro donde esto constaba,  
Se ha perdido y no hay dónde ver esto.*

*Popol Vuh*

## 1.1 ¿Qué es el juego de rol?

Existen muchos mitos alrededor de los juegos de rol debido a la falta de información sobre ellos, aunado a esto, los medios de comunicación han tratado el tema de manera superficial, escasa, y relacionándolos con sucesos terribles.

Esto ha provocado en las personas que carecen de algún contacto con el tema creer todo tipo de supersticiones e ideas distorsionadas. Por ello es un tanto difícil llegar a una definición de juego de rol de manera precisa.

El juego de rol consiste en un juego de interpretación donde los participantes deben inventar un personaje, asumir una personalidad y representarla tal como lo haría un actor. La manera más fácil de visualizar una partida de rol es el clásico juego de niños en el que se va contando quiénes son y lo que hacen según lo que van imaginando.

La mecánica se basa en un sistema de reglas que permite simular más o menos la realidad y sirve para decidir de manera justa cuando un personaje, que tiene cierta aptitud para realizar una acción, lo logra o falla.

La partida inicia cuando el narrador o master, inventa una trama o situación en la que los personajes están envueltos y la explica a los demás. Los jugadores participan de manera activa en la narración, imaginan y reflexionan sobre el mejor modo de resolverla. La decisión final depende siempre del jugador.

La creación de la trama de un juego de rol es un proceso continuo que puede ser afectado tanto por los jugadores como por el master, pero que ninguno controla. La trama viene parcialmente determinada por el escenario, pero se ve fuertemente

influenciada por la interacción de los personajes y por una serie de acontecimientos aleatorios. Dentro del mundo imaginario que se crea entre todos, el master se encarga de verificar que se realicen acciones posibles dentro de la situación que él ha inventado. Aunque sea un mundo de fantasía debe haber una serie de reglas y limitaciones para determinar qué pueden hacer con el personaje.

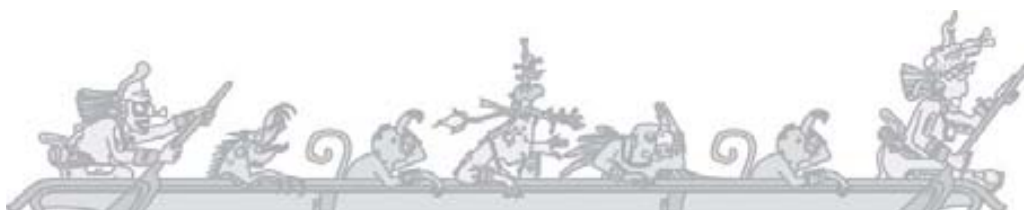
El master conoce cómo funciona su mundo y decide qué es lo que sucede cuando un personaje intenta hacer algo de la manera más lógica posible. El narrador o master es una parte fundamental en el juego ya que él utiliza toda su imaginación al servicio del juego. Se encarga de preparar la trama, las escenas dramáticas, amigos, enemigos, etc., además debe conocer perfectamente las reglas del juego para resolver cualquier situación.

Cada jugador tiene un personaje definido por una serie de características (fuerza, inteligencia, apariencia, etc.) que son elegidas al azar mediante los dados o al gusto del participante.

Durante este proceso, el jugador puede elegir más o menos como será su creación. Estas características se registran en una hoja o planilla de personaje, éstas determinan la probabilidad que tiene un personaje de realizar ciertas tareas.

Muchas de las acciones que intentan los personajes durante el juego tienen una probabilidad de éxito o fracaso, el resultado viene determinado por las reglas, el valor numérico de la habilidad y el factor aleatorio que añade una tirada de dado.

Uno de los objetivos principales del juego de rol es que el participante no es sólo una pieza sino que se ve a sí mismo en la posición de su personaje y actúa en consecuencia.





Las situaciones se resuelven mediante el uso de dados especiales, de 4, 6, 8 y 10 caras. Los dados de 10 caras sirven para determinar el resultado de los porcentajes. Los conocimientos del personaje vienen expresados en porcentajes.

Se lanza el dado de 10 caras dos veces, una para las decenas y otra para las unidades. Si el resultado de los dados es igual o menor al porcentaje del personaje, la situación se ha logrado. De lo contrario se ha fracasado.

Se pone un gran énfasis en un manejo adecuado de las habilidades de comunicación, tanto por parte del master como de los jugadores. Todos deben ser capaces de representar adecuadamente a sus personajes, lo cual los obliga a ponerse en el lugar de éste y preguntarse permanentemente ¿qué haría mi personaje en esta situación?

Es importante notar que, a diferencia con la mayoría de los juegos, ninguno de los participantes está jugando en contra de los demás. Los jugadores y sus personajes juegan juntos y los desacuerdos generalmente se resuelven a favor de la mayoría.

El narrador controla los actos de los personajes no jugadores, quienes pueden actuar en contra de los personajes, pero de igual manera podrían ser aliados momentáneamente. El master no es el oponente de los jugadores, sin embargo algunos personajes no jugadores si puedan serlo. Los juegos de rol no necesitan tablero para ser jugados. Los límites son proporcionados por la propia imaginación.

El master se limita a describir el paraje en que se encuentran los personajes, o en situaciones muy concretas les dibuja en un papel o pizarra un gráfico o mapa. En general los juegos de rol son cooperativos y desde luego no existe el concepto de competencia entre jugadores.

Incluso en el caso de que dos personajes se enfrenten por motivos personales, los jugadores deben interpretar esto, sin olvidar que no son ellos quienes se enfrentan. En los juegos de rol no hay ganadores ni perdedores. El Master no puede ganar, ya que es el árbitro y mediador de la partida.

Tampoco puede haber un único ganador entre los jugadores, ya que lo más probable es que tengan que ayudarse unos a otros y actuar en equipo para salir con bien de la aventura preparada por el master. Se puede decir que gana el que se divierte interpretando su personaje.

Tanto si éste sale adelante, como si fracasa o muere heroicamente. Aunque, en muchos casos, el que el personaje consiga sus objetivos personales es lo que más satisfacción le reporta al jugador. El objetivo del juego es simplemente vivir una aventura en la imaginación, soñar a ser alguien diferente por unos momentos y actuar como tal.

Lo peor que le puede suceder a un personaje, obviamente, es morir. Pero nada le impide al jugador crear un nuevo personaje para la siguiente partida.

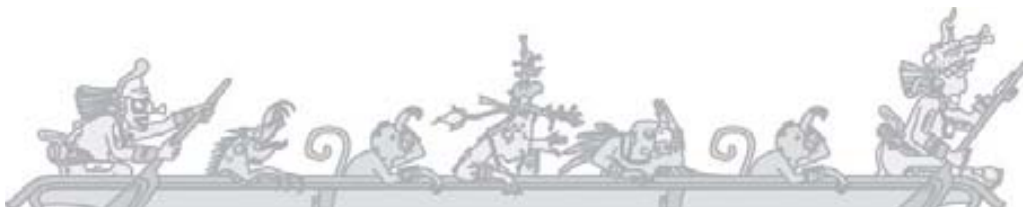
## 1.2 Orígenes del Rol

La siguiente información es un resumen no literal del artículo *Historia del rol* publicado por la página de Internet [www.elconciliojuegosderol.com](http://www.elconciliojuegosderol.com).

Los juegos de rol tienen sus antecedentes en los denominados Juegos de Guerra, éstos han existido casi desde que se realizaron las primeras guerras. La idea de simular las batallas puede encontrarse ya en la antigua Sumeria, hace más de 4 mil años. Sin embargo, los juegos de guerra contemporáneos son originarios de Prusia, a finales del siglo XIX.

El Juego Kriegspiel (Juego de Guerra) introduce las primeras ideas de arreglar marcas en un tablero y utilizar dados para determinar los elementos aleatorios de la batalla. Luego de la Guerra Franco Prusiana, los ingleses crearon su propia versión, que utilizaron para entrenamientos en tácticas y posibles resultados de batalla.

Fue Hebert G. Wells quien por primera vez presentó la posibilidad de usar estos juegos a escala amateur. En 1915, publicó una serie





de reglas para Juegos de Guerra, en un libro llamado Pequeñas Batallas, ahora conocido como la *Biblia de los Juegos de Guerra*. Wells fue también el primero en sugerir la idea de coleccionar las figuras representativas de las distintas fuerzas, para agregar sabor y sentido de compromiso con el juego. Aunque el libro fue bastante popular, no se masificó hasta 1953, cuando Charles Roberts propuso el primer tablero comercial.

Entre 1960 y 1970, los juegos de guerra llegaron a su más alto nivel de popularidad hasta la fecha. A finales de los sesenta, ya existía una fuerte y establecida sub-cultura de jugadores de guerra, y junto a ello, un ambiente de apoyo entre sus miembros que permitía el desarrollo de la creatividad y la experimentación. En este tipo de exploración fue que nació aquello que sería el pilar fundamental de los juegos de rol. Pero aún faltaba algo que hiciera prender la mecha y ese algo era *El Señor de los Anillos*.

Publicado en grande a lo largo de los Estados Unidos en 1966, este libro cambiaría para siempre el mundo literario, y del mismo modo, el mundo de los juegos de guerra. Los jugadores ya no desearon recrear las batallas de Gettysburgo, sino las de Helm's Deep. Las guerras napoleónicas fueron descartadas a favor de la Guerra de los Anillos, Goblins y Orkos reemplazaron los soldados a pie y las caballerías.

La gente quería saber cuanto daño podría realizar un Balrog y cuál era el rango de un hechizo Bola de Fuego. Pareció sólo cuestión de tiempo que apareciese el primer juego de guerra basado en el mundo de Tolkien. Sin embargo, existía un pequeño problema, había unos pocos juegos de guerra medieval que lidiaban con esto con el suficiente criterio como para permitir magia y dragones.

En un pequeño pueblo de Wisconsin, llamado Lago Geneva; Gygax, Jeff Perren y amigos crearon un juego de guerra que entregaba un modelo preciso de la mayor parte de los asuntos medievales, llamado *Chainmail* que fue publicado por el mismo Gygax. Sin embargo fue una versión posterior y mejor distribuida la que se convirtió en el primer juego de guerra que incluyera reglas para Gigantes, Trolls, Dragones y Hechizos Mágicos.

Este juego se considera el predecesor inmediato de *Calabozos y Dragones*, ya que hay bastantes similitudes en cuanto a las reglas y estilos. Las bases de los juegos de rol, sin embargo, se habían cimentado bastante antes. Al momento en que *Chainmail* fue escrito, Gigax era miembro de una sociedad de entusiastas de lo medieval, llamada *La Sociedad de los Castillos y las Cruzadas*. Otro miembro del grupo había comenzado a experimentar con algunas ideas de juegos de rol. Según sus palabras:

“Tengo que dar crédito de la idea a otro jugador del barrio, Dave Wesley. Él fue el primero en impulsar el juego de rol, el primer juego era uno de pequeñas batallas medievales. Durante un período de saturación, él tenía un set de reglas para algo así como juego de escaramuzas. Pero luego de la segunda partida se volvió aburrido. Para agregar entretenimiento, Dave, quien había creado las reglas y hacía de árbitro del juego, nos dio a cada uno un objetivo personal para la batalla.”<sup>1</sup>

Esto fue en 1968 y aunque un tanto rústico, fue el primer paso hacia los juegos de rol. Arneson continúa:

“Bueno, luego de esa partida quedamos pensando: eso fue bastante entretenido. Así que finalmente decidimos jugar una partida con más gente. Y realizamos una campaña medieval, con media docena de personas distintas jugando con pequeños grupos de cincuenta o sesenta hombres, ahí, uno era el rey, otro el caballero y así. Y lo desarrollamos desde ese punto, el cual nos llevó a los juegos de rol.”<sup>2</sup>

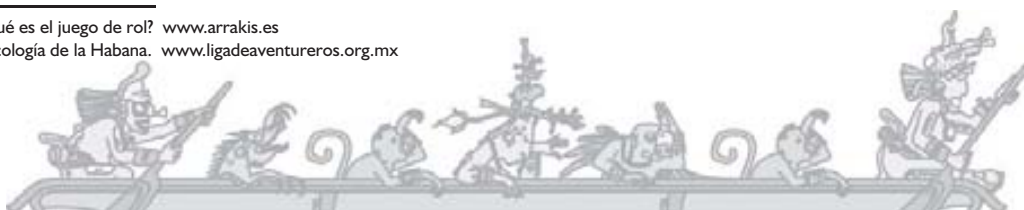
A principios de los años setenta, Arneson y Gigax se conocieron, y entre ambos comenzaron a combinar ideas. En 1970 tomaron el sistema de *Chainmail* y jugaron lo que sería la primera partida de rol de todos los tiempos.

“Todas las personas que llegaron esperaban un juego tradicional de guerras napoleónicas, y vieron el tablero cubierto con una enorme mazmorra o castillo. Se preguntaron en qué parte de Polonia o del mundo iría a ser la partida, para terminar dándose cuenta que estaban por ingresar a un oscuro, húmedo y profundo calabozo.”<sup>3</sup>

1 Palomino, Andrés. ¿Qué es el juego de rol? [www.arrakis.es](http://www.arrakis.es)

2 Departamento de Psicología de la Habana. [www.ligadeaventureros.org.mx](http://www.ligadeaventureros.org.mx)

3 op. c. i. t





Este juego sería luego conocido como la *Campaña del Calabozo de Blackmoor*. Gygax rápidamente diseñó una campaña llamada Greyhawk. Durante los siguientes años, ambos jugaron y probaron reglas que eventualmente se transformarían en *Calabozos y Dragones*, el primer juego de rol del mundo en ser comercializado. Al igual que los juegos de guerra, tuvo un inicio lento, pero generó toda una afición.

A medida que las noticias se esparcían sobre el tipo de juegos que Gygax y Arneson jugaban, ambos eran inundados con peticiones para un set completo y definitivo de reglas. Tentativamente, llevaron su idea a todas las grandes compañías de juego, sólo para ser rechazados una y otra vez. Finalmente en 1974 decidieron publicar el juego ellos mismos, mediante la compañía del Sótano de Gygax: TSR.

Tomó casi un año para que las primeras 1,000 copias fueran vendidas. Sin embargo, las segundas 1,000 copias se vendieron en menos de seis meses. Desde ahí, las ventas crecieron exponencialmente. Para 1979, *Calabozos y Dragones* estaba vendiendo 7,000 copias al mes, hoy TSR es aún una de las compañías más grandes de juegos de rol en el mundo.

La edición original tomó prestada la forma de *Chainmail* de tres folletos separados, y mucho más entre medio. Las reglas escritas para los círculos de juego a los cuales pertenecían Gygax y Arneson eran familiares a todos y estaban acostumbrados a ellas. Sin embargo, para aquellos que nunca habían jugado, resultaron ser bastante confusas y frustrantes.

En algunos puntos, se podía leer el combate aquí se conduce como en *Chainmail*. El sistema de hechizos era bastante vago y las estadísticas de combate eran casi incomprensibles. Sorpresivamente, esto trabajó a favor del hobby, más que en su contra. Principalmente por dos motivos. El primero fue que estas reglas forzaron a los jugadores a crear sus propias versiones e interpretaciones. Por lo que los futuros creadores de juegos de rol vieron aquí su campo de práctica.

En segundo lugar, los jugadores se enfocaron no sólo en el juego, sino en la idea que había del mismo juego. Y aunque distaba de

ser perfecto, la gente reconoció el potencial que envolvía esta nueva afición. *Calabozos y Dragones* es tal vez, el primer juego donde los jugadores compraron un manual sabiendo que al menos la mitad de las reglas debían ser alteradas o cambiadas.

Enfocados en la idea, más que en el juego, y en la necesidad de rescribir las reglas, se estableció un camino en el cual todos deseaban compartir su versión correcta del juego. No tomó mucho tiempo para que cartas, folletos y revistas discutieran las mejores formas de jugar.

Gygax y Arneson desarrollaron su propia revista, llamada *The Dragon Rumbres*, que eventualmente se transformó en simplemente *The Dragon*, y luego en *Dragon*, como es conocida hoy en día internacionalmente. Otro de los más vendidos de la época fue *Alaridos y Excursiones*. Y aunque se trataba de una revista, ha estado circulando por más tiempo que *Dragon* y tiene casi la misma cantidad de lectores.

En pocos años, *Calabozos y Dragones* generó más discusión, análisis y revisión que cualquier otro juego en la historia. Fue sólo cuestión de tiempo antes que los grupos de juego decidieran dejar de regalar sus diseños y comenzar a publicarlos. *Calabozos y Dragones* fue criticado por incontables motivos, pero la mayor parte de las quejas correspondían a que era demasiado complicado para jugar. Los jóvenes deseaban algo fácil de aprender y jugar y más entretenido.

### Túneles y Trolls

La leyenda dice que Ken St. Andre, escritor de *Túneles y Trolls*, decidió crear un juego independiente de Gygax y Arneson. Incluso escogió un nombre similar a *Calabozos y Dragones*. Pero se horrorizó al encontrar, cuando intentó vender el producto, que no fue recibido como se esperaba.

Las verdades de esta leyenda son discutibles, pero la verdad es que había demasiadas similitudes entre ambos juegos. Se podría decir que este era un producto de segunda generación, y por lo tanto, no eran las similitudes lo importante, sino las diferencias.







Para los que recién comenzaban, las reglas de *Túneles y Trolls* eran simples y usaban dados de seis caras para casi todo. Sin embargo, las tablas de combate y magia, presentadas con una explicación, eran bastante claras. Pero la diferencia fundamental fue la actitud, *Túneles y Trolls* era entretenido.

Era simpático, era tonto, era simple, era correr con seis espadas, hechizos y armas punzocortantes. La escritura era rápida de leer, las reglas entretenidas y la historia estaba llena de pequeñas bromas. Cada porción del juego estaba condimentado con un gran sentido del humor.

*Calabozos y Dragones* era por el contrario bastante serio. Al final, cuando los jugadores y el hobby crecieron, los aspectos entretenidos de *Túneles y Trolls* dejaron de llamar la atención, cayendo en el olvido. Sin embargo, fue el primer gran competidor en serio de *Calabozos y Dragones*.

Mientras tanto, otro juego comenzaba a ganar popularidad. El argumento bastante simple, referido a la historia más que a las reglas del juego, comenzaba a exigir motivos por los cuales un grupo de personas podría entrar a un calabozo a matar cosas. Existía una necesidad de un trasfondo más realista. Un mundo medieval que se sintiera realmente medieval. Buscando realismo, detalle y complejidad, surgió *Caballería y Hechicería*.

### **Caballería y Hechicería**

Creado por Ed Simbalist y Wilf Backhaus en 1976, *Caballería y Hechicería* aún se mantiene como el juego de rol más complicado de la historia. No se puede negar que sea realista, ya que las reglas y estilo estaban diseñados para recrear Francia a finales del siglo XII. En particular, describían no sólo un mundo, sino una sociedad. Los jugadores debían encajar en sus personajes, con detallados códigos feudales, llenos de nobles, plebeyos y la fuerte presencia de la Iglesia Católica.

Y aunque las aventuras aún seguían un formato similar, este juego eliminó muchos convencionalismos establecidos por *Calabozos y Dragones*, es decir salir de los calabozos para pasar a cruzadas y misiones en tierra abierta, con enemigos vikingos y pictos

más que las bestias míticas. E incluso, los usuarios de la magia debían estudiar para volverse mejores. El problema fue que intentaron cubrir demasiado. Al pretender modelar todas las cosas que *Calabozos y Dragones* dejó de lado, se toparon con mecánicas de juego demasiado abrumadoras.

Por ejemplo, los jugadores no sólo debían tirar los dados para los atributos, sino también para la raza, la edad, el sexo, la altura, la forma, alineamiento, signo zodiacal, salud mental, clase social, clase de nacimiento, nivel familiar y la ocupación de los padres. Sobre esto, agregaron muchas y muy calculadas estadísticas con un sistema de habilidades un tanto vago. Y todo esto, sólo para la creación del personaje.

Aún así, al juego no le resultó de ayuda el que las reglas y tiradas de dados fuesen aún más complejas que las de *Calabozos y Dragones*. El combate y la magia usaban tablas cruzadas de referencia y el sistema de habilidades implicaba muchos dados. Otro de los grandes problemas es que *Caballería y Hechicería* trataba de ser demasiado realista. Los Clérigos debían dar sermones, los caballeros debían pasar horas de juego juntando dinero para sus espadas y jugar con magos requería de muchas horas de tiempo y esfuerzo, juntando hierbas, ingredientes, estudiando hechizos y realizando rituales que dejaban poco tiempo para vivir las aventuras.

*Caballería y Hechicería* es un claro ejemplo de los problemas que surgen de juegos demasiado realistas. Era exageradamente largo, minucioso y complejo como para ser entretenido. Pero la idea de presentar un mundo detallado como trama fue buena, así como la idea de jugar con personas normales dentro de la sociedad de este mundo, más que criaturas estereotipadas con súper poderes. Y aunque este juego también desapareció a principios de los 80, sus ideas aún tienen repercusión en la historia de los juegos de rol.

### **Imperio del Trono Pétalo**

Mientras todo esto ocurría, había otra idea en curso y aunque nunca alcanzó el éxito financiero esperado, también lograría gran influencia en la industria del rol.







Este juego se llamaba *El Imperio del Trono Pétalo* (Barker, 1975) y fue diseñado por M.A.R. Barker. Desde temprana edad, Barker estaba obsesionado con dos cosas: la lingüística y los mundos de fantasía que creó, llamados Tekumel. Ambos intereses crecieron en complejidad, a medida que se hacía más viejo. Barker estudió lingüística en la universidad, donde agregó algunos toques a su mundo, incluyendo un completo lenguaje del país principal, Tsolyanu. De hecho, en el arte de la lingüística fantástica, Barker sobrepasa a su maestro, Tolkien.

Ahí estaba Barker, con su mundo increíble en la cabeza y nada que hacer, ya que no era escritor. Veinte años después de dejar Tekumel para concentrarse en sus estudios, encontró *Calabozos y Dragones*. Inmediatamente comenzó a trabajar en su juego y fue el segundo juego de rol en el mercado. En términos de trama e historia, *El Trono Pétalo* era todo lo que *Calabozos y Dragones* no era. No había descripciones vagas o sugerencias medievales. Barker sabía exactamente cómo era su mundo, hasta el más pequeño detalle y toda esa información podía ser encontrada en el libro de reglas.

Dioses, religiones, rituales, gobiernos y gobernantes, modas, trajes, costumbres, y lo más importante, lenguajes para cada nación en el planeta. Y no existían los dioses y religiones de un mundo medieval occidentalizado.

Barker usó sus experiencias en India y Asia para crear culturas increíblemente salvajes y totalmente extrañas para el común de los jugadores americanos. Esta combinación de detalle y mundos extraños probó ser uno de los juegos de rol mejor descritos de todos los tiempos. *El Trono Pétalo* era un juego donde el sistema y la trama trabajaban en conjunto, para producir un mundo que no sólo se sentía creíble, sino real. Los personajes eran arrastrados dentro de la estructura de poder y los destinos de estos conflictos marcaban los motivos de las aventuras.

Repentinamente los jugadores dejaron de ser caballeros atacando dragones. Ahora eran Guerreros Cardenales, guiando guerras sagradas contra vecinos herejes. Y con la habilidad de lingüística de Barker, los jugadores debían aprender nuevos idiomas, que hacían del juego algo más realista.

Si *El Trono Pétalo* se hubiese mantenido popular, no se habría tenido que esperar otros quince años para los magníficos mundos de hoy en día, como el Mundo de Tinieblas. Sin embargo, el mundo de Barker era demasiado poderoso y complejo para que lo manejaran los jugadores de la época.

Los directores de juego no podían adaptar el mundo de Tekumel a su estilo de juego sin quitarle su sabor único. Y de hecho, se dijo que la única persona que podía narrar correctamente una partida de este juego, era Barker. Los jugadores debían conocer Tekumel de forma íntima para poder manipularlo decentemente. Así, ninguno logró quitar de su posición a *Calabozos y Dragones*.

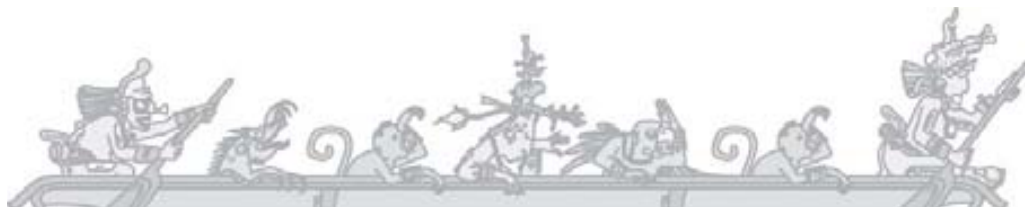
Sin embargo, todos estos intentos fueron interesantes, ya que entre ellos, ilustraron el futuro del hobby. Comparando *Túneles y Trolls* y *Caballería y Hechicería* encontramos los inicios de la eterna batalla de los juegos de rol, la complejidad contra la facilidad de juego, el detalle contra la simpleza, el reflejo realista de un mundo contra la entretención simple.

Cada juego fue revolucionario en su medida, aportando ideas fantásticas y creíbles en un corto espacio de tiempo, ideas que formarían la columna vertebral de la industria.

Llegaron los finales de los 70, los juegos de rol se establecieron como una nueva idea, algo distinto, único y de algún modo revolucionario. Un nuevo concepto alrededor del cual podría ser construido no un juego, sino cientos o miles. Y junto a esto, se podía escribir literatura, generar convenciones e incluso toda una sub-cultura.

Tenía el potencial de ser algo grande, pero al mismo tiempo, aún faltaba algo para que llegara a ese lugar. Era un tiempo de comienzos y crecimiento. En resumen, el juego de rol tenía sus raíces, pero recién ahora comenzaba a florecer.

Tan pronto como la gente vio la cantidad de dinero que generó *Calabozos y Dragones*, *Túneles y Trolls* y *Caballería y Hechicería*, quisieron entrar al mercado lo antes posible, mientras aún era nuevo y relativamente libre de competencia. Así comenzó la gran estampida de juegos de rol.





La fantasía tuvo un buen desarrollo con juegos como *Calabozos y Dragones* y *Túneles y Trolls*, pero ambos eran lo mismo.

Es entonces donde aparece Steve Jackson, con un juego orientado al combate conocido como *Melee* (posteriormente llamado *Laberinto*). *StarFaring* (St. Andre, 1976) fue probablemente el primer juego de rol de ciencia-ficción, pero tuvo un pequeño tiraje de impresión. Junto a este, TSR publicó *Metamorfosis Alfa* (1977), y luego vino *Starships & Spacemen* (Fantasy Games Unlimited, 1978). Ninguno de estos, sin embargo, pudo superar uno de los mejores juegos de todos los tiempos, llamado *Traveller* (Games Designers Workshop, 1977).

### Traveller

Mark Miller creó un juego que hizo historia por dos motivos, debido a su brillante diseño y la presentación de nuevas ideas. Los juegos de ciencia-ficción dependen en su mayor parte de los sistemas de habilidades, pero hasta ahora su diseño había sido descuidado. El sistema de habilidades de Miller fue el mejor de la industria hasta ahora producido, convirtiéndose en un modelo respetado hasta hoy en día.

Miller rechazó la idea de clases y ocupaciones, dejando la creación de personajes simplemente a tiradas de dados para definir las habilidades que aprendían durante sus vidas en las fuerzas militares (todos los personajes habían hecho algo de tiempo en el ejército). También se usaban los dados para saber si aprendieron cómo manejar naves espaciales, si recibieron medallas o fueron echados por apuestas ilegales. Esta idea de mecánica permitió desarrollar el concepto de antecedentes e historia de personajes a un nivel revolucionario.

Por primera vez las reglas permitían no sólo crear países o planetas, sino sistemas solares completos. Tenían tablas rápidas y fáciles para creación de planetas al azar (forma, tamaño, temperatura, tipo de gobierno, religión), así como claves para diseñar planetas más detallados. La trama también era original, presentado las ideas de Miller de un imperio poderoso pero poco centralizado, en vez de robar ideas de *Star Trek* o *Blakes's Seven* como hicieron otros.

Pero si la trama no era de agrado, no se debía usar. Otra de las gracias de *Traveller* era que su diseño era increíblemente flexible y por lo tanto podía ser manipulado para ser cualquier otra cosa. El segundo motivo del éxito de *Traveller* fue que su publicación coincidió con el lanzamiento de *La Guerra de las Galaxias*.

Con las reglas flexibles de *Traveller*, era posible jugar con los personajes de la película. Como consecuencia, el juego tuvo una gran demanda, popularidad y un éxito tan inmediato que ningún otro juego ha podido igualarlo. *Traveller* hizo ver a los comerciantes que este hobby podía tener una influencia mercantil enorme. Mano a mano con la presencia lucrativa, se desarrolló la industria del juego. Así como los juegos de guerra y de ciencia ficción, los juegos de rol comenzaron a crear su propio camino en la vida. Revistas profesionales y amateurs, un mercado creciente y mucha transferencia de información permitieron crear toda una mentalidad de juego. Un fuerte sentido de identidad con el hobby se produjo para aislar a aquellos que estaban fuera.

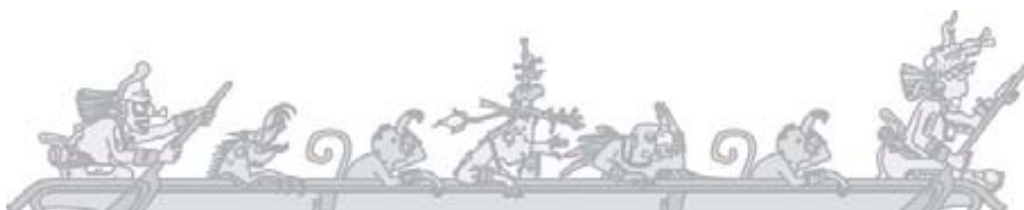
Se realizaban reuniones para que los jugadores pudieran informarse con mayor facilidad. Y ahí comprendieron que no estaban solos, encontrando un ambiente donde se podían sentir seguros y a salvo con respecto a su hobby.

Las compañías pequeñas de antaño comenzaron a transformarse en las grandes empresas del futuro y ahora tenían toda una industria donde vender, más que unos pocos y aislados jugadores. Los juegos de rol alcanzaron un nivel de culto, al igual que la ciencia ficción, y con ello, todas las implicaciones sociales aparecieron. Este nivel de culto dio a los juegos de rol estabilidad, lo que permitió explorar los distintos caminos hacia el diseño.

Aparecieron los juegos de Súper Héroes (*Superhero 44* y *Villanos y Vigilantes*.) *Gangster* fue un juego que quería recrear las películas como *Cara cortada* y *Bonnie & Clyde*, abriendo así la puerta a los juegos de rol de misterio.

### Bunnies & Burrows

Luego apareció el realmente esotérico juego *Bunnies & Burrows*. Años después del *Señor de los Anillos*, otro libro revolucionó el





mundo de la fantasía: *Watership Down*. *Bunnies & Burrows* era simplemente el juego del libro, como *Calabozos y Dragones* era el juego del *Señor de los Anillos*. Aunque *Bunnies & Burrows* tenía un sistema que era semejante a *Calabozos y Dragones* pero con otro nombre.

La idea de interpretar conejos era bizarra, pero tenía un potencial increíble y fue fácil encantarse con el mundo de Richard Adams. En ese entonces, la mayor parte de la gente imaginó que era estúpido. Ahora sería apropiadamente catalogado como la labor de un genio.

### RuneQuest

En 1966, Greg Stafford comenzó a diseñar Glorantha, el mundo en el cual está situado el juego *RuneQuest*, así como los antecedentes para un juego de tablero llamado *Oso Blanco y Luna Roja*, que permitió a los jugadores pelear la batalla de Glorantha. El mundo de Stafford era intrigante y exótico y el juego exudaba una encantadora atmósfera mítica. Sin embargo nunca encontró los problemas de Barker con *Tekumel*, debido a que el mundo estaba diseñado para un juego, Stafford encontró la forma de conciliar lo jugable con lo vívido. Así el juego generó su propia revista y una secuela llamada *Dioses Nómadas*.

Una década después, Steve Perrin, Ray Turney y otros decidieron crear un juego de rol ubicado en Glorantha, que para ese entonces había desarrollado un universo completo. Glorantha era un mundo en la edad de bronce, lleno de cultura griega y mesopotámica, religión, prehistoria y señores con armas y armaduras. Elfos, enanos y un poco de religión también aparecieron, pero con un toque único. Particularmente la religión fue la más extraña, al adoptar la forma de numerosos cultos que saturaban el juego. Sin embargo la trama era brillante, pero no generó la era de gloria de *RuneQuest*.

Luego de *Traveller*, *RuneQuest* era el segundo juego en usar habilidades y bastante bien. No sólo eran simples, sino que modelaban la realidad con exactitud. Los escritores eran todos fanáticos del mundo medieval y se tomaron bastante trabajo para hacer de los combates algo realista, mortal y vertiginoso.

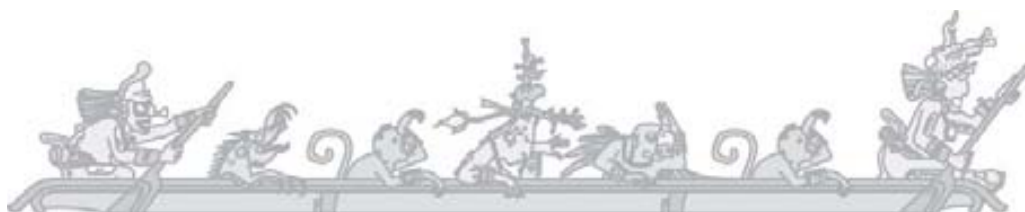
*RuneQuest* también inventó la idea de los éxitos y los fracasos críticos e introdujo el desarrollo de habilidades mediante entrenamiento en vez de experiencia. Lo más importante, las reglas fueron las primeras en ser consideradas como elegantes, con estilo y funcionalidad.

Sin embargo, el triunfo real de *RuneQuest* fue su modo único de integrar la trama con el sistema. Por ejemplo, para que los magos incrementaran su poder, debían ganar favor y privilegios en sus cultos particulares, usualmente mediante misiones. Así, las habilidades mágicas tenían relación directa con los elementos del juego y de la aventura.

Aunque ahora parece obvio, en ese entonces fue una idea revolucionaria. Así, *RuneQuest* intervino con un mundo espantosamente realista, con un sistema emocionante, haciendo lo que se podría considerar uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos.

*RuneQuest* representó el esplendor del diseño de juegos de rol y marcó el inicio de una era dorada. *Traveller* había probado que un juego de rol podía ser muy comercial y *RuneQuest* demostró que podía ser muy bueno al nivel de diseño. La verdadera edad dorada provendría nuevamente de la TSR. En 1979, Gygax y otros coleccionaron y reubicaron la mayor parte de las revisiones hechas para *Calabozos y Dragones* durante los años y las usaron para crear una segunda generación del juego.

Las reglas originales fueron simplificadas para los principiantes, y así, tanto los jugadores antiguos como los nuevos eran objetivo de las compañías. Esta diversificación de productos indicó nuevamente la fuerza de este hobby, tanto para su sub-cultura como para la industria. Otro indicador de la fuerza del mercado fue que el nuevo juego avanzado consistía en tres gruesos y caros volúmenes (*Manual del Jugador*, *Manual del Narrador*, *Manual de Monstruos*), probando que la gente estaba dispuesta a comprometerse con considerables cantidades de dinero y tiempo para su afición. Así, la publicación de *Calabozos y Dragones Avanzado* definió claramente que la Edad Dorada había comenzado.





Como todas las edades doradas, tuvo que estar llena de éxitos increíbles, tanto en términos de venta como de diseño de juegos. Fue el tiempo en que este hobby se definió realmente, cuando alcanzó su cúspide y mayor poder.

Eran los principios de 1980, una década que sería enorme para los juegos de rol, un tiempo de expansión y crecimiento, éstos lograron una escala mundial. Pero con este nuevo brío, vino las tragedias y los abusos. Mientras crecía la afición, otras fuerzas los pusieron en los más grandes desafíos. Esta combinación permitió que el juego no sólo creciera en número, sino en madurez, formando una nueva generación.

En agosto de 1979, en la Universidad Estatal de Michigan. Un estudiante llamado James Dallas Egbert III escapó del colegio, con la intención de suicidarse. Dejó una confusa nota sobre los túneles bajo la universidad y el juego *Calabozos y Dragones*, del cual James era un ávido y obsesivo jugador. Sin embargo, James no se mató en ese momento y fue encontrado por un detective privado. Durante la investigación de este caso, ocurrió un error trágico. Producto de un periodismo irresponsable y de una confusión de las autoridades, se publicó que *Calabozos y Dragones* era el responsable de la desaparición de Dallas.

Cuando Dallas se suicidó al siguiente año, nació el primer suicidado por *Calabozos y Dragones*. Sin embargo, no se tomó en consideración que Egbert enfrentaba presiones extremas, que era drogadicto y mentalmente inestable.

Con los reportes de los túneles, que por años fueron origen de incontables mitos urbanos y el anuncio de éstos siendo el sitio de los juegos en vivo de *Calabozos y Dragones*, la historia proliferó mucho más allá de cualquier capacidad de control. En ese momento, los juegos de rol no eran más que una actividad marginal, y su reciente crecimiento atrajo la atención de muchas personas, pero cualquier conocimiento sobre el juego era escaso.

Así, *Calabozos y Dragones* se convirtió en el perfecto malvado de los medios de comunicación, presentándolo inescrupulosamente como algo maligno y peligroso, como una obsesión tipo culto que era una amenaza para los hijos.

Varios empresarios de la industria del rol fueron entrevistados sobre el juego, los cuales rápidamente aclararon los mitos. Como resultado, la historia se desvaneció, pero el mito había nacido. En junio de 1982, otro trágico suicidio tuvo lugar, éste tendría mayores efectos dañinos para el hobby. Irving "Bink" Pulling, un depresivo crónico, aislado y mentalmente inestable, se suicidó con una pistola que su madre tenía en casa.

Nuevamente, a pesar de lo obvio de los problemas de la víctima y con los amigos y familiares reportando sus actividades antisociales, irracionales e ilusorias, la culpa de todo esto cayó en *Calabozos y Dragones*. En particular, este chivo expiatorio fue idea de su madre, Patricia.

Patricia Pulling acusó primero a un profesor de Irving por matar a su hijo mediante una maldición puesta sobre él durante el curso de un juego de rol. Ninguno de los otros jugadores o participantes de este juego recuerdan dicho suceso, pero esto no detuvo a Pulling de llevar el caso a la corte.

Aunque el caso fue rápidamente eliminado por falta de pruebas, Pulling formó una sociedad llamada Bothered About Dungeons And Dragons (Aburridos de los Calabozos y Dragones) o BADD. En esta sociedad, esta mujer inició una campaña de propaganda en contra de los juegos de rol, la cual incluía la distribución masiva de panfletos, apariciones en programas de radio y televisión y protestas en vivo.

En 1984, Pulling involucró a BADD en el juicio de Darren Molitor. Darren era acusado del asesinato de una joven mujer durante una actuación en una broma de Halloween. Pulling convenció a la defensa para alegar que Molitor estaba bajo la influencia del juego, presentando algunos llamados expertos en *Calabozos y Dragones* como testigos.

La evidencia fue desechada como irrelevante, pero esto no detuvo a BADD de intervenir en otros juicios. Lo más temible de este incidente es que BADD logró convencer a Molitor del control del juego de rol sobre sus acciones. Bajo esta creencia, Molitor culpó a *Calabozos y Dragones* por su crimen, que ya era ampliamente difundido por BADD.







Más tarde, Molitor declaró que estaba bajo un gran período de stress y completa confusión cuando escribió dicha declaración, y por lo tanto pudo haber exagerado. Agregó “no temo que el juego pueda ser peligroso para todos”.

Este lavado de cerebro a una persona bajo stress demostró las peligrosas tácticas de BADD. También inició una campaña en la Comisión de Seguridad del Consumidor y los Productos, con sede en Estados Unidos, exigiendo una etiqueta de precaución en los juegos de rol, pero fue rechazado. Pulling continuó intentando hacerse más creíble, adquiriendo una licencia de investigador privado y alcanzando el respaldo del psicólogo Dr. Thomas Radecki. La propaganda de BADD había levantado el interés de muchas personas.

Luego de la petición ante la Comisión de Seguridad del Consumidor, la Asociación de Fabricantes de Juegos (GAMA, Game Manufacturing Association) realizó sus propios estudios, al igual que muchos otros investigadores independientes. En 1987, Armando Simon publicó el primer texto sobre el estado psicológico de los jugadores de rol, y otros tantos le siguieron.

Cada caso en el que *Calabozos y Dragones* supuestamente había sido el inspirador de un crimen o suicidio (de acuerdo a BADD) fue llevado a investigación y no fue encontrado ningún tipo de culpabilidad por parte del juego. GAMA asignó a Michael Stackpole para investigar a BADD y a Pulling.

En 1990, publicó su famoso Reporte Pulling, donde expuso los sospechosos y manipuladores métodos usados por BADD. Esto llevó a la desacreditación de BADD y el grupo desapareció. Se formó el Comité para el Desarrollo de los Juegos de Rol para trabajar en contra de la difamación del hobby. Usualmente es difícil para los jugadores de hoy en día comprender la extensión de la amenaza que representaba BADD para los juegos de rol.

A pesar de su falta de legitimidad, capturó la atención de muchas personas y en la cúspide de su poder, tuvo una influencia significativa en los Estados Unidos. Muchas escuelas prohibieron los juegos, las iglesias los condenaron y las tiendas dejaron de venderlos.

Las tiendas de juego fueron forzadas a cerrar y más de una pequeña compañía se fue a la bancarrota. Lo peor de todo es que la propaganda de BADD convenció a miles, posiblemente millones, que los juegos de rol eran malvados y peligrosos. Esta campaña fue tan efectiva que incluso años más tarde la gente continúa relacionando a los juegos de rol con el suicidio y las actividades ocultistas.

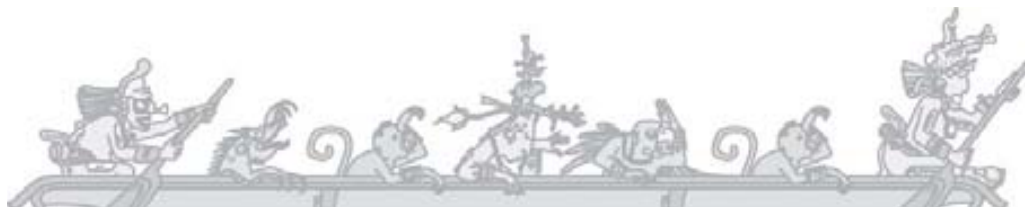
Este hecho formó una parte muy importante en la historia del hobby. La comunidad del juego aprendió mucho de sí misma y se volvió más cercana en cuanto a lealtades. Esto produjo un efecto de madurez, sobre todo en los jugadores más viejos que recibieron la parte más dura. El resultado fue algo como una generación atrapada de jugadores que iniciaron antes de mediados de los ochenta y la posterior.

Pero esta línea no es divisoria y la comunidad de jugadores fue últimamente educada y fortalecida por este evento. De manera compensatoria, la propaganda de BADD llevó el nombre del juego a todo el mundo y cuando el escándalo se acabó, el nombre del hobby permaneció.

Efectivamente, este aumento de fama ayudó a que la edad dorada de los juegos de rol realmente aumentara. La experiencia endureció a la industria, dándoles bases para crear corporaciones mundiales. De la adversidad, vino la fuerza y la sabiduría para hacer del juego algo realmente grande.

La columna vertebral de la edad dorada estaba por llegar en forma comercial y nadie realizó esta transformación mejor que TSR. Su popularidad continuaba creciendo con la publicación del sistema avanzado de *Calabozos y Dragones*. Libros y suplementos se publicaban más rápido que nunca.

A principios de los ochenta, los diseñadores de *Calabozos y Dragones Avanzado* notaron que la mayoría de los nuevos juegos tenían ventaja sobre ellos, debido a que se basaban en mundos y mitos ya existentes. Por ejemplo, el juego de rol de *Star Trek* era increíblemente exitoso debido al atractivo de la trama.







Para igualar esto, TSR decidió diseñar su propio mundo y publicar tanto libros como suplementos de modo simultáneo. El trabajo lo recibieron Margaret Weis y Tracy Hickman.

### Las Crónicas de Dragonlance

El resultado fue *Las Crónicas de Dragonlance*, enormemente popular. Después de esta publicación en 1984, se convirtió en la primera serie de fantasía en aparecer en la lista de los más vendidos del New York Times y ha vendido más de tres millones de copias en el mundo.

Desde entonces ha inspirado muchos libros, y casi la mayoría de las otras series de fantasía, así como módulos de juego, suplementos, juegos de computadora e incluso, su propio juego de rol *Dragonlance: La Quinta Edad*. También convirtió a la TSR en un productor y publicador a gran escala. TSR jugó sus cartas al máximo, publicó un producto luego de otro, junto con una de las más grandes campañas jamás hechas para una línea de juego.

En total fueron 12, desde *Dragones del Desespero* hasta *Dragones del Triunfo*, casi tres años después. Y así, *Dragonlance* cimentó Taistlin y Tanis en la mitología de los juegos de rol y a la TSR como mega corporación.

A este nivel, TSR era notado entre los grandes de la industria y las grandes compañías se interesaron en este nuevo mercado. *Calabozos y Dragones Avanzado* se volvió la base para una serie animada, cosa que incrementó y creó una línea de mercadeo propia. Alguna chispa divina convirtió al juego en cinco sistemas separados (Básico, Experto, Campaña, Maestro, Inmortal) para hacer más fácil a los nuevos jugadores el incorporarse, y mucho más conveniente en términos de ganancia para la TSR. La Revista *Dragon* se convirtió en un sindicato mundial y después fue acompañada por la revista *Dungeon*.

### Forgotten Realms

En 1987, Ed Greenwood publicó sus *Mundos Olvidados (Forgotten Realms)* y demostró ser aún más impactante que *Dragonlance*, rompiendo los registros anteriores tanto en las novelas como

en los suplementos de juego. Y en 1989, la segunda edición de las reglas de *Calabozos y Dragones Avanzado* fue publicada, rompiendo los record de venta en el mercado de los juegos de rol.

A finales de los setenta, *Calabozos y Dragones Avanzado* competía de igual manera con los pocos competidores como *Túneles y Trolls* y *RuneQuest*. En menos de una década, *Calabozos y Dragones Avanzado* se volvió el más rico, popular y poderoso juego de rol del mundo, mientras otros habían desaparecido.

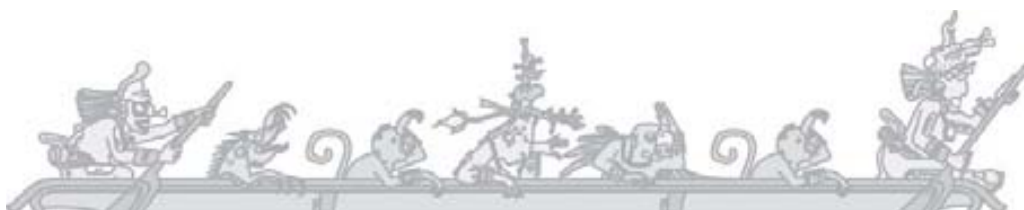
Esto fue debido a que la TSR siempre se manejó a sí misma como compañía y corporación, tratando sus juegos como productos y mercancías. TSR probó que el juego podía involucrar grandes cantidades de dinero si las cosas se hacían correctamente. Delinearon el camino al éxito de futuros juegos que próximamente lo seguirían. Y aunque algunas asperezas provocadas por esta mentalidad corporativa marcaron la calidad de los productos, *Calabozos y Dragones Avanzado* se anotó en la historia de los libros por segunda vez, no sólo como el primer juego publicado, sino como el más grande y más vendido. Una de las piedras fundamentales del cambio del juego fue la transformación del objetivo primario, alejándose un poco de los mundos de fantasía pura para encaminarse a una temática más de historieta y cine. Particularmente de Súper Héroe.

En 1980 los comics de super héroes disfrutaron de un poderoso incremento de popularidad y ventas, culminando con las imponentes historias cruzadas de finales de la década.

Como con la ciencia ficción unos años antes, los ejecutivos del rol tuvieron la astucia suficiente para darse cuenta de esta importante sub-cultura. Por ende, los juegos de rol de súper héroes comenzaron. Hubo intentos tempranos como el de Jeff Saxman con *Superhero 44*, pero el género no se estableció hasta la llegada de *Mighty Champions*.

### Mighty Champions

Desarrollado por Hero Games en 1982, *Mighty Champions* inmediatamente marcó su presencia en la comunidad de jugadores.





La correlación entre jugadores y fanáticos de los comics probó ser bastante fuerte, y el juego instantáneamente se popularizó, a medida que los fanáticos de todos lados peleaban por la oportunidad de interpretar a sus héroes favoritos. Y esto era a pesar de la incapacidad del juego de mostrar cualquier héroe popular, debido a que las licencias pertenecían a Marvel y a DC. *Champions*, sin embargo, creó su espacio propio al permitir la creación de héroes únicos, que los jugadores podían elaborar a su antojo, lo cual era un gran atractivo del juego.

Naturalmente, *Champions* rápidamente inspiró imitadores, con títulos como *Villanos & Vigilantes* (FGU, 1984) y *Heroes Dorados* (Games Workshop, 1984). Marvel y DC comprendieron que estaban perdiendo una oportunidad, por lo tanto intentaron ponerse al día. Marvel fue a la TSR para crear *Marvel Superhéroes*, mientras que Mayfair Games tomó el otro lado con el igualmente decepcionante *DC Heroes*, pero casi ninguno pudo acercarse a *Champions*. Todo esto se debía a que *Champions* era muy bueno. Tenía un excelente diseño y un sistema de dados universal, que permitía a los jugadores usar su propia imaginación.

La trama era similar al hágalo usted mismo, pero balanceado con un buen trabajo de trasfondos permitiendo la construcción de buenas historias y un montón de material de recursos. *Champions* fue revolucionario debido a que era el primer juego donde la creación de personajes dependía totalmente de un sistema de puntos. No sólo atributos, sino habilidades, poderes y otros, puestos en la hoja a voluntad del jugador. Y claro, si no podía decidir, estaban los dados. Las fortalezas en el diseño de *Champions* fueron reconocidas y comenzaron a cambiar lo que la gente pensaba del juego y su diseño.

## Melee

Steve Jackson había entrado al mundo del juego con *Melee* (Metagaming, 1977), básicamente un sistema de combate que podía ser usado en otros juegos. Pronto se le agregó *Wizard*, que agregaba reglas para magia y posteriormente un manual para el director de juego, llamado *Entrando al Laberinto*, convirtiéndose posteriormente en un juego de rol completo (*The Fantasy Trip*).

Y aunque nunca se consolidó la idea, demostró ser un juego con sistemas de dados creativos y que añadía efectivamente más realismo al combate, las habilidades y la magia.

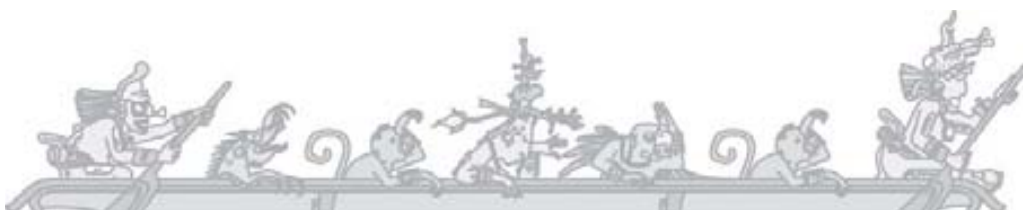
Desgraciadamente, Metagaming se disolvió, pero inspirado en *Champions*, Steve Jackson usó ideas combinadas con *The Fantasy Trip* para crear un juego de rol que superara sus anteriores creaciones. Y mientras diseñaban juegos notables como *Car Wars* e *Illuminati*, él y sus amigos comenzaron a discutir sobre qué es lo que realmente querían del juego y empezaron a plasmar en el papel lo que a modo de broma se llamó *GURPS: The Great Unnamed Role-Playing System* (El Gran y Sin Nombre Sistema de Juego de Rol).

Cinco años más tarde fue publicado por la nueva compañía de Jackson, llamada Steve Jackson Games, y aún se llamaba GURPS. Aunque ahora la sigla significa Generic Universal Role-Playing System (Sistema Genérico Universal de Juegos de Rol).

Y efectivamente era genérico, lo que provocó muchos errores. La industria en esa época estaba bastante obsesionada con una mentalidad que daba gran énfasis a tramas detalladas y específicas. Crear juegos sin una historia específica era un riesgo. Este juego fue más allá de eso, creando algo que deliberadamente evitaba cualquier tipo de asociación con un juego o sistema.

Algo diseñado para ser usado sin importar el juego que se jugara. Algunos lo llamaron brillante, otros, algo completamente insano. Pero funcionó, *GURPS* creció lenta, pero seguramente en popularidad y hoy es el segundo juego más vendido luego de *Calabozos y Dragones Avanzado*, en términos de volumen de material publicado.

Y para tristeza de la TSR, es la compañía de juegos de rol más exitosa de todos los tiempos. Este éxito a largo tiempo se debe a distintos motivos. Su diseño sensible e inteligente, con un soporte firme y que respeta las audiencias, pero por sobre todo, se debe a su universalidad. Los juegos de rol deben, supuestamente, ser limitados únicamente por la imaginación, pero usualmente son limitados por las herramientas que proveen.





GURPS pasó sobre este problema, permitiendo a los jugadores siempre tener un sistema, sin importar qué desearan jugar. Y aunque los sistemas universales han sido criticados, hay que reconocer que al menos han sido un regalo de gran importancia para el juego y la industria.

La industria del comic probó ser enormemente beneficiosa. Así, los juegos tuvieron la oportunidad de enfocarse en uno sólo para sus tramas. Algunos de estos fueron el *Juez Dredd* (Games Workshop, 1984), *Las Tortugas Ninja Mutante Adolescentes* (Palladium Games, 1985), *Buck Rogers* (TSR, 1985) y el *Príncipe Valiente* (Chaosium, 1986). Los diseñadores también notaron que lo que servía para los comics también podría aplicarse a otros medios de comunicación, así que volvieron su atención a los libros, la televisión y el cine.

La opción más obvia fue Tolkien, así que Iron Crown Enterprises produjo *MERP: El Juego de rol de la Tierra Media*. Y dado que pocas series de fantasía tenían el éxito de este libro, la mayoría de los juegos de rol que intentaron asemejarse fallaron. Por lo general fueron pobres y de diseño barato, buscando encontrar cualquier serie que tuviera alta audiencia.

Los únicos a parte de MERP que tuvieron cierto éxito fueron aquellos que presentaron *Stormbringer*, ahora conocido como *Elric*, juego basado en las novelas de Michael Moorcock, el cual ha sobrevivido gracias a un consistente apoyo de Chaosium.

En el mundo de la televisión la opción también fue obvia. En 1982 se estrenó *La Ira de Khan*, y justo con él, llegó FASA con *Star Trek: El Juego de Rol*. El libro estaba bien diseñado y usó el vasto material disponible para crear una serie de suplementos, de hecho, debió haber perdurado mucho más. Desgraciadamente, los derechos de autor causaron su caída antes de la década. Otros éxitos de la pantalla fueron *Doctor Who*, *Robotech*, *Aliens*, *Los Cazafantasmas*, *Star Wars* (reeditado por Wizards of the Coast) e incluso *James Bond*.

A medida que transcurrían los ochenta y el éxito de *Star Wars* daba ejemplo, muchos buscaron recurrir a los juegos de rol como otra estrategia de mercadeo, vendiendo licencias para

juegos de rol a propuestas atractivas. Y aunque algunos de estos juegos fueron buenos, el influjo de capital y la cruzada de comercio probaron ser fuente de financiamiento mayúsculo.

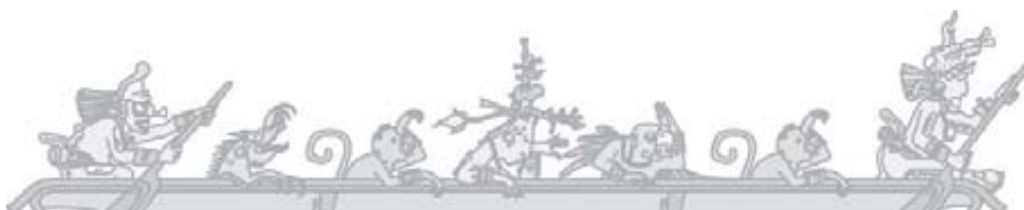
Sin embargo, esto no fue en perjuicio de la capacidad creativa de los diseñadores de juegos. Bajo este torrente de comercialismo, muchas compañías permanecieron con fuertes esfuerzos para crear y diseñar nuevos juegos. De hecho, a medida que los juegos de rol se convertían en una industria rentable y poderosa, las licencias de juegos también probaron ser una plataforma para los grandes cambios en la evolución del arte del juego.

Los productores más prolíficos de juegos con licencia fueron sin duda West End Games. Eran también los mejores, con sus juegos brillantes por sí solos, e increíblemente evocativos en cuanto a sus materiales de recurso. Algunos de sus triunfos incluyeron *Los Caza Fantasmas*, *Indiana Jones* y *Star Wars*.

### Star Wars

Publicado en 1987 para el décimo aniversario de la trilogía, *Star Wars* es el mejor juego a licencia jamás creado. Obtuvo éxito inmediato y continúa creciendo hoy en día. West End Games creó para este juego un sistema basado en dados de 6 caras, que eventualmente terminó culminando como un sistema genérico que ganó premios. Pero antes de esto, WEG había seguido el ejemplo de GURPS, con un sistema de reglas universal. Así, finalmente los jugadores podían comprar los manuales del juego, o adquirir el manual de reglas universal, junto con algunos suplementos, y podían crear lo que se les diera la gana.

Una aproximación similar tomó Palladium. También usaban el mismo set de reglas para todos sus juegos, incluyendo *Las Tortugas Mutantes Ninja Adolescentes*, *Robotech*, *Palladium Fantasy* y *Heroes Unlimited*. Al igual que WEG (West End Games) Palladium estandarizó sus reglas y las aplicó a todas sus creaciones. Sin embargo, en vez de crear luego un set de reglas genérico para cualquier trama, simplemente evitaron el problema creando un “mundo” genérico, que podía ser usado para cualquier tipo de juego, historia y trama.





Esto fue posible gracias a la combinación de numerosas dimensiones, y numerosos vínculos entre ellas, creando así RIFTS. Al igual que Masterbook y GURPS, este esfuerzo fue seguido por una enorme cantidad de suplementos que lo convirtieron en un libro de grandes ventas.

El poder de los sistemas genéricos era realmente inmenso, ya que permitía a las compañías diversificarse y mantener el monopolio al mismo tiempo. Ya no era necesario que cada éxito de taquilla fuese seguido por su propio juego, su propio sistema de reglas y su propia compañía.

Ahora simplemente podían aplicar el sistema común de la compañía a su juego favorito, que al mismo tiempo significaba que podrían jugar cualquier cosa sin esperar a que fuese publicado. Así, con cada nueva película, serie de televisión o libro, el mercado se hacía más fuerte, más diverso.

No fue por accidente que estas tres compañías (West End Games, Palladium y Steve Jackson Games) siguieron de cerca los esfuerzos de la TSR. A pesar de ser compañías 10 años más jóvenes, la forma de explotar el completo éxito de los sistemas genéricos y de la edad dorada de los juegos de rol, les permitió incorporarse al éxito comercial de su líder TSR.

SJ Games y TSR habían comenzado con un solo producto, agregándole numerosas capas, mientras que WEG y Palladium habían comenzado con varios juegos, y posteriormente los habían forjado todos en un mismo sistema. El resultado final fue el mismo: presencia comercial y éxito sin precedentes.

En los diez años que duró la edad de oro, la industria de los juegos de rol pasó de ser una locura de adolescentes aburridos a un éxito e industria de grandes ganancias. Todas las compañías de juego querían ahora negociar y esto no hacía más que fomentar el éxito. Junto con la fuerza financiera del hobby, todo lo referido a los juegos de rol encontró terreno seguro, estableciéndose como una actividad mayor a lo largo y ancho del mundo.

De hecho, sigue creciendo, pero esto nunca hubiese ocurrido sin aquellos visionarios que incentivaron las compañías, aquellos

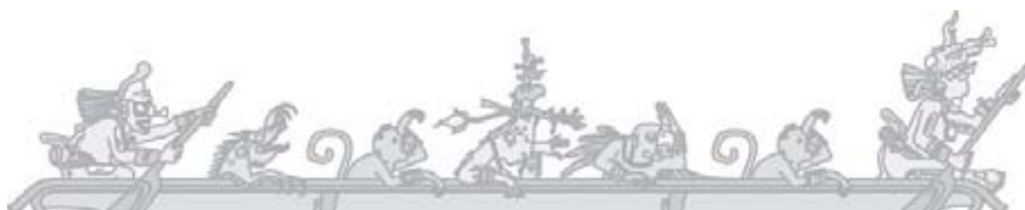
que vieron en sus ideas la posibilidad del éxito. Sin estos cuatro juegos, estas cuatro compañías, pilares fundamentales, el coloso moderno nunca hubiese podido ser erigido.

Y claro, todo este crecimiento que alejaba a la TSR del dominio total también cambió la naturaleza del juego. Como se mencionaba anteriormente, la pérdida del monopolio de TSR fue motivada por una pérdida del interés por los juegos de fantasía. La gente ya estaba aburrida del mismo calabozo y del mismo mundo. La nueva generación de jugadores quería emular héroes de distintos calibres. Querían ser Batman, Luke Skywalker y otros héroes de enormes poderes.

También buscaban este estilo dinámico, lleno de explosiones, vertiginoso y cinemático. Los jugadores comenzaron a dejar de lado la caza de orcos y comenzaron a explorar enormes construcciones alienígenas, luchar contra súper villanos y disparar rayos de energía psiónica. El principio era el mismo, pero el presupuesto había aumentado.

Pero había otro factor deseado. La gente comenzaba a pensar que el juego debía ser más que golpes, patadas y puntos de experiencia. Algunos jugadores pensaron que los juegos de rol podían asemejarse a una forma de arte. Y entre estos mismos, se consideró que la nueva mentalidad de los juegos de rol podía ser destructiva. Sin embargo, fue esta mentalidad la que llevó a los juegos de rol a su nueva era. Y precisamente gracias a esto la industria pudo abrirse a la experimentación, permitiendo que nuevas ideas se convirtieran en nuevas realidades. Así, lentamente, el trasfondo de la edad dorada comenzó a alterar el mundo del rol, llevándolo a un lugar nuevo y asombroso.

El juego de rol es un hobby por naturaleza creativo, en constante evolución. Es por esto que resulta duro determinar este o aquel período como revolucionario. Pero a mediados de los ochentas, aparecieron un montón de juegos en rápidas sucesiones, y cada uno era seguido de un número sin precedentes de ideas que contradecían las tradiciones establecidas. Cada uno de estos fue revolucionario a su propio modo, y por esto se convirtieron en pasos importantes para llevar a los juegos de rol a lo que son hoy.







Y así como fueron revolucionarios, cada uno de estos juegos fue también brillante. De hecho, incluyen algunos de los mejores ejemplos de la industria, juegos que representan la cúspide del diseño, y que evocan las más poderosas fantasías.

Fue en este momento en que el clímax de la industria florecía y es precisamente el motivo por el cual es llamada la era dorada. El mejor ejemplo de todos es la legendaria *Llamada de Cthulhu*. Publicado en 1981, su genialidad e importancia para la historia de los juegos de rol no puede ser pasada por alto.

El mundo de Cthulhu viene de la mano con una serie de historias cortas de terror, escritas por H.P. Lovecraft, a principios de siglo. Estas historias se centran en el mundo de los Antiguos, una raza alienígena de ancestrales seres, semejantes a dioses, que existen fuera del mundo científico del período post victoriano de Nueva Inglaterra. Lovecraft desarrolló sus ideas en detalle, creando un universo realmente aterrador, ahora llamado *Los Mitos de Cthulhu*. Ciertamente esta idea representaba una trama fantástica para un juego de rol, pero a principios de los ochenta la idea pareció ridícula. La mayor parte de los juegos de la época trataban de jugadores persiguiendo monstruos o súper villanos, y la disposición de ellos en combates altamente sangrientos.

Pero si el juego quería ser leal a las historias, se necesitaba preguntar a los jugadores si deseaban pasar de cazadores de monstruos, a investigadores, que encaraban monstruos invencibles, sin importar cuantos puntos tuviera en la hoja de personaje. Este paradigma tan revolucionario requería de un sistema revolucionario, y no de otro clon de *Calabozos y Dragones*.

En 1979, *RuneQuest* había establecido nuevos parámetros en el diseño de juegos y con la fuerte cantidad de ventas, habían formado una compañía llamada Chaosium. Fue posteriormente, Snady Petersen (un miembro de Chaosium), quien decidió tomar la idea de Cthulhu y convertirla en un juego.

### Llamada de Cthulhu

Usaron *RuneQuest* como base, pero la llevaron más lejos. Al ser hechas en 1979, estas reglas sufrían de demasiado detalle y

dependencia en los dados, particularmente para el combate. En la reelaboración de estas reglas para Cthulhu, la complejidad fue eliminada. La simplificación se aplicó para agregar encanto y realismo y al mismo tiempo eran bastante más fáciles de usar. El nuevo diseño permitía manejar tanto la historia como el juego en un modo en que (discutiblemente) nunca se ha logrado.

Del mismo modo, nunca había existido un sistema más invisible, que fomentara la interpretación y el roleo cada vez que el trasfondo lo necesitara. Precisamente esta era una de las diferencias clave de la *Llamada de Cthulhu*, las reglas no eran tratadas como necesarias para simular la trama, sino como una herramienta de la narración, parte del arsenal del director de juego para ser usado cuando considerara apropiado. Junto con esto, *La Llamada de Cthulhu* fue el primer juego de rol en explicar cómo correr de un modo efectivo, explicando no sólo las reglas, sino como implantarlas en la sesión de juego y cómo hacer uso de distintos recursos para el director de juego.

Todo esto era necesario porque el objetivo realmente revolucionario de *La Llamada de Cthulhu* era tener éxito. Esto, debido a que escribieron un juego que permitía recrear las historias de Lovecraft en toda su intriga y terror. Junto a esto, comparado con Tolkien, Lovecraft era un total desconocido y por ende no había un conocimiento cabal de sus historias. La comprensión de este universo debía llegar mediante las reglas.

Para lograr esto, era necesario respetar completamente las historias, descartando muchas de las tradiciones del juego. Era debidamente letrado y distintivamente inteligente, enfocado en la interacción de los personajes más que en el combate, enfocado en la investigación lenta pero efectiva más que en la búsqueda incansable de puertas secretas de los calabozos. Pero lo más importante, estaba más enfocado en la interpretación que en tirar los dados.

Seis años luego de la publicación de *La Llamada de Cthulhu*, Avalon Hill agregó los Halflings al mundo de *RuneQuest*, para publicar la tercera edición del juego, pero simplemente por que los Halflings hacían dinero. En su tiempo, *La Llamada de Cthulhu* quebró cada regla del juego.





En 1981, Fantasy Games Unlimited realizó pasos similares a *La Llamada de Cthulhu*, creando dos juegos únicos. Presentaron un mundo post apocalíptico más realista y lo reforzaron con reglas brutales y únicas. Los jugadores aún eran bastante poderosos y los juegos estaban orientados al combate, pero aquí se debía combatir por la comida, el refugio o simplemente para permanecer vivo. Las reglas hacían de los jugadores un grupo de personajes que luchaban para dar cada paso, con equipos, aliados y terrenos seguros.

### Bushido

*Bushido* entraba al comercio para dar una nueva visión realista sobre los juegos de rol en el Japón Feudal. La trama, fuertemente histórica, era respaldada con mecánicas, personajes no jugadores, arquetipos de aventura y una extensa lista de nombres y términos japoneses para agregar realidad al juego. Aún más poderoso fue el sistema de experiencia, que premiaba a los personajes que actuaban de acuerdo a su clase.

Cada tipo de personaje necesitaba comportarse de distinto modo y con diferentes formas de realizar las cosas para obtener todo aquello que deseaban. Pero este tipo de juegos representaba sólo uno de los caminos. Otro tipo de juegos estaba siguiendo vías completamente distintas. Aquellos familiares con los cuatro tipos de jugadores sabrán que los jugadores desquiciados son aquel tipo que haría cualquier cosa para reír, incluso encender una bola de fuego en gravedad cero.

### Toon

Greg Costikyan comenzó trabajando con *Toon*, para West End Games (1984), una idea aún más loca que *Cthulhu*, ubicada en el universo Warner Brothers y sus dibujos animados e incluyendo los famosos yunques que caen del cielo.

Y como en *La Llamada de Cthulhu*, de algún modo logró éxito para comunicarse con este universo, con textos y reglas que permitían a los jugadores pensar que realmente interpretaban a una caricatura.

No era que hubiese muchas reglas, e incluso, aquellas que existían eran realmente básicas, maravillosamente tontas y necesariamente alocadas. Así *Toon* se convirtió en uno de los primeros juegos de reglas fáciles, dando otro paso revolucionario en la industria. Pero la verdadera revolución nuevamente se encontraba en la trama. Jugar en un mundo donde la muerte no existía representaba de hecho un mérito, con una realidad variable y un constante humor.

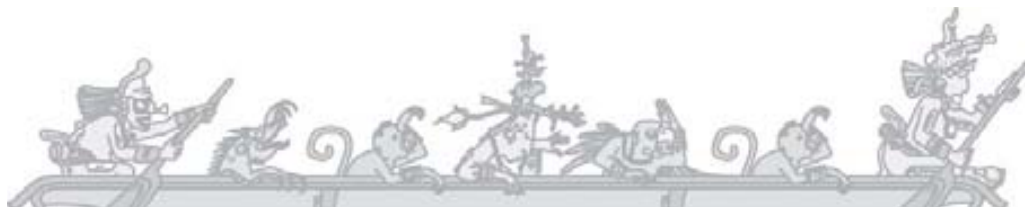
Como *Cthulhu*, derribó convencionalismos previos, como derrotar y superar pruebas para obtener recompensas, junto con crear una narrativa progresiva y lógica.

En este juego, prácticamente nada era importante, excepto hacer reír a la gente. Y aunque los juegos de humor son más populares, ninguno ha logrado un éxito muy grande.

### Paranoia

Y aún más legendario fue el siguiente juego de Costikyan, *Paranoia*. Creado junto a Dan Gelber y Eric Goldberg, fue publicado el mismo año que *Toon*. *Paranoia* también volteó de cabeza al mundo. En su sociedad futurista, al más puro estilo de Orwell, llamado el Complejo Alfa, la muerte nuevamente carece de significado, ya que los jugadores tienen varios clones para trasladarse en caso de ser dañados.

Y son necesarios, ya que los jugadores representan agentes especiales del Hermano Mayor una computadora que lo controla todo y que ha escogido a los jugadores para encontrar y matar a los traidores. Lo extraño es que por traidor se entiende a todo aquel con poderes mutantes, miembros de sociedades secretas, y todo aquel que se vea gracioso o sospechoso. Desgraciadamente, cada jugador tiene un poder mutante, es miembro de una sociedad secreta y está rodeado de gente que tiene exactamente las mismas órdenes, junto con armas de alto calibre. *Paranoia* se desarrolla en un terrorífico mundo de risas, logrando el mismo nivel de entretención que *Toon*, pero también es más sutil al agregar un toque de sátira política. Hasta el día de hoy, *Paranoia* es el único juego cuyo aspecto fundamental es tener a los jugadores trabajando uno en contra del otro.





Las reglas nuevamente eran perfectas para reflejar el mundo de este juego, y fomentar las muertes rápidas y amigables. Este juego no tiene comparación y es realmente brillante.

### **Pendragon**

En 1984 aparece *Pendragon*. Éste mezcló reglas y tramas para crear un juego que permitía ingresar al mundo de la leyenda del Rey Arturo, llegando a niveles de perfección.

Cada detalle del juego tenía su completo y bien diseñado trasfondo, tanto que los jugadores quedaban completamente absortos y comenzaban realmente a pensar como caballeros de la mesa redonda. *Pendragon* también reforzó la idea de interpretación por tiradas de dados, requiriendo una historia para el desarrollo de habilidades y ventajas, transformando así las estadísticas del personaje en algo tan importante como el combate. Otro de las grandes aportaciones de *Pendragon* fue el desarrollo de la idea de un juego a largo plazo.

Los personajes envejecían considerablemente. En un año de juego los personajes se podían ver llegando a los cincuenta años. Este ingenioso proceder requería que los personajes tuviesen vidas fuera de la constante aventura, y se desarrollaran y crecieran como las personas normales, logrando así nuevos niveles de dramatismo y realismo.

### **Ars Magica**

*Ars Magica* (Lion Rampant, 1985) también explotó esta idea, logrando un buen paso del tiempo, pero con su propio estilo. Este juego admitía protagonistas poderosos en las artes de la hechicería, en una trama muy bien lograda de la Edad Media.

Los magos eran tan poderosos que debían luchar para no llamar la atención. Para evitar los problemas, y permitir a los jugadores mayor capacidad de acción, se debían interpretar numerosos personajes, manejando así situaciones que un solo hechicero no hubiese podido controlar. Más que tratar la historia de un personaje, el juego consiste en llevar a una campaña la vida de toda una comunidad, a lo largo de muchos años.

En términos de juego, la comunidad y su infraestructura son tratadas como un personaje.

### **Warhammer Fantasy**

El siguiente año, Games Workshop se detuvo un poco con los juegos de guerra y permitió la creación del juego de rol de *Warhammer Fantasy*. El sistema era bueno y bastante sólido. Tenía una forma muy inteligente de evolución, experiencia y carreras, encontrando el balance perfecto entre un juego basado en clases y otro en creación libre de personajes. El juego tiene una trama buena, una mezcla bien lograda de la conspiración de la Reina Elizabeth y horror negro.

Este juego de rol se destaca por su aterradora intensidad. Para este entonces, las innovaciones estaban de moda, y todos las hacían. Todo parecía posible, incluso descartar los dados.

### **Amber y Everway**

*Amber* y *Everway* son los más famosos pioneros del juego sin dados. *Amber* (Basado en las novelas de Roger Zelazny) se ubica en un universo de realidades cambiantes y posibilidades infinitas, por lo tanto requiere de reglas fáciles y un sistema abierto a la interpretación. Por esto, las cartas encajan y tienen éxito. De forma similar, la naturaleza épica y cerebral de *Everway* hace que el uso de las cartas del tarot y la mímica funcionen de maravilla.

### **Torg**

*Torg* (West End Games, 1990) es un juego emocionante, de géneros cruzados y usa tanto cartas como dados. El juego de cartas de *Torg* no sólo ofrece a los jugadores ventajas aleatorias, bonificaciones para los dados, sino también interacción, con cartas que permiten tramas ocultas, enemistades secretas o amores nuevos. Al mismo tiempo, aparece *Lance and Steel* (*Lanzas y Acero*) con un nuevo sistema de cartas que permiten modelar las distintas opciones de las justas, lo cual fue un factor de gran importancia para las historias basadas en el período renacentista.





A medida que los juegos se volvían más intensos, pareció cosa de tiempo antes que alguien pensara en tirar todo por la borda e hicieran las partidas en modo real. Sin embargo, el juego en vivo había comenzado mucho más temprano. En Norte América, 1981, algunos estudiantes crearon el Dream Park, para la Sociedad Internacional de Juegos de Fantasía. Y no tomó mucho para que llegara a Inglaterra. Y aunque inicialmente se dió cierta resistencia, los tiempos de cambio y experimentación abrieron las puertas a esta nueva iniciativa.

Y así continuaron las innovaciones. A finales de los ochenta, cada juego era revolucionario a su propio modo. A principios de la década, todos los juegos usaban 3 dados de 6 para las estadísticas de los atributos, precisamente por que *Calabozos y Dragones* lo hacía de ese modo.

Pero a finales de los 80 ningún juego vendía si no certificaba la entrega de algo nuevo y excitante, junto con mecánicas que acompañaran este nuevo esfuerzo. Y aunque esta iniciativa era motivada principalmente por un mercado exigente, marcó una gran era para los juegos, porque entre estas ideas se encontraban aquellas personas que cambiarían los conceptos del juego de rol. Habían salido de juegos de guerra personalizados, para terminar en ejercicios de narrativa dramática e incluso con objetivos intelectuales.

El nuevo progreso y popularidad logró llegar a un punto donde los juegos de rol y el ajedrez se vendían como iguales. Games Workshop comenzó en el momento en que tres compañeros de cuarto decidieron poner sus chelines y comenzar a crear su propio juego de tablero.

El diseñador fue John Peake, junto a sus compañeros Ian Livingstone y Steve Jackson (distinto del de GURPS) dos hombres que se convirtieron en el sinónimo británico de juego. Para complementar los esfuerzos de esta compañía, publicaron una revista llamada *Owl and Weasel*, que para 1977 ya se llamaba *White Dwarf*, título bajo el cual se conoce como la revista más importante para los juegos de guerra hasta la fecha. El mismo año, conocieron al renombrado escultor Bryan Ansell y formaron Miniaturas Citadel.

En 1979, se convirtieron en los proveedores únicos de *Calabozos y Dragones* en Inglaterra, y basados en su éxito y su nuevo juego de guerra llamado *Warhammer*, la compañía tenía ya un lugar en la historia.

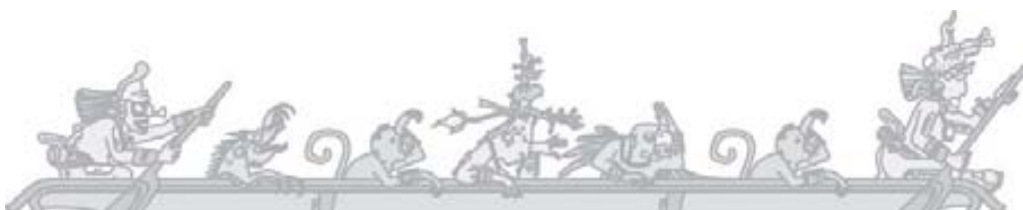
A principios de los ochenta eran parte de la subcultura inglesa, se presentaban a convenciones y tiendas. Pero aún faltaba algo para Games Workshop. En 1981, Jackson y Livingstone publicaron su primer libro de combates de fantasía. Titulado *El Hechicero de la Montaña Punta de Fuego*, este fue un intento de publicar un juego de rol, pero en formato de novela para un jugador. El combate y otras acciones físicas se manejaban con dados de 6 caras. La idea fue tan popular que salieron numerosas copias y se convirtió en uno de los géneros más populares entre los lectores jóvenes.

Pero en 1981, la idea era algo nueva y su éxito fue más allá de las expectativas de los creadores. La primera impresión vendió en menos de 3 semanas. En 1983, *Warlock* y dos de sus secuelas (*Ciudadela del Caos* y *Bosque de la Condena*) eran número uno, dos y tres en las ventas británicas.

Más de 30 libros en distintas series se han publicado desde entonces. Se dijo en el momento que Jackson y Livingstone habían reintroducido la lectura como pasatiempo para los jóvenes, estimando que millones de adolescentes a lo largo del mundo devoraban sus libros.

Entre ellos, miles de jugadores nacían. Y a pesar de las limitaciones, los libros reflejaban bastante bien la mentalidad de los juegos de rol. De hecho, fueron las limitaciones de estos libros las que llevaron a los jugadores a buscar métodos nuevos y menos restringidos de lograr la misma experiencia.

En libros posteriores, publicados bajo la misma etiqueta, sistemas sencillos de rol se permitían, con lo cual los jugadores lograban las cosas con menos esfuerzo. Este es el motivo por el cual estos libros deben ser nombrados, ya que introdujeron más gente a los juegos de rol que cualquier otro producto. Sin embargo, Livingstone y Jackson no pueden tomar todo el crédito. Muchos otros entregaron sus ideas a este género.







El más importante de todos fue Joe Denver, cuya serie *Lobo Solitario* (*Lone Wolf*) fue igualmente popular a las novelas de fantasía y combate. Denver también publicó cerca de 30 libros y ganó muchos premios con ellos.

Unos pocos años más tarde, Games Workshop encontró otro modo de introducir a la gente a los juegos de rol, al publicar el juego de tablero *Talismán*. Nuevamente, fue muy popular y muy influenciado por los juegos de rol, especialmente *Calabozos y Dragones*, y desató una pequeña revuelta en la industria de los juegos de tablero. Cada vez más juegos incorporaban elementos del rol a sus características, algunos, al punto de ser casi indistinguibles. Estos esfuerzos incluyeron un juego oficial de *Calabozos y Dragones Avanzado*, llamado *Dungeon Quest*, de Games Workshop, acompañado por *HeroQuest*, de M&S Games.

### HeroQuest

Diseñado por Steve Baker, el juego usaba un tablero tridimensional, con paredes y puertas de cartón, a fin de simular un calabozo, y de hecho tenía a un jugador haciendo las veces de director de juego.

*HeroQuest* fue uno de los primeros juegos en ser vendido en una tienda de juguetes normal, así como en tiendas comerciales y cadenas jugueteras. Nuevamente otra poderosa fuerza llevaba más personas al mundo del rol. Y los juegos de rol daban a la industria de los juegos de tablero una nueva dimensión que prometía ganancias.

Sin embargo, aún quedaban más áreas por explorar. En los ochenta, el mundo encontraba una nueva forma de jugar. Era el momento de baja para la edad de las microcomputadoras.

### Adventure

Crowther and Woods fue el primero en tener algún nivel de consistencia en cuanto a su historia y aventura. El juego se llamaba *Adventure* y estaba codificado en Fortran, en una pantalla principal. Se basaba en texto simple con algunas interfaces de comandos y permitía a los jugadores moverse en algo así como

un calabozo, encontrando objetos y luchando contra criaturas. Desde cierto punto de vista, las cosas no han cambiado mucho. La revolución informática ha dado gráficos, velocidad, complejidad e inteligencia a niveles superiores a nuestra imaginación. Sin embargo esto no ha representado siempre saltos revolucionarios en términos de contenido y diseño, ha cambiado nuestra forma de pensar sobre estos juegos.

Las posibilidades como realidad virtual e inteligencia artificial entregan nuevos campos de exploración y cada vez más personas ven las computadoras no sólo como una herramienta de trabajo, sino como un espacio de recreación.

Uno de los juegos más populares para computadora, y uno de los que más hizo historia es la serie *Ultima*. *Ultima I* fue publicado en blanco y negro en 1980, seguido de siete secuelas, cada una usando los últimos avances tecnológicos de la época.

En 1988, otro juego apareció con *Ultima* innovando en el terreno, convirtiendo a su creador en una leyenda. La compañía fue Strategic Simulations Incorporated (SSI), y el juego se llamaba *Los Héroes de la Lanza*.

### Los Héroes de la Lanza

La trama fue sacada directamente de la serie *Dragonlance*, uno de los grandes éxitos de la TSR, e incluía los distintos tipos de personajes. Lo que realmente marcó la diferencia fue que el juego era un modelo bastante cercano de un juego de *Calabozos y Dragones Avanzado*.

Se controlaba a un grupo de ocho personajes, cada uno con sus propias características, hechizos y méritos, incluso con puntos de vida y resistencia. La idea era dirigir estos personajes hacia un enorme calabozo, repleto de monstruos, trampas y tesoros. De algún modo logró recrear la emoción de un juego de rol espléndidamente, convirtiéndose así en una experiencia intoxicante y en un pilar fundamental para la industria de los juegos de computadora y rol. Se controlaba a un grupo de ocho personajes, cada uno con sus propias características, hechizos y méritos, incluso con puntos de vida y resistencia.





La idea era dirigir estos personajes hacia un enorme calabozo, repleto de monstruos, trampas y tesoros. De algún modo logró recrear la emoción de un juego de rol espléndidamente, convirtiéndose así en una experiencia intoxicante y en un pilar fundamental para la industria de los juegos de computadora y rol.

### Pozos de Radiación

El mismo año, SSI publicó *Pozos de Radiación*. Estaba basado en la serie de los *Reinos Olvidados*, y también capturaba de maravilla el espíritu de *Calabozos y Dragones Avanzado*. Sin embargo *Pozos* llegó mucho más lejos, con un sistema de juego casi equivalente al de un juego de rol. Se debía tirar los atributos de los personajes, escoger clase y nombre, comprar equipos y sólo luego salir de aventura para ganar experiencia y niveles con cada victoria.

Todo esto era modelado al igual que en los juegos de rol. El combate funcionaba exactamente igual, nada de presionar botones frenéticamente, simplemente se trataba de una habilidad contra la de otro, basado no en la destreza de un dedo sino en las estadísticas de cada personaje y sus armas. Sólo que era la computadora la que tiraba el dado, mientras el jugador se concentraba en apuntar a aquello que deseaba golpear.

*Pozos de Radiación* hizo lo imposible al probar ser mejor y más entretenido que *Héroes de la Lanza* y llevando a los juegos de computadora y rol a niveles sin precedentes.

SSI creó otros juegos de este tipo y todos fueron muy populares, pero no hubo otras compañías que siguieran el ejemplo con otros juegos de rol. Sin embargo, algunos estos esfuerzos fueron rescatados y las ideas de crear los personajes, y mezclar la aventura con la estrategia motivaron nuevos juegos, al igual que los mundos de fantasía. Nuevamente el toque de los juegos de rol fortalecía la industria del juego.

Y a medida que los juegos de computadora llegaban más y más lejos, se convirtió en algo usual que los últimos avances de la tecnología tuviesen fuertes conexiones con los juegos de rol. Dos de los más notables son *Fallout* y *Ladrón: El Proyecto Oscuro*.

Estos tenían una trama no lineal, llena de tramas menores y finales variables, personajes independientes y ambientes altamente interactivos. Pero el efecto de la revolución informática no se detuvo y el acceso a Internet, y los nuevos avances de tecnología fueron casi inmediatamente usados en el entretenimiento. Los juegos por carta se transformaron en juegos por e-mail.

Los juegos de estrategia podían ser usados en línea. Y los juegos de aventuras vieron el nacimiento de los MUD.

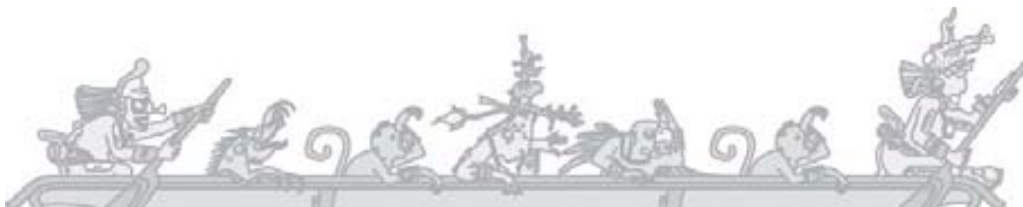
MUD, es la sigla de se usa para Multi User Dungeon (Calabozo para usuarios múltiples), y es un término genérico para partidas simultáneas de juegos de rol en línea. Los ambientes chat agregaron un elemento social muy importante y se acercaron bastante a las partidas reales.

### MUD

Los MUD también son conocidos como MUG (Juegos para usuarios Múltiples), MUSH (Alucinaciones Compartidas para Usuarios Múltiples) y MOO (Aproximación de Objetos Orientados). Pero es MUD el término que se quedó.

En 1979, los estudiantes de computación Roy Turbshaw y Richard Bartle descubrieron al ya mencionado juego *Adventure*. Les gustó la idea, pero querían tener jugadores múltiples, y así crearon MUD. Luego de la Universidad, Bartle decidió sacar una versión comercial del juego. Su popularidad probó ser algo seguro y no pasó mucho para que saliera MUD 2. Para 1989, MUD 2 tenía sobre 2,000 jugadores, una cifra impresionante si consideramos que Internet aún no era muy conocido.

Con el crecimiento de Internet, MUD ha prosperado al punto de la omnipresencia. Algunos son gratuitos, otros muy caros. Algunos usan gráficos, otros textos, pero todos presentan los diferentes géneros e historias del juego de rol. Todos estos MUD comparten muchos de los elementos originales presentados en el primer MUD, por ejemplo, llamar a los diseñadores de altos niveles hechiceros, y compartir un sistema de experiencia que permite a los jugadores llegar eventualmente a esta posición.





El mayor de todos en este momento es *Ultima Online*. Y aunque ha sido criticado por su pobre diseño y sus enemigos mata jugadores, ha probado ser bastante exitoso. Nuevamente, ha resultado ser una excelente introducción para los jugadores de computadora, al mundo del juego de rol. Efectivamente, *MUD* es jugado actualmente por un enorme número de personas que nunca hubiesen jugado rol de no ser por esta experiencia. El potencial de *MUD* para introducir nuevos jugadores y para explorar nuevas fronteras del juego lo hace prácticamente el terreno de juego del futuro.

*MUD* le debe mucho de su popularidad, al trabajo básico de su contemporáneo, *FIST*, o Fantasy Interactive Scenario by Telephone (Escenario Interactivo de Fantasía por Teléfono), una idea originada por Steve Jackson (de Games Workshop) donde se ponía una versión de sus novelas de lucha y fantasía, y los jugadores escogen sus acciones en cada momento clave, simplemente apretando un botón en su teléfono. El combate también se manejaba pulsando un botón y se acompañaba por sonidos de metales en choque apropiados.

Las grabaciones fueron hechas por actores profesionales y sonaban bastante reales, y la posibilidad de salvar al personaje significó que se podía jugar en cualquier lugar en el que se tuviera un poco de tiempo y un teléfono a mano. Para el tiempo en que *FIST 2* salió al mercado, ya había algunas copias, como *Lone Wolf Phone Quest* y *Dial Dr. Dark*.

Sin embargo, el príncipe probó ser superior y a medida que *MUD* se volvía más popular, los juegos por teléfono fueron extinguiéndose. Y aunque existió sólo por algunos años y fue popular únicamente en Inglaterra, este método es un importante e interesante paso de la historia del hobby, uno de los tantos que suelen olvidarse. El juego por teléfono demostró la fuerza de la industria. Para finales de los ochenta, era tan exitosa que permitía a los diseñadores poner en el mercado cualquier idea nueva que tuviesen, ya que existía apoyo de la sub cultura. Más importante aún, la industria tuvo suficiente éxito como para no perder el entusiasmo si el juego no se vendía. Las compañías ya no dependían únicamente de un producto para su subsistencia.

En toda la historia del juego y el entretenimiento, la presencia y el poder de la industria, y su espíritu creativo y exploración de nuevos diseños nunca fue tan grande como en ese momento. Y a medida que la tecnología se desarrolla, sabemos que nos esperan nuevas formas de jugar, pero la idea revolucionaria ya se había estabilizado.

Parecía que los juegos de rol finalmente se estancarían en cuestiones creativas, todos utilizaban el sistema genérico o desarrollaban juegos *MUD* o Telefónicos y no se proponía nada nuevo. Este estancamiento duró hasta 1991 cuando apareció en el mercado de los juegos de rol la compañía White Wolf Game.

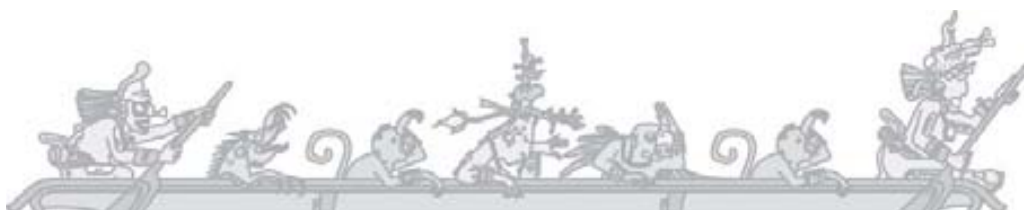
White Wolf es una compañía que realmente vino a revolucionar en el mercado de los juegos, pues propuso algo distinto: jugar a ser el malo. Creo una serie de juegos interconectados por un escenario común, un mundo en la época actual, decaído, en el cual las criaturas fantásticas existen y son los amos del mundo. Este universo se llama *World of Darkness*.

Con títulos como *Vampire: The Masquerade*, *Werewolf: The Apocalypse* and *Mage: The Ascension* ha revolucionado en el campo del rol pues pone énfasis en capturar el drama, la tragedia, miedos, humor y horror de los personajes y realizar una gran historia. Este universo especifica claramente que las tiradas de dados son algo secundario, lo importante es armar una buena historia y dejó ver que la clásica división entre el bien y el mal desapareció y se reemplazó por toda una escala de grises.

Los éxitos de esta compañía se hicieron ver y hasta nuestros días esta empresa goza de un éxito rotundo en el campo del juego de rol. Rompió con los esquemas y propuso un concepto nuevo y hasta hoy nadie ha propuesto algo nuevo y diferente.

### 1.3 Sistemas de juego

Los sistemas de juego se usan para crear ambientaciones y lugares en los juegos de rol, además proporcionan a éste una serie de reglas con las cuales el usuario podrá armar un personaje y las acciones que realice estarán sujetas a los lineamientos que se establecen.





Estos sistemas varían y pueden ser exclusivos de un juego únicamente, pero existen otros que se pueden usar en todos; a continuación se mencionan tres que pueden ser útiles para jugar.

### 1.3.1 Sistema GURPS

GURPS significa "Generic Universal Role Playing System" (Sistema Genérico Universal de Juegos de Rol). Creado por Steve Jackson, Sean Punch, y David Pulver, éste fue publicado en el año de 1982, es un sistema que puede adaptarse a cualquier mundo o ambientación. El sistema posee sólo 4 características: fuerza, inteligencia, destreza y salud, que van desde 8 a 20 puntos para un humano normal o de 1 a infinito para el resto de los seres. Los valores promedio son de 10 en todas las características.

Utiliza para el resto de las cualidades de un personaje, ventajas como ser ambidiestro o muy flexible y desventajas como alcoholismo, tímido o analfabeta, así como también una muy extensa lista de habilidades que abarcan cualquier época de la historia pasada y futura. Esto le otorga una gran flexibilidad para definir las razas, los comportamientos, las habilidades especiales, los poderes, etc. El sistema utiliza sólo dados de 6 caras, sumas y restas para dar una mayor gama de resultados.

#### La creación de personajes

La creación de personajes consta de un sólo paso que al principio puede llevar horas pero que con algo de práctica y la previa lectura de todos los jugadores se puede reducir a 30 min.

Los valores de las características, habilidades y qué ventajas o desventajas podremos tener se determinan distribuyendo puntos de personaje, que varían según el tipo de ambientación que se le vaya a dar: 25 para una persona normal, 100 para tener una persona experimentada, 500 para superhéroes.

Estos puntos de personaje se gastan para subir características, comprar ventajas y elevar las habilidades. Si se decide reducir una característica o tener una desventaja, se obtendrán puntos de personaje para gastarlos en otro lado.

#### Sistema de juego

Las habilidades y tiradas de características se llevan a cabo al tirar 3 de 6 por debajo del nivel que se tenga. Con una tirada de 3 o 4, es un éxito crítico. Con una tirada de 17 es un fallo y con una de 18 un fracaso.

Para enfrentar habilidades, ambos contrincantes tiran bajo su habilidad. El que saque por mayor diferencia es el vencedor si hay empate se vuelve a tirar.

Los niveles de habilidades se basan en una característica, por ejemplo trepar con fuerza, arqueología con inteligencia, esgrima con destreza. Cuanta más alta sea la característica en la que se basa, mayor será su nivel con poca práctica.

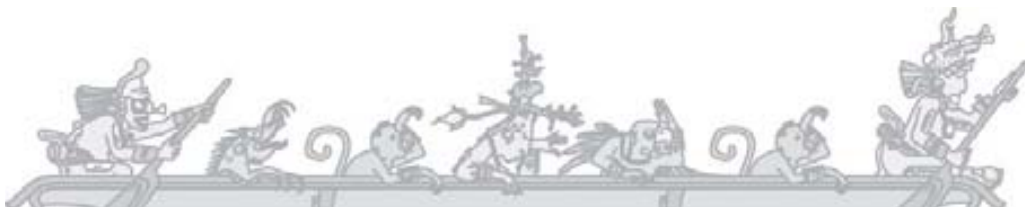
#### El combate

Tiene varios niveles de realismo y complejidad. Gracias al sistema se pueden usar las opciones que se deseen. Se puede tener un combate abstracto, donde se golpea y listo, hasta un combate en una arena hexagonal con cálculos de distancias, movimientos, cambios de posición, balas, localización de golpes, etc.

Un extra es el daño de las armas físicas como una espada o un palo. Según la fuerza que tenga el personaje, hará un daño básico en dos tipos de movimiento: acometida (lanzas, floretes) y mandoble (espadas, hachas). A este daño básico se le agrega un modificador según el arma. Las armaduras y otros factores defensivos están determinados por la defensa pasiva (un número que se agrega a las tiradas defensivas como esquivar o para un golpe con un arma) y por la resistencia al daño (número que se resta al daño propiamente dicho).

#### Magia y poderes mentales

El sistema de magia se resuelve también con tiradas de habilidad. Los hechizos tienen un costo en puntos de fatiga, derivados de la fuerza del personaje. Este costo se reduce si se tiene un mayor nivel de habilidad en un hechizo.







Algunos hechizos pueden ser resistidos con una tirada de oposición entre una característica y la tirada del hechizo. Los poderes psiónicos se determinan con un nivel de precisión y un nivel de potencia. Un alto nivel en precisión y un bajo nivel de potencia permitirían colocar con el pensamiento una moneda dentro de una máquina de refrescos. Un alto nivel de potencia y un bajo nivel de precisión permitirían levantar un elefante pero difícilmente podría bajarlo sin que sufra daño.

### Mundos imaginables

El gran potencial del GURPS es hacer el mundo que se desee y poder cambiarlo cuando se quiera sin tener que usar otro sistema. Con la combinación de ventajas y desventajas se puede hacer lo que se quiera, y también debido a ello requiere mucho esfuerzo por parte del master.

### 1.3.2 Sistema d20

El sistema d20 es un sistema público y abierto para su desarrollo, patrocinado por Open Gaming Foundation. El sistema d20 es hoy día uno de los más populares y está pensado para ser utilizado en la creación de juegos de rol que utilicen alguno de los manuales básicos de Wizards of the Coast: *Calabozos y Dragones 3ra. edición*, o *d20 Moderno*.

¿Qué es el sistema d20?

El sistema d20 es el sistema actual que utiliza el juego *Calabozos y Dragones* como núcleo de sus reglas y que Wizards decidió hacer autónomo, para que se pueda distribuir libremente, copiar e incluso publicar en otros productos. La razón para hacer esto se debe al colapso que sufrió el mercado de los juegos de rol entre los años 1993 a 1997, debido a la proliferación de juegos con sistemas diferentes, lo que causó problemas para mantener un mercado de los juegos a largo plazo. Como TSR mantenía un estricto control sobre el copyright de sus manuales, cada pequeña empresa que deseaba crear un nuevo juego, debía crear algo totalmente inédito con el fin de evitar las acciones legales que podría emprender la TSR, entonces existía una profusión de sistemas de juego muy amplia y variada.

Para ello, se desarrolló d20 como un sistema standard para los juegos. Sin embargo, el sistema d20 no se utiliza sólo en *Calabozos y Dragones*, también se está utilizando en *Star Wars*, *The Wheel of Time* y próximamente en *Vampiro* y *La Llamada de Cthulhu*. Bajo las normas de Open Gaming License cualquiera puede publicar un producto bajo el sistema d20 sin pagar un solo centavo en concepto de copyright, derechos de editor, etc.

Aunque existen ciertas restricciones, las prohibiciones son dos:

- El producto publicado no puede describir el método de creación del personaje.
- El producto publicado no puede describir el método de aplicar experiencia o de utilizar niveles de personajes.

Lo que significa que siempre se va a necesitar el manual principal (publicado por Wizards) para crear personajes y aplicar los efectos de la experiencia (en principio, se requeriría del manual del jugador).

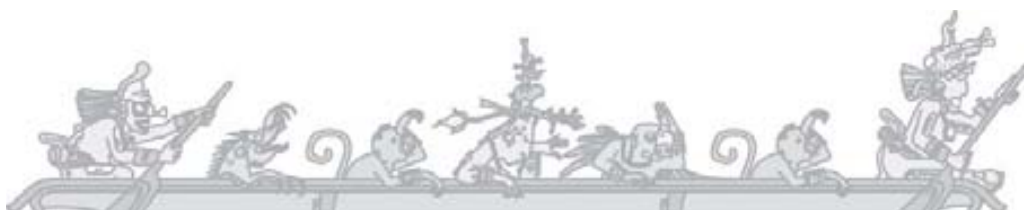
Además, existen otros requisitos a cumplir.

- Al menos el 5% del texto del producto publicado desde ser de Contenido Abierto, de acuerdo a los términos de la Open Gaming License.
- Todos los productos publicados deben tener el logo del sistema d20.
- Se debe incluir el texto dónde encontrar la licencia oficial del sistema d20.

Sistema básico de resolución de acciones:

Para determinar el éxito o fallo de una determinada acción hay un sistema basado en dados de 20 caras (d20), que sigue ésta fórmula:  $d20 + \text{modificadores}$  versus número objetivo.

Los modificadores (también pueden ser negativos) se determinan por el tipo de acción. Si el resultado de la tirada del dado de 20 caras más los modificadores es igual o superior al número objetivo, la acción tiene éxito, lo contrario indica un fallo.





### I.3.3 Sistema White Wolf

La editorial White Wolf propuso algo distinto: jugar a ser el malo. Desapareció la clásica división entre el bien y el mal y se reemplazó reemplazó por toda una escala de grises.

El bien o el mal dieron lugar a distintas gradaciones de ética y puntos de vista. Una propuesta interesante donde se requiere que se dé más énfasis a jugar el papel del personaje que a las tiradas de dados o a la mecánica del juego.

De hecho, este universo especifica claramente que las tiradas de dados son algo secundario, lo importante es armar una buena historia. El sistema usado en Mundo de Tinieblas es el conocido como Sistema Narrativo (storytelling game), basado en tiradas de tantos dados de diez como valor se tenga en característica + habilidad. El jugador obtiene tantos éxitos como dados superen un valor prefijado de dificultad. A mayor número de éxitos, mejores resultados se obtiene.

La hoja de personaje se divide en cuatro partes, la parte de información básica del personaje, como su nombre, el jugador, la personalidad del mismo, y que ser es (algo así como la raza, profesión, etc.). Esto suele permanecer fijo una vez empezado el juego. Primero divide los atributos en 3 tipos: físicos, sociales y mentales, a su vez cada grupo tiene tres subdivisiones.

Físicos se divide en fuerza, destreza y resistencia.

Sociales se divide en carisma (afectar los sentimientos de los demás), manipulación (la capacidad de convicción) y apariencia.

Y los mentales se dividen en percepción, inteligencia y astucia (rapidez mental y velocidad de reacción).

Las habilidades forman las capacidades de los personajes. Están divididos en técnicas (habilidades innatas como actuación, pelea, atléticas, mentir), talentos (habilidades que requieren de un cierto entrenamiento como conducir, reparar, usar armas de fuego) y conocimientos (aquello que se obtiene del estudio, como leyes, ciencias, idiomas, investigación, etc.).

Además existen las ventajas, que diferencian al personaje de un ser humano común y corriente. Aquí aparecen los poderes especiales de cada tipo, los trasfondos (poderes especiales algo más mundanos, como los recursos económicos, aliados, contactos y otras características) y la fuerza de voluntad, una de las características más importantes del juego. Dependiendo el juego, se agregan otras características a las ventajas como por ejemplo virtudes y reserva de sangre (Vampiro), furia y gnosis (Hombre lobo), arete y quintaesencia (Mago), etc.

Todas las estadísticas se basan en puntos, no en porcentajes, que van de uno a cinco, representando uno a algo flojo y cinco la cúspide del potencial humano, lo máximo a lo que una persona puede llegar. Como normal, para la gente, se toma de uno a tres, siendo los valores de cuatro y cinco valores excepcionales. Y cero, abismal.

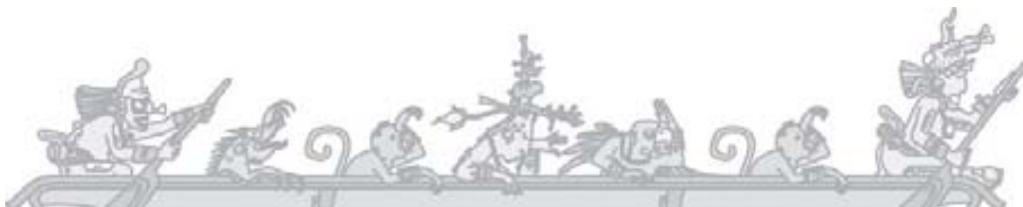
El Universo de White Wolf consta de cinco juegos básicos:

- Vampire: The Masquerade**
- Werewolf: The Apocalypse**
- Mage: The Ascension**
- Wraith: The Oblivion**
- Changelling: The Dreaming**

Todos estos juegos comparten el mismo tipo de hoja de personaje y la misma forma de generación de personajes.

#### Generación de personajes

La generación de personajes es un proceso simple y rápido, consta en asignar una serie de puntos a las características antes mencionadas. Esta asignación es igual para todos, por lo que el azar no influye en la creación del personaje. Para personalizar aún mas los personajes hay una serie de puntos libres para asignar donde más se guste y un sistema de virtudes y defectos (ventajas o desventajas para el personaje a cambio de puntos). Este proceso puede tardar a lo sumo diez minutos, o mucho menos para los que conocen a fondo los juegos. Sin embargo, después hay que dar una buena idea del personaje, tener pensada una biografía, darle una personalidad definida.





Para redondear todavía más al personaje, se suele asignar toda una sesión de juego a la creación de personajes, jugando incluso mini-partidas entre el director y cada jugador por separado sobre la vida pasada del personaje.

### Mecánica

Para estos juegos se utilizan únicamente dados de diez caras y mucha imaginación. El cero corresponde a un diez. El sistema es bastante simple: los puntos de las características dicen cuantos dados hay que tirar.

Casi todas las tiradas consisten en tirar los puntos indicados en un atributo (2) sumados a los indicados en una habilidad (3).

La idea es tirar los dados y sacar en cada uno un número asignado por el director que es la dificultad. Las dificultades van desde dos (absurdamente fácil) hasta diez (imposible). Cuantos más dados alcancen este número, mejor es el resultado obtenido. Los resultados pueden ser marginales (un éxito) hasta un acontecimiento histórico (más de cinco éxitos seguidos). Este sistema es bastante fácil y se domina rápidamente.

Sin embargo, los personajes nuevos generalmente no tiran más de seis dados. Pero a medida que avanzan pueden fácilmente presentarse tiradas de más de catorce dados. Para remediar esto hay un sistema de éxitos automáticos.

Es fácil: si la dificultad es igual o inferior al número de dados a tirar, puede tranquilamente considerarse como un éxito marginal automático, lo que agiliza bastante el juego. Además, la fuerza de voluntad permite tener éxito en algunas de las acciones sin tener que tirar los dados.

### Versiones del sistema White Wolf

Se presentan a continuación breves reseñas de las diferentes historias que tiene el universo World of Darkness de la compañía White Wolf y se anexan hojas de creación de personajes de estos juegos.

### Changelling: The Dreaming

En este juego se es un changelling, una de esas sobrevivientes almas inmortales que fueron atrapadas en la banalidad para poder sobrevivir en el mundo humano. Se lleva una doble vida, alternando entre la realidad y la fantasía. Atrapado entre el sueño y la vigilia, no se es enteramente hada ni tampoco completamente mortal, pero se encuentra agobiado con la preocupación de ambos. Encontrar un término medio entre ambos mundos es esencial para permanecer sano mentalmente y vivo físicamente.

Tal hecho no es de ninguna manera una tarea fácil. Los asuntos mortales resultan tan efímeros cuando se les compara con la eterna magnificencia de la corte, cuando se portan vestiduras tejidas con luz de luna y se bebe vino destilado de las nieblas de la montaña, cuando se es capaz de montar sobre un pegaso y volar sobre castillos en las nubes, o incluso conocer los parajes más hermosos jamás soñados por un ser mortal, donde la pureza del aire es tal que se siente como danza el viento.

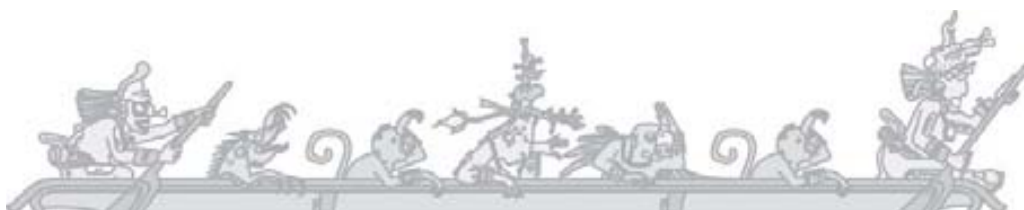
¿Después de eso, podría regresar a su trabajo de oficina de tres a siete, comer rosquillas y tomar café negro? ¿Ver el horizonte gris de la ciudad y verse obligado a esperar horas en el tráfico?

El dilema aquí es ¿cómo ser capaz de mantener un balance entre ambas vidas?

Las puertas a Arcadia están cerradas. El ensueño es caótico y su mente mundana es incapaz de comprender sus zonas más salvajes y profundas, en donde podrían haber pistas del regreso a Arcadia. Sus memorias han sido borradas por la banalidad.

Se está solo en este mundo mortal. Ningún humano llegará a comprender la profundidad de su alienación, rareza y originalidad. Aunque se puede intentar comunicar su condición a través del arte (y muchos lo han intentado y fallado), sólo aquellos con sangre faébrica verán, comprenderán y apreciarán lo que realmente se es.

Exiliado entre exiliados. Perdido entre perdidos.





## Mage: The ascensión

El juego está ambientado en el World of Darkness, una reflexión oscura de nuestro mundo, todo visto desde una perspectiva gótico-punk. Es un mundo con una economía en una crisis peor que la de nuestro propio mundo, con empresas corporativas monolíticas dominando el mercado, gobiernos burocráticos corruptos, crímenes por doquier. Se basa en la premisa de que la realidad es flexible hasta cierto punto y la llamada Guerra de la Ascensión ha estado siendo preparada los últimos 500 años.

La idea es que lo que la humanidad cree posible, se hace posible, y lo que no, deja de serlo. Por consiguiente, si la gente cree en dragones, como antaño, estos serían posibles, si no es que reales. De hecho, hay una versión histórica del mismo juego que se llama *Mage: The Sorcerers Crusade* (*Mago: La Cruzada del Hechicero*) que tiene como ambiente el 1400-1500, donde se detalla y explora más a fondo el inicio de la Guerra de la Ascensión.

Aquí los magos son gente, humanos 100%, que por alguna razón despertaron en el sentido espiritual, se dieron cuenta de que la realidad es maleable a fuerza de voluntad, y que ellos eran capaces de alterar hasta cierto punto, lo que ocurría a su alrededor. En teoría, dentro de la metafísica del juego, lo que permite que alguien haga eso es su avatar, que para propósitos prácticos podría decirse que es el alma, o un pedacito del ser de algún dios o espíritu que les concede ese don.

Ahora, no porque se es capaz de dejar caer rayos del cielo o se comande a los espíritus, se es inmortal. Al contrario, pocos magos sobreviven por mucho, pues hay varias cosas con las que se topan de modo regular, como facciones enemigas, las fuerzas de la paradoja y otras criaturas de la noche.

A diferencia de los vampiros, que son virtualmente inmortales, o los hombres lobo capaces de reponerse de la mayoría de los golpes de la vida, los practicantes de las artes místicas solo son humanos, tal vez capaces de viajar con gran velocidad, o de rejuvenecerse de vez en cuando; sin embargo, mortales.

## Wraith: The oblivion

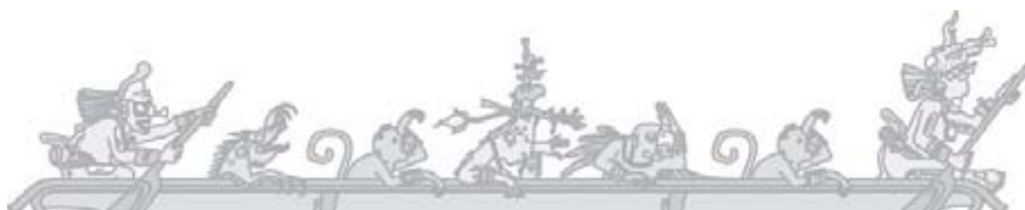
En cuanto el personaje muere, sobreviene la clásica imagen del túnel con luz al final. Mientras que en *Vampire* la persona en cuestión es traída de regreso de manera brutal, en *Wraith* jamás se llega al otro extremo y no vuelve a su cuerpo. Retenido por un remordimiento, por la idea de que le quedaron asuntos pendientes, tal como vengarse de alguien o decirle a un ser querido cuánto lo amaba.

Se forman así las ataduras que no le permiten trascender el reino de la muerte, quedándose para cumplirlas. Pero resolver las ataduras sería imposible sin la pasión, las ganas de hacerlo. Así, queda retenido por aquello que le quedó pendiente (Fetters) y mantenido vivo y con ganas de seguir luchando por las pasiones que lo mueven y de las que se alimenta.

Queda así en una especie de limbo, con sentidos alterados, viendo ilusiones por una mascarilla, una especie de placenta que le rodea. En este punto, generalmente, es recogido por otros wraiths (fantasmas), quienes le quitan la mascarilla y le hacen ver las cosas tal como son. Al ver la realidad, el pobre descubre que quizá hubiera sido mejor seguir en ese estado de ensueño. Y percibe, además que no está solo en su propio cuerpo.

Pronto encuentra una faceta de su personalidad que desconoce: la sombra. La sombra es la representación de todo lo que se reprimió en la vida, de todo lo que le produjo angustia, de su lado oscuro. La sombra busca la destrucción, la agonía, tanto propia como ajena.

Pero la sombra no es un instinto animal, una bestia. No. La sombra es una especie de Mefistófeles del alma, siempre tentando, prometiendo, engañando a la persona a cometer actos que no debería hacer. Tiene todo un conjunto de recursos a su disposición: conoce todo lo que siente y tiene acceso a todas las memorias del personaje, tiene poderes que su otra mitad no posee, puede comunicarse telepáticamente con otras sombras, y es muy adepta a la manipulación. Y, lo peor, es capaz de tomar control de la persona, para hacer lo que se le antoja.







## Vampire: The Masquerade

Los vampiros son seres poderosos, pero no humanos. Alguna vez lo fueron, pero ahora están muertos, o mejor dicho, no-muertos. Para convertir a un ser humano en vampiro, es necesario que otro vampiro le absorba toda la sangre, hasta la última gota y le de una pequeña porción de su propia sangre inmediatamente después.

Si pasa mucho tiempo entre que el humano murió y recibe la sangre del vampiro, el primero permanecerá muerto y la sangre no surtirá efecto. A este acto de convertir a alguien en vampiro se le llama el abrazo (embrace); al vampiro original, el Señor (Sire) y al nuevo vampiro, el que acaba de morir se le llama Vasallo (Childe).

Cuando ocurre el abrazo, las emociones primarias e instintivas del Vasallo de algún modo despiertan y toman identidad propia, o casi. A esta "identidad" se le llama la bestia, y aunque no posee conciencia propia, tratara de hacer actuar a su "dueño" en forma depravada y bestial. Es decir, el vampiro va querer actuar según se lo dictan sus emociones más básicas, que son comer y atacar. La sed por la sangre se torna para ellos un ansia irrefrenable, tanto que si se encuentran muy hambrientos, van a atacar a quien primero se cruce, y matarlo, así se trate de su mejor amigo o su amante o su hijo. Del mismo modo, ante la mínima amenaza de peligro, la bestia va a tratar de dictar reacciones instintivas, que son atacar o huir.

Según la leyenda vampírica, se cree que el primer vampiro fue Caín, el tercer ser humano, que mató a su hermano Abel. Los arcángeles lo condenaron a vivir por siempre, privado de la luz del sol y a beber siempre sangre. También lo condenaron a que sus hijos llevaran la maldición y se odiaran entre ellos. Por mucho tiempo, Caín vagó y se encontró con Lilith, la primera mujer, la que Dios creó del barro como a Adán, pero que tuvo que echar del paraíso por "rebelde" y después hizo a Eva. Lilith enseñó a Caín algunas de sus artes, pero como él estaba maldito, los poderes que aprendió eran distintos de la verdadera magia. Sus disciplinas (así se llaman los poderes vampíricos) eran en cierto modo menos libres, más determinadas.

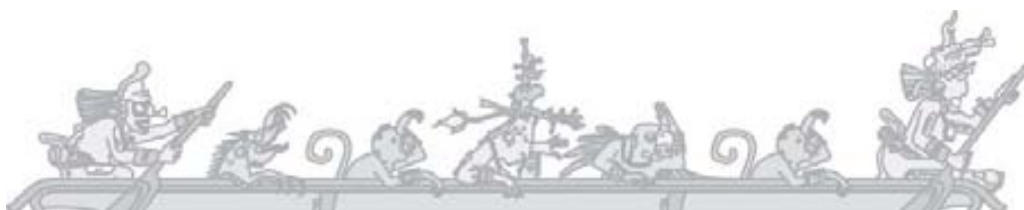
Caín se fue y fundó la ciudad de Enoch, y se sintió solo, por lo cual transmitió la maldición a tres mortales, conocidos como la segunda generación. Al pasar solo una parte de su sangre, la segunda generación era menos poderosa que la primera. La segunda generación también hizo Vasallos, en total 13, que son la tercera generación, menos poderosa que la segunda. Luego vino el diluvio y Caín se fue de la ciudad pensando que era un castigo divino.

Ahora bien, se cumplió la maldición y la tercera generación se levantó contra la segunda y se dice que la segunda murió. Caín entonces maldijo a cada uno de los 13 vampiros de tercera generación, y cuando estos 13 hicieron Vasallos, les transmitieron esta maldición. Cabe aclarar que estos vampiros: los 13 de tercera, los 3 de segunda y Caín, se llaman Antediluvianos.

De ese modo, existen 13 clanes, cada uno de los cuales se diferencia de los otros por el Antediluviano de tercera generación del que provienen. Como cada uno de ellos tenía una personalidad distinta, eligieron como Vasallos a gente que cumpliera tal o cual característica, como por ejemplo, tener inclinación artística (clan Toreador) o capacidad para el liderazgo (clan Ventrue). Estos Vasallos de la tercera generación, es decir, la cuarta, a su vez fue eligiendo gente semejante a ellos, y así cada clan tiene ciertas características comunes y por supuesto la maldición particular impuesta por Caín.

Con cada generación, la sangre se diluye cada vez más (porque lo que se va transmitiendo es la sangre de Caín), por lo cual una generación de número más alto es menos poderosa que las anteriores. Por ello, el Señor va a ser siempre más poderoso que el Vasallo. Los vampiros buscan tener poder sobre el mundo de los mortales. No es el caso para todos y cada uno de ellos, pero suele ser la ambición generalizada.

Por esa razón, las intrigas políticas en el mundo de los vampiros suceden sin cesar, cada uno tratando de superar a los demás. La amistad entre ellos es imposible, sobre todo entre los vampiros más viejos que ya casi no tienen emociones humanas.





Tras la aparición del primer juego de rol en 1974 (Calabozos y Dragones), este ha sufrido constantes críticas negativas por parte de los medios de comunicación derivadas de la desinformación. Un juego de rol o Role Playing Game (RPG) consiste en asumir un determinado rol o personalidad e interpretarlo, tal como haría un actor.

La manera más fácil de visualizar una partida de cualquier RPG, sin haber visto ninguna, es pensar que se trata de una ficción parecida a una novela o una película, pero con los personajes interactuando en tiempo real.

El reto del juego de rol es ser capaz de interpretar a un personaje de forma coherente, asumiendo sus metas y motivaciones y reaccionando ante los acontecimientos. Esta es la principal diferencia entre los juegos de rol y el resto de juegos de mesa: el jugador no es sólo una ficha más, sino que se busca siempre la interpretación de su papel como si de un actor se tratase, ya sea un ladrón, una poderosa hechicera o un espía internacional.

La partida de rol se convierte, así, en una experiencia gratificante tanto para los participantes como para el master, inmersos todos en un mundo de imaginación en el que pueden hacer cosas que nunca podrían hacer en la vida real.

Una vez que entramos en la dinámica de los juegos de rol, encontramos otros accesorios, como dados especiales, figuras de plomo y demás, que contribuyen a enriquecer el juego y a crear una atmósfera determinada. De cualquier forma, lo más significativo a la hora de jugar una partida, es tener mucha, mucha imaginación. El juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera. El juego permite introducir conceptos, procedimientos y valores que, quizá desde otra óptica, aparecerían como no significativos.

En un juego de rol se llevan a cabo operaciones de proceso de información casi de forma continuada. Al estar basados principalmente en el diálogo, el trabajo de desarrollo de la comprensión y expresión oral es constante, ayudando a usar al participante todo su potencial en estos campos.

Mediante la interpretación de alguien ajeno a él, se desarrolla un mayor grado de empatía, de sociabilidad y de tolerancia. Además, los juegos de rol son excelentes para plantear situaciones comprometidas como el racismo, el sexismo, etc., y dejar a los jugadores encontrar soluciones para esos temas a partir de experiencias que no podrían vivir de otro modo.

El juego de rol potencia la unidad en la diversidad, el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Es un juego no competitivo, donde se necesita del auxilio de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que de otro modo resultan imposibles. De esta manera, se puede aprender como la cooperación y, en definitiva, la relación con los demás, llevan a avanzar más allá de lo que se podría hacer trabajando sólo.

El hecho de la colaboración con sus compañeros, de la creación de relaciones de empatía, unido a la presencia posible en estos juegos de elementos ajenos a su entorno habitual pueden ayudar a reflexionar sobre las ventajas del contacto con seres humanos ajenos a su cultura, raza o creencias.

El juego de rol es un recurso de diversión y aprendizaje que no tiene una implicación antisocial, muy por el contrario, tal como sucede con el juego de rol en los niños y en el role-playing como terapia para adultos, favorece la socialización y ayuda a ejercitar intelectual y emocionalmente nuestros recursos internos más diversos.

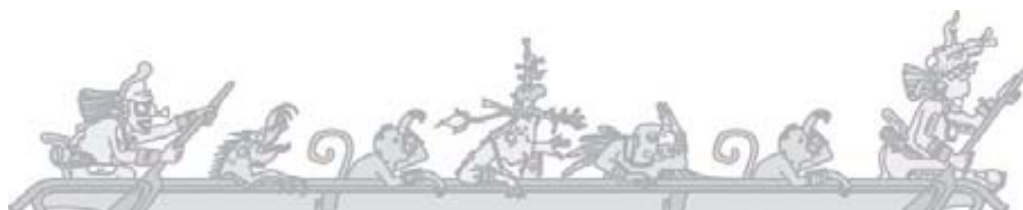




Z'ATZ'IH6

"Él de la escritura"

Diseño Editorial





*Llegó aquí entonces la palabra, vinieron juntos  
Tepew y K'ucumatz, en la oscuridad, en la noche,  
y hablaron entre sí Tepew y k'ucumatz.  
Hablaron, pues consultando entre sí y meditando;  
se pusieron de acuerdo, juntaron sus palabras y su pensamiento.*

Popol Vuh

El libro surgió como un medio que responde a las necesidades de comunicación entre individuos, su origen se remonta al empleo de la escritura, que se ha plasmado en diversos soportes como piedra, tallos de plantas, madera, piel y otros materiales. La evolución de la escritura permitió difundir el conocimiento en pueblos como Mesopotamia y Egipto.

La cultura egipcia desarrolló, a partir del tallo del papyrus, una hoja flexible que se prestaba a ser enrollada fácilmente. Algunos medían 20 metros y sólo podía escribirse por una cara, estos rollos fueron llamados volúmenes. Los rollos de papiro se introdujeron entre los griegos alrededor del siglo VIII a.C. Después de la caída del imperio de Alejandro Magno, en 323 a.C., Ptolomeo I fundó su reino en el valle del Nilo y logró que Alejandría fuera un lugar de predominio social, económico y cultural, donde creó la biblioteca del mismo nombre.

Se dice a manera de mito, que Ptolomeo al sentirse amenazado por el desplazamiento de su biblioteca por la de Pérgamo, prohibió la exportación del papiro para que no aumentara sus escritos. El rey Eúmenes buscó otro soporte para la escritura y desarrolla una técnica para tratar la piel de los animales y volverla propicia para la escritura.

Los libros en forma de rollo de papiro o pergamino fueron más tarde reemplazados por el codex, un libro conformado de páginas y una espina, similar a los libros utilizados hoy en día. El codex o códice fue inventado durante los primeros siglos d.C. Previamente a la invención y adopción de la prensa de impresión, todos los libros eran copiados manualmente, lo que hacía a los libros caros y raros.

Los libros eran copiados e iluminados por monjes en el scriptorium (sala de escritura) de un monasterio. Las lámparas y velas

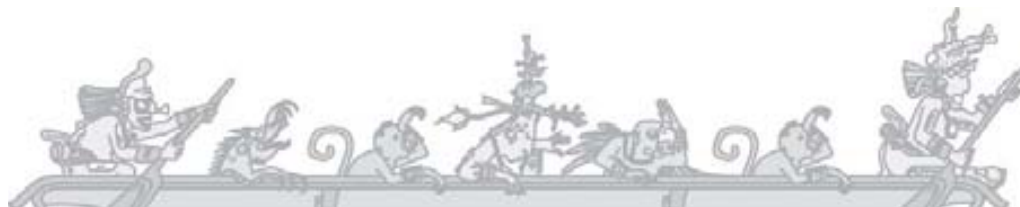
estaban prohibidas para evitar los incendios, y los monjes no podían hablar para no cometer errores. Toda comunicación se mantenía mediante signos. Durante la edad media, cuando sólo las iglesias, universidades y hombres pertenecientes a la nobleza podían adquirir libros, estos eran a menudo puestos bajo llave para evitar su robo. Los primeros libros fueron hechos con pergamino y vitela para las páginas, pero más tarde estos materiales fueron reemplazados por el papel traído del lejano oriente a Europa. Adentrada la edad media los libros comenzaron a ser producidos por impresión de bloques.

La técnica de impresión de bloques consiste en tallar sobre una tabla de madera la imagen de cada página de un libro. La tabla con el relieve era luego entintada y utilizada para crear numerosas copias de aquella página. Sin embargo, crear un libro completo a través de este método resultaba un tarea monumental, ya que requería de una tabla tallada por cada página.

No fue hasta que Johannes Gutenberg popularizó la prensa de impresión con tipos móviles en el siglo XV que los libros comenzaron a ser accesibles al público general.

Durante los siglos posteriores se invirtió mucho esfuerzo en la mejora de la prensa de impresión y la prensa libre. A mediados del siglo XIX el papel comenzó a ser fabricado con celulosa por ser más económica. Al abaratare los costos de producción de los libros aumentó la lectura en el público general. Esto a su vez aumentó el índice de alfabetización en países industrializados y facilitó el esparcimiento de información durante la segunda revolución industrial.

Sin embargo, la celulosa contenía ácidos que causaban la eventual destrucción del material impreso. Actualmente las bibliotecas deben desacidificar masivamente sus libros más viejos.







Actualmente corren peligro los libros creados entre 1850 y 1950. Los libros más recientes son impresos en papel alcalino, libre de ácido. Al encargarse del cuidado de libros debe tomarse en consideración la posibilidad de cambios químicos a la tapa y el texto. Los libros deben ser conservados lejos del alcance de la luz solar, en temperaturas bajas y en humedad moderada.

Los libros más pesados necesitan ser prensados entre otros volúmenes para mantener su forma. Por esta razón se recomienda agrupar libros por tamaño. A lo largo del siglo XX se ha experimentado un constante crecimiento en la demanda de libros, a menudo conocida como la explosión de la información. Con la aparición de la publicación electrónica y el Internet, mucha de la información más reciente o volumétrica no es impresa directamente en libros sino distribuida electrónicamente.

A finales de 1971 comenzó a desarrollarse lo que hoy denominamos libro digital o electrónico. Michael Hart fue el impulsor del Proyecto Gutenberg que consistía en la creación de una biblioteca digital totalmente gratis donde se podía encontrar obras de autores como Shakespeare, Poe y Dante entre otros, todas ellas obras de dominio público. En 1981, se produce un importante avance ya que sale a la venta el primer libro electrónico: Random House's Electronic Dictionary.

Sin embargo fue en marzo de 2001 cuando el libro digital (también conocido como eBook) experimentó su máxima expansión gracias al novelista Stephen King quien lanzó al mercado a través de la red su novela *Riding the Bullet*. La obra en apenas 48 horas vendió más de medio millón de copias, al precio de dos dólares y medio la copia.

Desde este momento comenzaron a surgir varias editoriales electrónicas y muchas tiendas virtuales empezaron a incorporar libros electrónicos en sus catálogos. Esto no necesariamente facilita el trabajo a las bibliotecas y hasta ahora no ha reducido el índice de publicaciones sobre papel; al contrario de lo que se pudiera pensar, la aparición de tecnologías digitales han abierto una nueva forma de diseñar y producir libros, permitiendo una explosión de la industria editorial en los últimos años del siglo veinte y los primeros del siglo XXI.

## 2.1 ¿Qué es un libro?

Etimología del latín liber: membrana, corteza del árbol.

Un libro es una obra impresa no periódica que consta de muchas páginas (más de 49), encuadernada, que se reúne en un volumen y puede ser de alguno de los diferentes géneros literarios.

Tras su aparición, hacia la primera mitad del siglo III a.C., el libro gozó de una gran aceptación pues en él se plasmaban los pensamientos y la sabiduría de los pueblos. Hablar de un libro es evocar el conocimiento que han elaborado millones de seres durante largos milenios. El libro es la forma en la que el lenguaje y la escritura se materializan, es adentrarse en la magia del pensamiento humano.

## 2.2 Elementos del libro

Cualquier diseño implica la resolución de una serie de problemas tanto a nivel visual como a nivel organizativo. La necesidad de equilibrio, estructura y unidad organiza todas las formas del diseño gráfico. Todo trabajo se rige por una serie de normas que permiten obtener claridad, legibilidad y funcionalidad a la composición, además de facilitar el trabajo creativo. Cada uno de los elementos editoriales contiene un papel importante dentro del diseño y por tanto un grado de jerarquía, estos son:

### 2.2.1 Formato

En México la mayor parte del material impreso se adapta a los formatos más empleados para la impresión en offset en máquinas de prensa, éstos son los pliegos donde entran ocho tamaños carta de 21.5 x 28 centímetros o también ocho tamaños oficio de 21.5 x 33 centímetros.

Los pliegos de 70 x 95 cm, 57 x 87 cm, 61 x 90 cm y 58 x 89 cm son más comunes. El primero corresponde al tamaño de ocho oficios y los restantes al tamaño de ocho cartas. La impresión de libros se adapta a estos formatos pues son a los que se recurre y son los más vendidos en el mercado.





### 2.2.2 Retícula

Es un sistema de ordenación que subdivide una superficie bidimensional en espacios más reducidos a modo de reja y que tienen las mismas dimensiones, generando así una constante; su altura corresponde a un número determinado de líneas de texto y su anchura es idéntica a la de las columnas.

Una retícula aporta a la maquetación un orden sistematizado, distinguiendo los diversos tipos de información y facilitando la navegación del usuario a través del contenido. Las dimensiones de la altura y la anchura se indican con medidas tipográficas. Los campos se separan uno de otro por un espacio intermedio con objeto de conservar la legibilidad. Con esta división en campos pueden ordenarse de forma mejor los elementos como tipografía, ilustración y colores.

#### Componentes de una retícula

**Márgenes:** son los espacios negativos entre el borde del formato y el contenido, que rodean y definen la zona “viva” en la que pueden disponerse la tipografía y las imágenes. Las proporciones de los márgenes requieren una consideración profunda, ya que contribuyen a establecer la tensión general dentro de la composición. Los márgenes pueden utilizarse para dirigir la atención, y servir como espacio de descanso para el ojo, o bien pueden contener determinada información secundaria.

**Columnas:** son alineaciones verticales de tipografía que crean divisiones horizontales entre los márgenes. Puede haber un número cualquiera de columnas; a veces, todas tienen la misma anchura y, a veces, tienen anchuras diferentes en función de su información específica.

**Medianil:** es la distancia que existe entre las columnas.

**Líneas de flujo:** son alineaciones que rompen el espacio dividiéndolo en bandas horizontales. Estas líneas guían al ojo a través del formato y pueden utilizarse para imponer paradas adicionales y crear puntos de inicio para el texto o las imágenes.

**Módulos:** son unidades individuales de espacio que están separados por intervalos regulares que, cuando se repiten en el formato de la página, crean columnas y filas.

**Zonas espaciales:** son grupos de módulos que, en su conjunto, forman campos claramente identificables. Puede asignarse un papel específico a cada campo para mostrar información.

**Marcadores:** son indicaciones de posición para texto subordinado o repetido a lo largo del documento, como los folios explicativos, los títulos de sección, los números de página o cualquier otro elemento que ocupe una única posición en una maqueta.

Dentro del diseño editorial, según Timothy Samara, el espacio en el que se trabaja se divide en las siguientes estructuras:

- **Retícula de manuscrito o de bloque:** Es la estructura más sencilla que puede existir y su base es un área grande y rectangular que ocupa la mayor parte de la página. Se encarga de contener textos largos y continuos y se desarrolló a partir de la tradición de los manuscritos. Tiene una estructura principal (bloque de texto y los márgenes) y una estructura secundaria que define otros detalles como las posiciones y relaciones de tamaño de folio explicativo, los títulos de capítulo y la numeración de las páginas, junto con un área para las notas a pie de página.





- **Retícula de columnas:** Tiene más posibilidades de combinación entre textos e imágenes, pues pueden ser columnas dependientes si el texto es largo o ser independientes si es un bloque corto. Esta retícula es muy flexible y puede utilizarse para separar diversos tipos de información. Una retícula de columnas tradicional, al medianil entre las columnas se le da una medida x y a los márgenes dos veces la anchura del medianil. Los márgenes más anchos que los medianiles entre las columnas atraen la atención del ojo hacia la parte interior, relajando la tensión entre el borde de la columna y el borde del formato.

- **Retícula modular:** Es una retícula de columnas con un gran número de líneas de flujo horizontales que subdividen las columnas en filas creando una matriz de celdas que se denominan módulos, cada uno de ellos determina una pequeña porción de espacio informativo.

Agrupados definen áreas llamadas zonas espaciales, a las que se asignan funciones específicas. El uso de esta retícula es sobre todo para coordinar los sistemas extensivos de publicación, resulta adecuada para el diseño de información tabulada.

**SAUD**

## ¿Cómo convivir con un andropáusico?

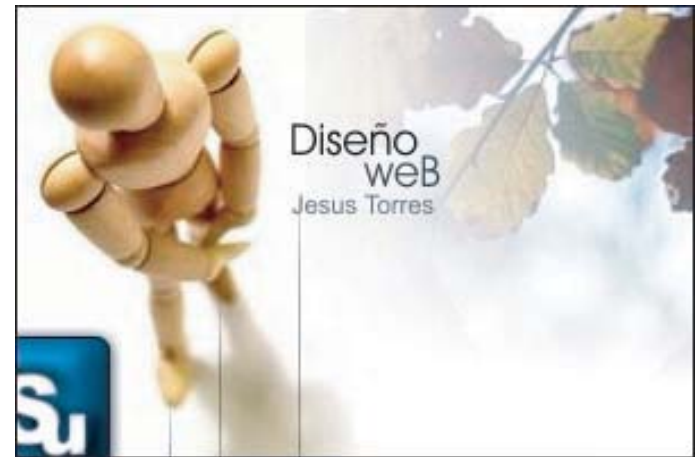
Si, ellos también atraviesan la "crisis de la edad madura", ellos tienen su propia "menopausia masculina". Los síntomas suelen ser "andropáusicos". Hombres y mujeres tenemos patrones hormonales diferentes, mientras que nosotros hombres somos pocos, los de ellos afloran una línea recta que desciende paulatinamente. La clave está en que se conviertan en Andropáusicos Creativos.

**C**onocer a un hombre andropáusico y su relación con el tiempo de tránsito hacia la vejez, se habla de la crisis de la andropausia. Conocer a un hombre andropáusico es conocer a un hombre que vive una etapa de transición entre la juventud y la vejez. Este periodo de la vida humana es una etapa de cambios físicos, psicológicos y sociales. El hombre andropáusico vive una etapa de transición entre la juventud y la vejez. Este periodo de la vida humana es una etapa de cambios físicos, psicológicos y sociales. El hombre andropáusico vive una etapa de transición entre la juventud y la vejez. Este periodo de la vida humana es una etapa de cambios físicos, psicológicos y sociales.

**Si tu mamá vive corriendo, se merece un ADVANCED 3**

**Athletic**

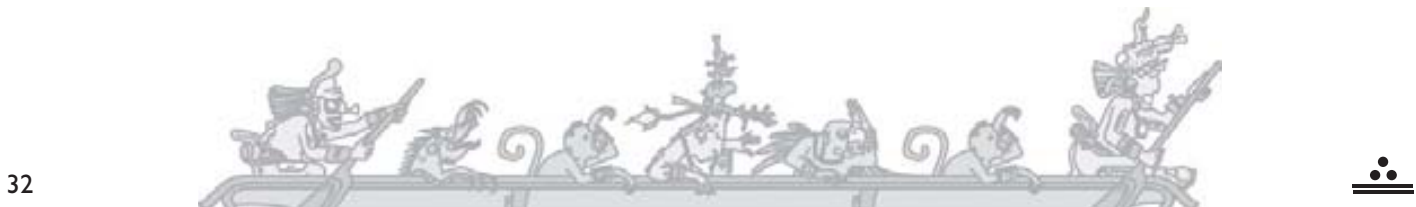
www.athletic.com



- **Retícula jerárquica:** Se adapta a las necesidades de la información que organiza, pero está basada en la disposición intuitiva de alineaciones vinculadas a las proporciones de los elementos y no en intervalos regulares y repetidos.

El desarrollo de una retícula jerárquica empieza por analizar la interacción óptica que provocan los diversos elementos si se sitúan de manera espontánea en diferentes posiciones.

En ocasiones, una retícula jerárquica unifica elementos dispares o crea una superestructura que se opone a los elementos orgánicos situados en un formato sencillo. También puede usarse para crear nuevas disposiciones visuales.







Constituye una aproximación casi orgánica a la manera en que se ordena la información y los elementos que la integran, y aún así, también fija todas las partes al espacio tipográfico de una forma arquitectónica.

Una retícula funciona de verdad si se origina una narrativa visual dinámica compuesta de partes que mantendrán el interés página tras página. Aquella que está bien planeada, forma infinitas oportunidades de investigación. Todos los problemas de diseño son distintos y cada uno de ellos exige una estructura reticular que sea útil para sus elementos particulares.

Cada una de las diferentes retículas es adecuada para resolver determinados problemas, el primer paso es considerar cuál estructura se adaptará mejor a las necesidades del proyecto.

### 2.2.3 Tipografía

La tipografía es el diseño de caracteres, números, signos y símbolos que tienen similitudes entre sí, pero que son diferentes unos de otros. La tipografía refleja una personalidad que la distingue de las demás, su construcción está basada en la combinación de lo artístico y lo funcional.

Es uno de los elementos más importantes dentro del diseño editorial, pero también es uno de los más descuidados. Su importancia radica en que es el elemento principal del cuerpo de texto.

#### Cuerpo de texto

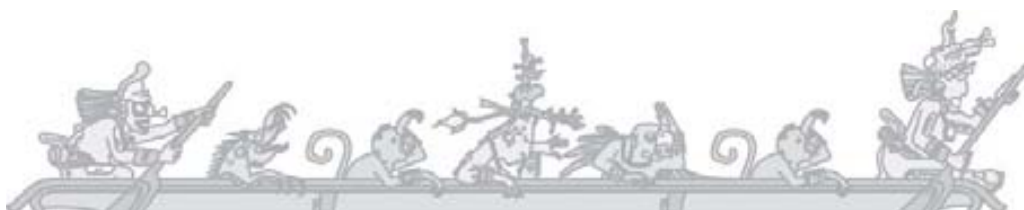
El cuerpo de texto o mancha tipográfica, consiste en la distribución del texto a través de una retícula en la superficie bidimensional. El objetivo de la mancha es conseguir la imagen general de armonía y buena legibilidad de la página, ésta depende de la claridad de la forma de los tipos, tamaño, la amplitud de los blancos marginales, la longitud de las líneas y la separación entre ellas. El formato de la página y la extensión de los márgenes determinan las dimensiones de la mancha.

#### Titulares

El titular de un documento se considera el ingrediente más importante dentro de una composición, porque es el primer elemento en el que se fija el lector.

Su labor es captar la atención del público, e incitarlos a que se introduzcan dentro del tema expuesto.

Normalmente, al titular se le suele dar un tamaño mayor que el del cuerpo de texto, y de esta forma se consigue el efecto que se persigue; captar la atención del lector de forma inmediata.







## 2.2.4 Composición

La composición de un diseño es, adecuar distintos elementos gráficos dentro de un espacio visual, que previamente habremos seleccionado, combinándolos de tal forma que todos ellos, sean capaces de poder aportar un significado para transmitir un mensaje claro a los receptores del mensaje. Al diseño podemos aplicarle dos definiciones de composición artística:

1. La disposición de elementos diversos para expresar decorativamente una sensación.
2. Una disposición de los elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una colocación perfecta.

Todo mensaje en diseño gráfico se elabora siempre por medio de una combinación coherente y estudiada previamente, de los elementos visuales con los que hayamos decidido trabajar.

Estos elementos pueden ser imágenes, texto, ilustraciones, espacios en blanco, etc., o por el contrario, construir nuestra composición con la ausencia deliberada de alguno de estos elementos. El diseño deberá ordenarse habitualmente en una estructura rígida, coherente y dentro de los parámetros de la simetría en la disposición de los distintos elementos.

El diseñador debe tener siempre presente, que cada elemento de la composición, en función de la ubicación, dimensión o protagonismo que le asignemos, experimenta pequeñas variaciones en su significado. Por tanto, es muy importante la posición que se le da a cada uno de los elementos y encontrar el equilibrio formal entre todos ellos. En una composición debemos buscar la máxima eficacia comunicativa, impactar visualmente al público receptor de nuestro mensaje.

## 2.2.5 Color

El color según Sir Isaac Newton, es una sensación que se produce en respuesta a una estimulación nerviosa del ojo, causada por una longitud de onda luminosa.

El ojo humano interpreta diferentes colores dependiendo de las distancias longitudinales. El color nos produce muchas sensaciones, sentimientos, diferentes estados de ánimo, nos transmite mensajes, expresa valores, situaciones y sin embargo, no existe más allá de nuestra percepción visual.

El mundo es de colores, donde hay luz, hay color. La percepción de la forma, profundidad o claroscuro está estrechamente ligada a la percepción de los colores.

La luz es constituida por ondas electromagnéticas que se propagan a unos 300,000 km/s. Esto significa que nuestros ojos reaccionan a la incidencia de la energía y no a la materia en sí. Las ondas forman, según su longitud de onda, distintos tipos de luz, como infrarroja, visible, ultravioleta o blanca. Las ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 380 y 770 nanómetros.

Los objetos devuelven la luz que no absorben, hacia su entorno. Nuestro campo visual, interpreta estas radiaciones electromagnéticas que el ambiente emite o refleja, como la palabra color. Las propiedades del color las definimos en los tonos, el brillo y la saturación.

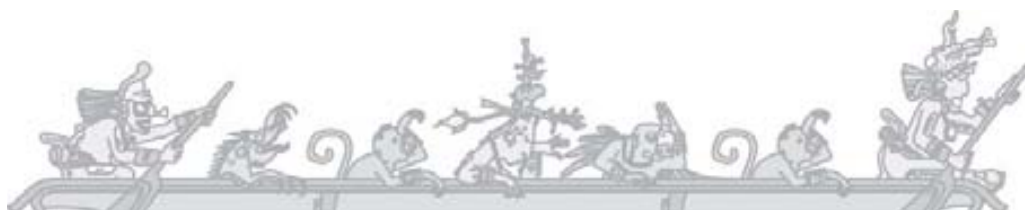
*Tono, matiz o croma* es el atributo que diferencia el color y por la cual designamos los colores: verde, violeta, anaranjado.

*Saturación*, es la intensidad cromática o pureza de un color. Valor es la claridad u oscuridad de un color; está determinado por la cantidad de luz que un color tiene. Valor y luminosidad expresan lo mismo.

*Brillo*, es la cantidad de luz emitida por una fuente lumínica o reflejada por una superficie.

*Luminosidad*, es la cantidad de luz reflejada por una superficie en comparación con la reflejada por una superficie blanca en iguales condiciones de iluminación.

Ningún color puede ser considerado un valor absoluto, de hecho los colores se influyen mutuamente si se acercan.





Los colores tienen diferente realce según el contexto en el que se dispongan o se encuentren. Existen dos formas compositivas del color, armonía y contraste.

*Armonizar*, significa coordinar los diferentes valores que el color adquiere en una composición. Es cuando en una composición todos los colores tienen una parte común al resto de los colores componentes. Armónicas son las combinaciones en las que se utilizan modulaciones de un mismo tono, o también de diferentes tonos, pero que en su mezcla mantienen los unos parte de los mismos pigmentos de los restantes.

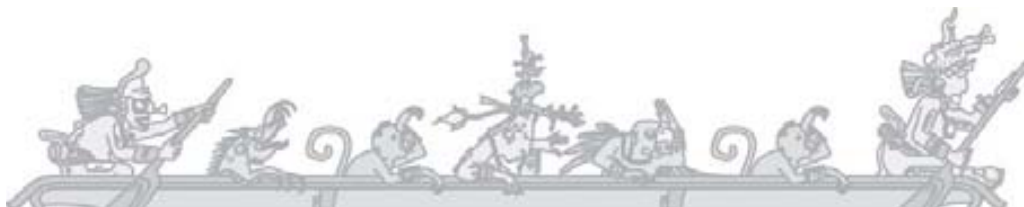
En todas las armonías cromáticas se pueden observar tres colores: uno dominante, otro tónico y uno de mediación.

*Dominante*: Es el más neutro y de mayor extensión, sirve para destacar los otros colores que conforman la composición gráfica, especialmente al opuesto.

*Tónico*: Es el complementario del color de dominio, es el más potente en color y valor, y el que se utiliza como nota de animación o audacia en cualquier elemento.



*Mediación*: Actúa como conciliador y modo de transición entre cada uno de los dos anteriores, suele tener una situación en el círculo cromático cercano a la de color tónico.





**Contraste**, se produce cuando en una composición los colores no tienen nada en común, no guardan ninguna similitud. Existen diferentes tipos de contraste:

**De tono:** Cuando utilizamos diversos tonos cromáticos, es el mismo color de base pero en distinto nivel de luminosidad y saturación.

**Contraste de color:** Se produce por la modulación de saturación de un tono puro con blanco, con negro, con gris o con un color complementario.



**Contraste de claro/oscuro o contraste de grises:** El punto extremo está representado por blanco y negro, observándose la proporción de cada uno.



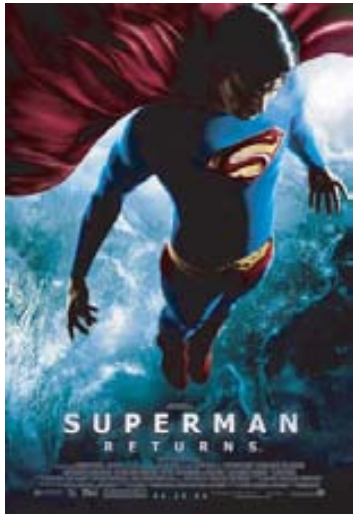
**Contraste de cantidad:** Consiste en poner mucha cantidad de un color y otra más pequeña de otro.



**Contraste simultáneo:** Dos elementos con el mismo color producen el mismo contraste dependiendo del color que exista en su fondo.

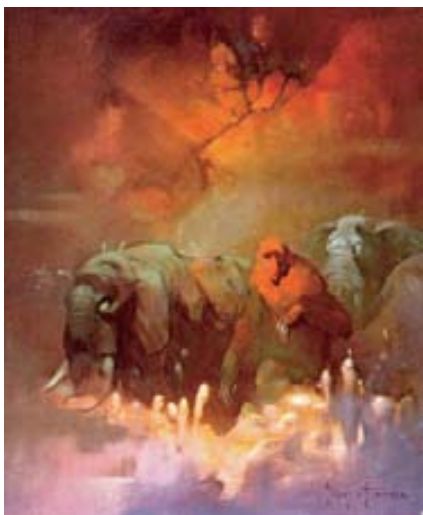






Contraste entre complementarios: Se colocan un color primario y otro secundario opuesto en el triángulo de color. Para conseguir algo más armónico, se aconseja que uno de ellos sea un color puro y el otro esté modulado con blanco o con negro.

Más allá de la mera identificación o asociación, el color también se puede emplear para crear experiencias. El color puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertar éstos mediante la gama de colores utilizados. Podremos dar sensación de frío, de apetecible, de rugoso, de limpio.



Aprender a ver el color y obtener una interpretación de sus propiedades inherentes ha de ser el punto de partida si deseamos realizar un tratamiento eficaz de éste en las distintas aplicaciones gráficas que hagamos.

El estudio de la influencia psicológica de los colores, es hoy en día una ciencia que se aplica a muy diferentes campos debido a la importancia que puede tener en los ambientes, en la vida diaria y en el diseño.

Contraste entre tonos cálidos y fríos: Se lleva a cabo con la presencia de un color frío y otro cálido.

También hay que tener en cuenta, que el color puede cambiar su significado dependiendo del país y su cultura, y al igual que el color, hay otros elementos (círculo, cuadrado u otra forma) que las personas pueden asociar con un concepto diferente al que normalmente se le atribuye a dicho elemento. La función de los elementos gráficos, no es simplemente adornar, sino atraer, representar la realidad y proporcionar más información que la escrita, o hacerla más evidente.







### 2.3 Presentación de libros de juegos de rol

El juego de rol es un recurso de diversión y aprendizaje que tras su aparición ha sido un campo muy bien explotado por los diseñadores, pues ofrece recursos ilimitados para originar un concepto innovador y estético.

A continuación se presenta una serie de juegos que servirán como ejemplo de competencia. Es importante conocer el diseño que se ha utilizado, por ello se realizará un análisis de los elementos gráficos que componen el diseño editorial de la compañía White Wolf. Se seleccionaron los siguientes juegos: *La Tierra de los Ocho Millones de Sueños*, *Werewolf: The Forsaken*, *Veil of the Night* y *Mummy: The Resurrection*.

### Ilustración Capítular



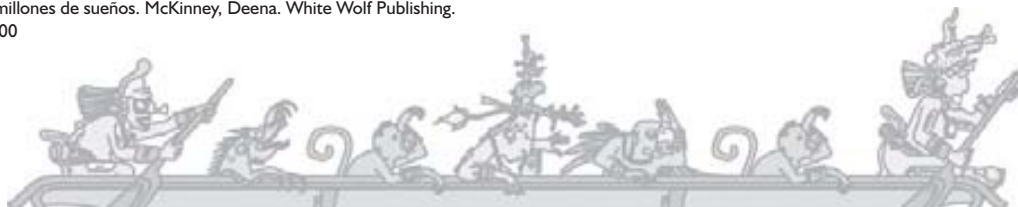
#### 1.-La tierra de los ocho millones de sueños<sup>4</sup>



### Página impar



<sup>4</sup> La tierra de los ocho millones de sueños. McKinney, Deena. White Wolf Publishing. Clarkston, California. 2000





### Página de personaje



### Página de personaje



La Tierra de los Ocho millones de Sueños es un juego que trata sobre los Changellings del Oriente, llamados hsien. Este tipo de hadas son muy diferentes de las occidentales puesto que son más poderosas, similares a dioses. El formato del libro es tamaño carta, con una retícula de columnas.

Los márgenes de la página son pequeños debido al elemento ornamental que rodea la página completa.

En la esquina inferior derecha de la página se encuentra el nombre del capítulo, mientras que en la página impar muestra el nombre del libro, la numeración se localiza a un costado de estos marcadores. Dentro de la mancha tipográfica se da énfasis a subtítulos con un puntaje más grande. Las columnas están justificadas para crear una mancha más uniforme.

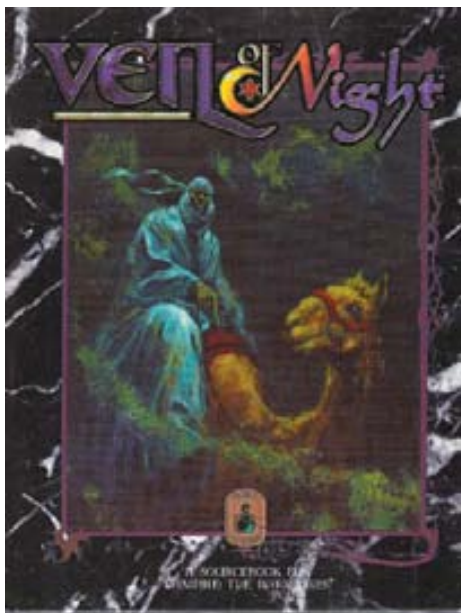
El libro contiene 9 ilustraciones capitulares que muestran la apariencia de los hsien. En la ilustración de interiores se maneja la regla texto-imagen, imagen-texto. En los personajes, la ilustración se ve rodeada o perfila a la imagen. Existe cierta similitud entre la página de personaje y la página de información general. El estilo se ve influenciado por la temática y presenta características orientales.

El libro en general se ve un poco saturado por la tipografía, el elemento decorativo que delimita las páginas genera una sobrecarga de elementos.

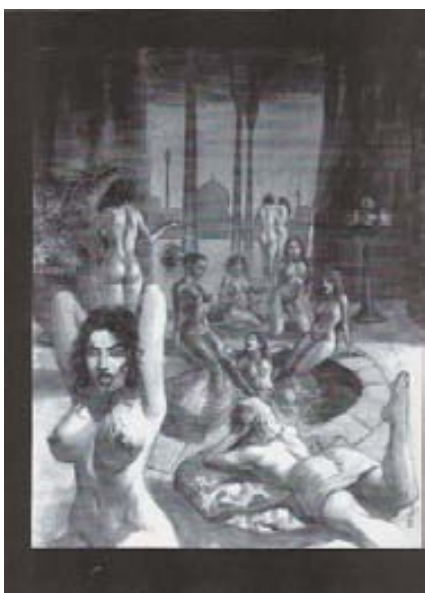




**Portada**



**Ilustración capitular**



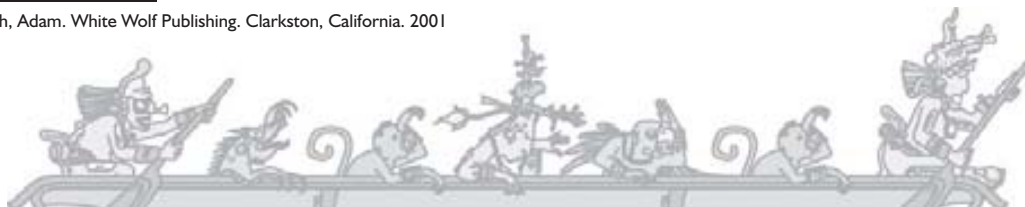
**2.- Veil of night<sup>5</sup>**

En un juego que trata sobre los vampiros en la edad oscura (1300) en medio oriente. El formato empleado es carta. La retícula empleada es a dos columnas. Cuenta con un inicio de capítulo que contiene una pequeña reseña, el diseño de esta página está influenciado por el arte musulmán. Contiene una letra capitular y un elemento decorativo característico de la cultura árabe. El texto está manejado con una tipografía que remonta a la escritura con tinta.

El elemento decorativo se repite en todas las páginas pero no es tan elaborado como en la página inicial del capítulo. Para resaltar subtítulos se usa la misma fuente pero en un puntaje mayor o en itálicas. En la esquina inferior izquierda contiene el nombre del libro, en la derecha, el nombre del capítulo. Debajo de estos marcadores y entre la decoración se encuentra el folio. El texto está justificado para dar una apariencia más uniforme.

Contiene 7 ilustraciones capitulares que muestran diferentes aspectos de los vampiros del medio oriente, la ilustración está influenciada por el estilo árabe. En las columnas se maneja texto-imagen, imagen-texto. En los personajes, el texto suele rodearlo, en ocasiones la composición se ve demasiado cargada. El libro muestra en ciertas páginas una saturación de elementos.

<sup>5</sup> Veil of Night. Tinworth, Adam. White Wolf Publishing. Clarkston, California. 2001







Página inicial



Página de personaje



Página par



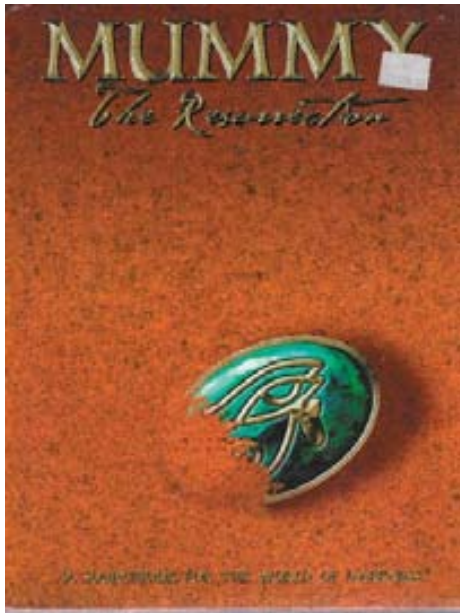
Página de personaje







**Portada**



**Ilustración capitular**



**3.- Mummy: The resurrection<sup>6</sup>**

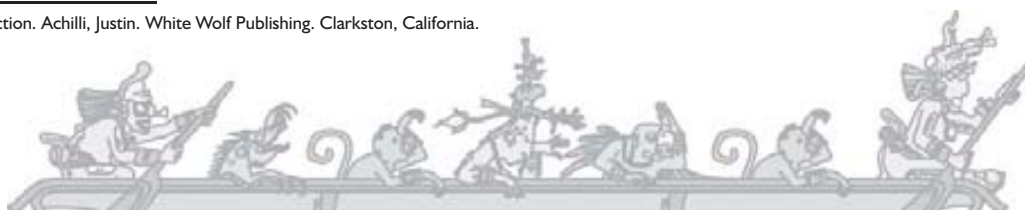
Es un juego a cerca de las momias egipcias. Estos seres inmortales que han renacido para cumplir con los trabajos designados por Osiris. Estas momias no tienen el aspecto que lucían en el antiguo Egipto, es la combinación de un espíritu viejo con un cuerpo nuevo. El formato empleado es carta, la retícula es a dos columnas, un capítulo inicial que muestra una frase relacionada con estos seres. Los elementos de esta página de inicio de capítulo son: un trozo de hoja de pergamino e imágenes de lirios. En las páginas posteriores los elementos empleados son: las alas de Ma'at (la Justicia), el ojo de Osiris en la parte central y el escarabajo que contiene la numeración y que cambia de posición de acuerdo a la hoja; en la parte inferior se usa lirios y personas.

Todas las páginas contienen zonas de blanco definidas que ayudan al descanso visual. En las páginas pares aparece el nombre del libro en medio, en las impar aparece en la misma posición pero con el nombre del capítulo.

Para destacar subtítulos de emplea la misma fuente pero en negritas y en un puntaje más alto. Las columnas están justificadas para dar una apariencia más uniforme.

Existen 10 ilustraciones capitulares creadas de manera digital, éstas muestran la apariencia física de las momias. Las ilustraciones interiores son tradicionales y digitales. Las columnas se manejan en texto-imagen, imagen-texto. Algunas ilustraciones poseen un marco y el texto las rodea. En los personajes, el texto los rodea pero la imagen suele ser más pesada que la mancha tipográfica. La composición general del libro es equilibrada, evita la saturación de elementos generando un diseño más limpio.

<sup>6</sup> Mummy. The resurrection. Achilli, Justin. White Wolf Publishing. Clarkston, California. 2001





Página inicio capítulo



Página impar



Página par

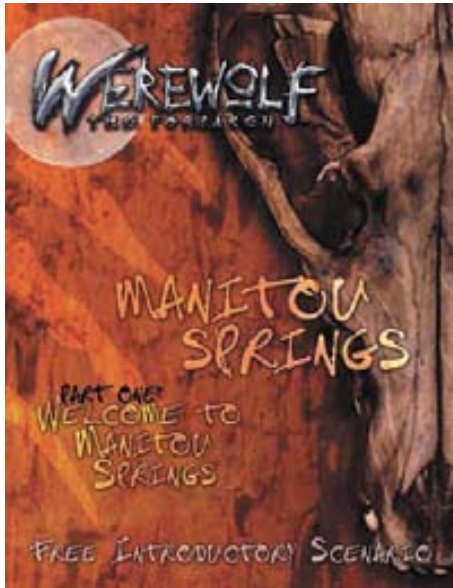


Página de personaje





**Portada**



**Página de personaje**



**4.- Werewolf: The forsaken<sup>7</sup>**

El juego está basado en el mito de los hombres lobo, la relación que tiene con la Madre Tierra, las tareas que deben cumplir en un mundo lleno de Caos y su relación con la humanidad en la época actual. El formato usado es carta, la retícula que se maneja es a dos columnas y contiene zonas de blanco amplias.

En todas las páginas se maneja una textura en la parte superior e inferior como elemento de diseño, en la página inicial se emplea una parca de garras en transparencia. La numeración está dentro de un círculo y cambia de acuerdo a la página, par, esquina inferior izquierda, impar, esquina superior derecha. No contiene marcadores que indiquen el nombre del capítulo o del libro. Para destacar subtítulos emplea una tipografía y color diferentes, en un puntaje más alto. Incluso usa un elemento de garra para resaltar alguna parte específica del texto. Las columnas están justificadas dando irregularidad a la composición.

Contiene 7 ilustraciones capitulares, la ilustración interior es tradicional. En la composición se maneja texto-imagen, imagen-texto. En los personajes, la ilustración es rodeada por el texto y en otras se encuentra rodeada por una zona blanca, se maneja en color sepia para destacarla de la mancha tipográfica negra. La composición general es buena, simple y equilibrada.

<sup>7</sup> Werewolf: The forsaken. Tinworth, Adam. White Wolf Publishing. Clarkston, California. 2005







Inicio de capítulo



Página de personaje



Página de personaje



Es importante conocer las características y el diseño que han utilizado estos juegos para no aplicar un concepto ya usado o únicamente para conocer los elementos que contienen.

Los juegos de rol buscan crear una historia, un universo completo y complejo donde se desenvuelvan sus personajes, en muchas ocasiones, una portada influye en el usuario a comprar un juego. Conocer a fondo lo que se ha realizado para crear una idea revolucionaria es el propósito de todo juego.



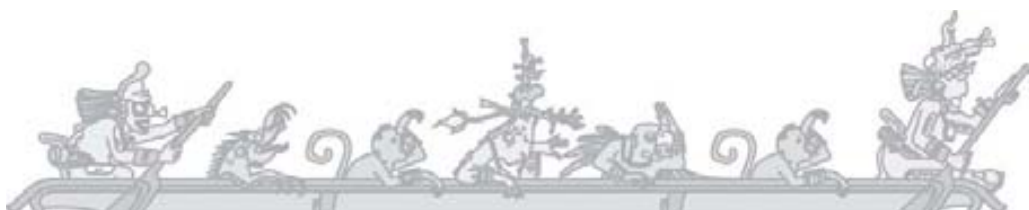




É 'A YUXUC

"Él del tallado"

Ilustración





*¡Hágase así! ¡Que se llene el vacío! ¡Que esta agua se retire y desocupe el espacio, que surja la tierra y que se afirme! Así dijeron. ¡Que aclare, que amanezca en el cielo y en la tierra! No habrá gloria ni grandeza en nuestra creación y formación hasta que exista la criatura humana, el hombre formado. Así dijeron.*

*Popol Vuh*

El ser humano siempre ha tenido la necesidad de representar todo lo que le rodea, encontrando en el dibujo, el medio más ameno para realizar este deseo. Los primeros dibujos se remontan en el Paleolítico Superior, hace 35,000 años, cuando el homo sapiens representaba sobre las superficies rocosas de las cuevas o sobre la piel de los abrigo, animales que cazaba.

Más tarde, los egipcios supieron valerse de este arte para decorar las construcciones más imponentes de la historia; las pirámides. Habían pasado miles de años y el dibujo evolucionó substancialmente. Se pasó de la composición monótona y estática de la prehistoria al equilibrio, minuciosidad y colorido de las representaciones teológicas en templos y santuarios. Ahora hacia falta detallar la figura de los dioses para agradecerles el esplendor del imperio egipcio.

Fue hasta el siglo VI a.C. donde encontramos en los griegos a los máximos representantes del equilibrio en el dibujo. Preocupados por centrarse en la expresión cándida humana, la despojan de toda connotación sobrenatural, consiguen centrarse y obtienen las proporciones consideradas armónicas hasta el momento. He aquí la unidad y avenencia entre la realidad y la figura.

Los romanos, 500 años después, aportaron la diversidad que faltaba. Mantener otro imperio sobre un territorio tan extenso precisaba de un ejército y una disciplina ejemplar para subyugar a tantas culturas diversas sobre el mismo mando. Eso, facilitó, en cierta parte, el abandono de lo artístico y ornamental para acercarse a una doctrina más práctica y útil para esa época; hacían falta sólidas edificaciones con las que mantener la autoridad sobre los continuos ataques de los invasores. Obtuvieron en el dibujo el medio para reflejar lo que serían las próximas construcciones. Surgieron así los primeros planos y con ellos nació la arquitectura.

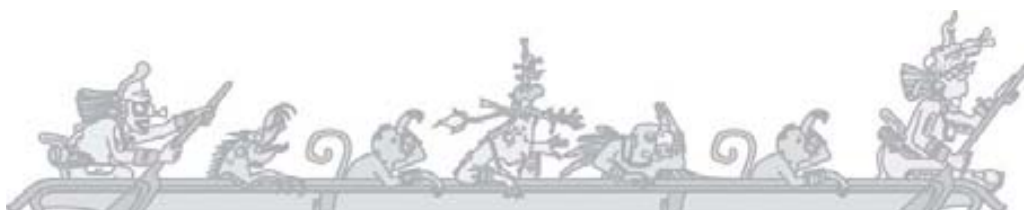
El dibujo técnico ya precisaba de una mayor experiencia y conocimientos matemáticos que lo que se había forjado hasta el momento. De la Edad Media, siglo VII a siglo XV, es donde se conservaron un mayor número mayor de obras integras. Durante esta etapa predominan las representaciones vivaces.

Vuelve a imponerse la espectacularidad y los aderezos, sin dar oportunidad para actuar al color; simplemente es el trazo el encargado de marcar el detalle. La invasión árabe introduce un revolucionario soporte para el dibujo y la pintura: el papel.

Invención china que facilitará que la ilustración deje de ser una actividad exclusiva de monjes sobre pergaminos de cañas y piel, para convertirse en algo más alcanzable para la población. Es a partir de ese momento cuando se puede manifestar el fulgor del color. Cabe destacar, también, la introducción al uso de la pluma metálica o la tinta como la conocemos actualmente.

Desde Italia y avanzando entre la etapa gótica, segunda mitad del siglo XV, el Renacimiento se desarticula de lo religioso. Ahora lo importante es reconocer la belleza y saberla expresar. Basándose en la civilización artística grecorromana, vuelve a imponerse lo natural y escueto. Los magnates dejan reflejar sus bustos en multitud de retratos.

De la mera decoración arrinconada, el desnudo femenino empieza a adueñarse de los temas principales en las creaciones y se vuelve al estudio de la figura humana. El dibujo asciende a lo volumétrico gracias a las nuevas técnicas de coloreado. El juego de luces y sombras, junto con la perspectiva, acerca aún más la realidad al dibujo. Artistas como el Greco, Miguel Ángel, Sandro Boticelli, Leonardo da Vinci demuestran este nuevo desarrollo.





Éste último destaca sobre los demás por su afán de investigación. Recoge bajo sus obras estudios de anatomía, invención de artilugios y una nueva manera de utilizar la iluminación en el dibujo. El sfumato disipa la línea cerrada del contorno del dibujo para aumentar la profundidad y con ello, lo que se persigue desde entonces: el acercamiento a lo natural. Por tanto el dibujo deja de ser algo espontáneo y subjetivo para convertirse en una verdadera disciplina.

El Barroco utiliza hasta la exageración todos los recursos aportados durante el Renacimiento para expresar desde la calamidad de la pobreza hasta lo fastuoso de la riqueza. Se rompe la rectitud y la uniformidad en las representaciones pictóricas y se intenta al máximo conmover y atraer al espectador.

A partir del siglo XIX se rompe la continua uniformidad que había seguido el dibujo y se bifurca en multitud de estilos: romanticismo, realismo, impresionismo, expresionismo, fauvismo, cubismo, futurismo, surrealismo... No obstante, todos ellos utilizan lo aportado hasta la fecha como herramienta para expresar nuevos enfoques de la sociedad.

### 3.1 Definición

Una ilustración es un diseño de imágenes asociadas con palabras utilizadas para comunicar alguna información. Este diseño va dirigido a un público en específico y con un mensaje en concreto que es fácil de percibir y que está regido por las leyes de la estética y la comunicación.

Ilustración, (de ilustrar) sustantivo. Estampa o grabado que documenta un libro. Componente gráfico que complementa o realza un texto, concreta su función de manera rápida y con un fin consciente y objetivo, se desenvuelve como una forma activa y como la potencia de mayor reacción en la mente humana.<sup>8</sup>

Eugene Arnold concibe la ilustración como la expresión más vital del arte moderno, que concreta su función de manera rápida con un fin consciente y objetivo. Lo denomina un arte que no es para coleccionistas ni museos, sino que es una forma activa.

“La ilustración habla del lenguaje del pueblo, de éste extrae su gran calor humano, sus sucesos, historias y fantasías y a él los devuelve transformados por la magia del arte, para su deleite, saber, mejoramiento y beneficio.”<sup>9</sup>

El éxito de una ilustración depende en gran parte de la habilidad del ejecutor, la efectividad del mensaje que transmite y la satisfacción de una necesidad específica. La ilustración se encuentra entre los límites del arte y el diseño pues se rige por las leyes de la estética además de la funcionalidad que aporta a la imagen.

### 3.2 Elementos de la ilustración

Dentro de la organización y estructuración de las formas existen ciertos elementos que están muy relacionados entre sí y no pueden ser separados fácilmente.

Analizándolos de forma individual parecen bastante abstractos, pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de una ilustración. Estos elementos se dividen en cuatro grupos principales:

- a) *Elementos conceptuales*
- b) *Elementos visuales*
- c) *Elementos de relación*
- d) *Elementos prácticos*

#### *Elementos conceptuales*

No son visibles, no existen, sino que parecen estar presentes en la composición. Están sugeridos en el diseño y la construcción, pero si son apreciados fácilmente ya no son conceptuales. Estos elementos son:

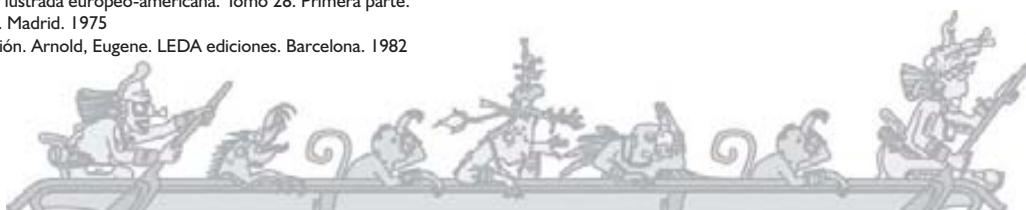
#### El punto

Es invisible y se define como un ente abstracto, su tamaño y forma varían. El punto puede ser caracterizado como la forma elemental más pequeña. Es el principio y fin de una línea, es la configuración mínima en un diseño. La mayoría de las personas

8 Enciclopedia universal ilustrada europeo-americana. Tomo 28. Primera parte.

Editorial Espasa-calpe. Madrid. 1975

9 Técnicas de la ilustración. Arnold, Eugene. LEDA ediciones. Barcelona. 1982





personas tienden a visualizar al punto como una forma redonda carente de dirección cuando se considera individualmente. Los puntos cuadrados sí muestran una dirección, incluso se pueden establecer direcciones alineando puntos o colocándolos de tal modo que sugieran líneas ocultas.

Todos los elementos visuales son mencionados como forma. La estructura gobierna la manera en que una forma es construida, es la organización espacial, el esqueleto en el que se entretrejen todos los elementos.

### La línea

Surge cuando un punto se mueve en cualquier dirección. La línea tiene un largo pero no un ancho, además de posición y dirección. Es la que forma los bordes de un plano.

### El plano

El recorrido de una línea se transforma en un plano, éste tiene un largo y ancho pero nunca un grosor. Posee una posición y dirección y es limitado por líneas. Siempre define los extremos de un volumen. En el plano se efectúa la determinación de posiciones y direcciones

### El volumen

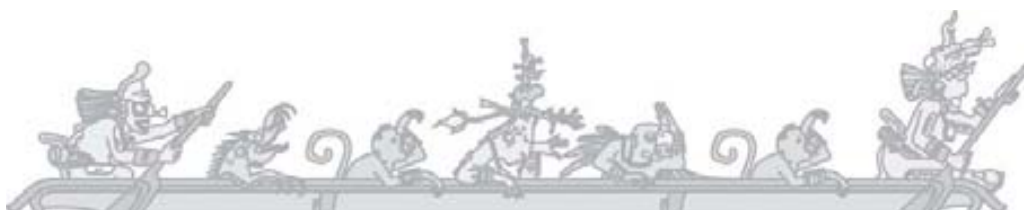
Se da cuando un plano se mueve en una dirección distinta a la suya. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos, su principal característica es ser ilusorio. La representación de la dimensión o del volumen depende directamente de la ilusión, que en el plano bidimensional está sólo implícita, su objetivo es producir una sensación de realidad.

### Elementos visuales

Estos se presentan cuando los elementos conceptuales se hacen visibles y tienen forma, medida, color y textura. Los elementos visuales forman la parte más prominente y llamativa de una ilustración, porque son los que realmente se ven.

### Forma y estructura

La forma es la apariencia visual total de una ilustración, que se puede identificar por el tamaño, el color y la textura.







### Medida

Toda forma posee un tamaño que es relativo y que está ligado íntimamente con el espacio.



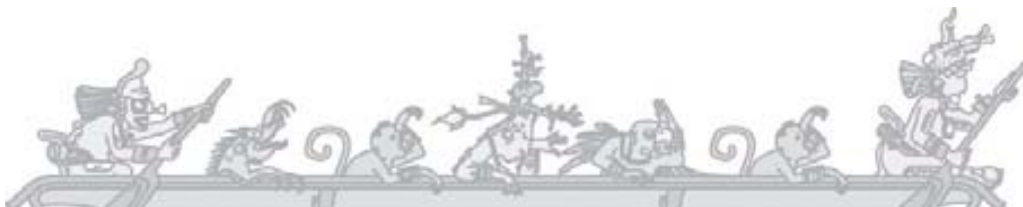
### Textura

Se refiere a la aproximación en la superficie de una forma. Está relacionada con la composición de una sustancia a través de variaciones en la superficie del material.



### Elementos de relación

Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en una ilustración. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición, mientras que otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad.





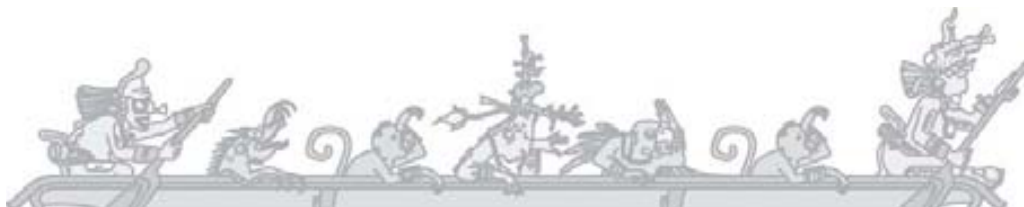
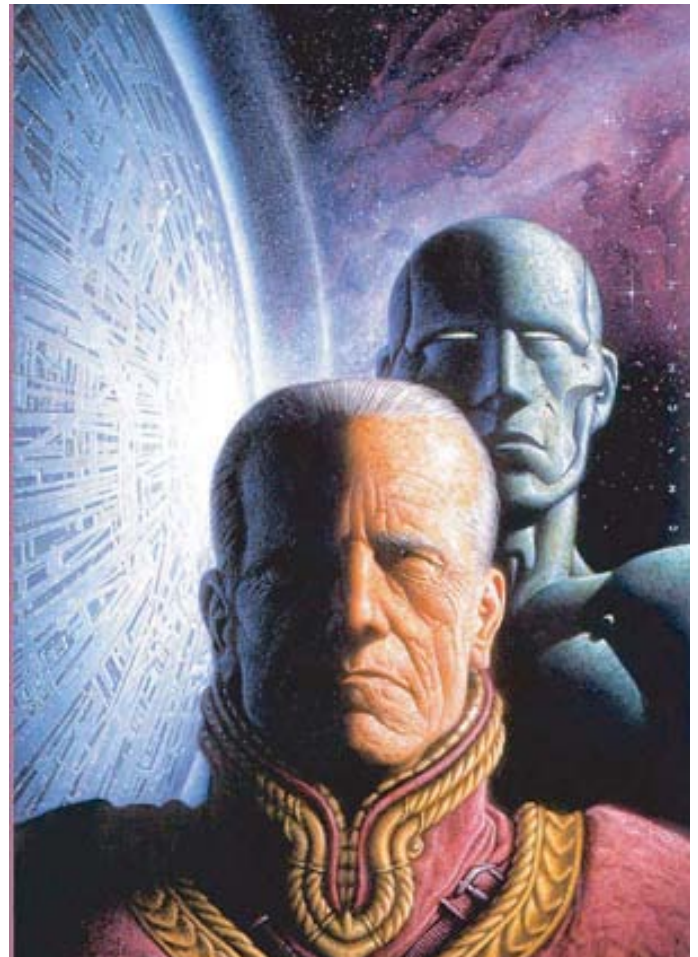
### Dirección

La dirección de una forma va a depender siempre de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas. Todos los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas y significativas: el cuadrado, la horizontal y la vertical; el triángulo, la diagonal y por último el círculo, la curva.

Cada una de las direcciones visuales tiene un fuerte significado y es una herramienta valiosa para la elaboración de mensajes visuales. Todas las fuerzas direccionales son muy importantes para la intención compositiva dirigida a un efecto y un significado finales.

### Posición

La posición de una forma está ligada respecto al cuadro o la estructura de la ilustración.







### Espacio

Cualquier forma de cualquier tamaño ocupa un espacio. Puede estar ocupado o vacío, incluso puede ser liso o ser ilusorio para sugerir una profundidad.



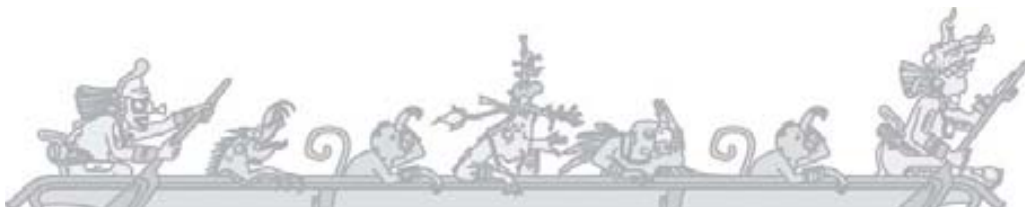
### Gravedad

Es real y tiene un efecto constante sobre la estabilidad de la ilustración. Todas las estructuras y formas están sujetas a la ley de gravedad y esto significa que ciertas disposiciones y posiciones no son posibles.



### Equilibrio

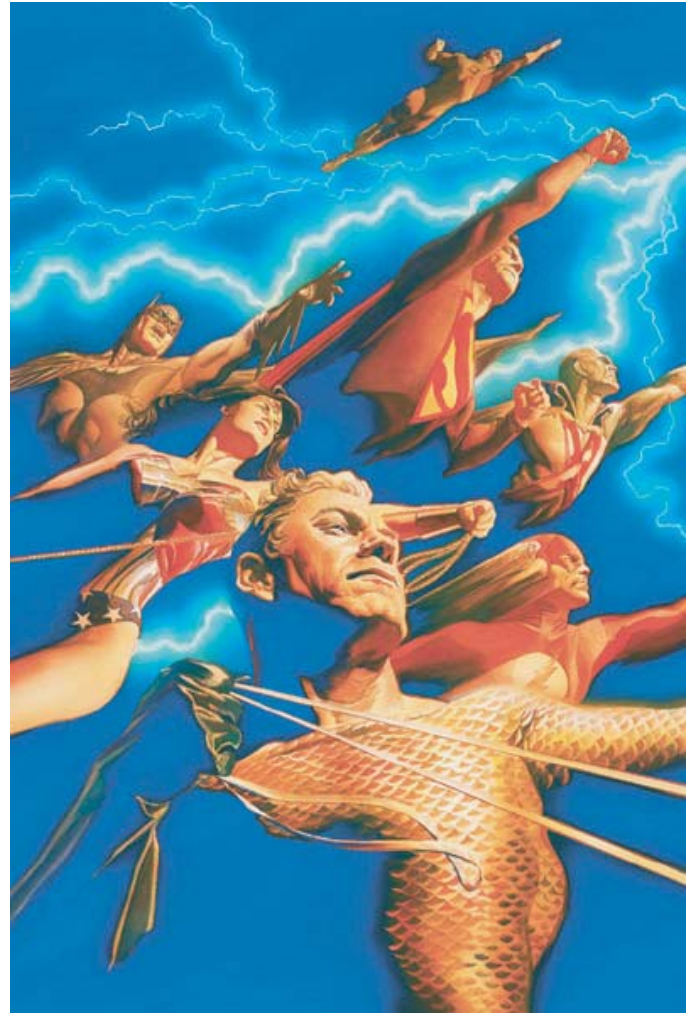
Es la fuerza física y psicológica más importante de la percepción humana, es el estado opuesto al colapso. En el diseño el proceso de estabilización impone a todas las cosas un eje vertical con un referente secundario horizontal; entre los dos establecen la estructura del equilibrio. Este eje se le denomina eje sentido.





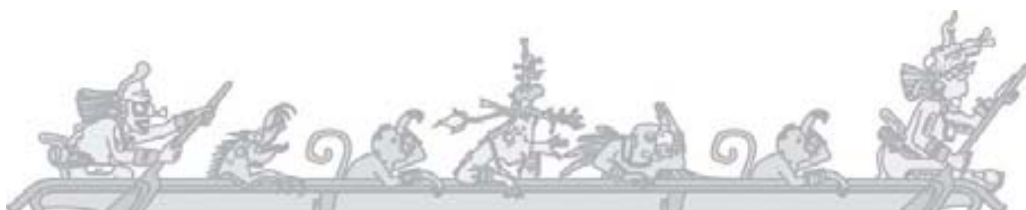
### Movimiento

El elemento de movimiento está presente en el modo visual con mucha más frecuencia de lo que se reconoce explícitamente y es una de las fuerzas más predominantes en la experiencia humana. El movimiento permite que una figura no sea estática añadiéndole vitalidad, fuerza y expresión.



### Elementos prácticos

Estos subyacen el contenido y el alcance de una ilustración pues con ellos se definen la intención y el objetivo de la ilustración.







## Representación

Se refiere a las formas que han sido derivadas de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano. La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta.



## Significado

Se hace presente cuando la ilustración transporta un mensaje para un público determinado.

## Función

Aparece cuando una ilustración debe servir a un determinado propósito.

Además existe una estructura que sirve para dar apoyo en la organización de la ilustración. La red es una división geométrica

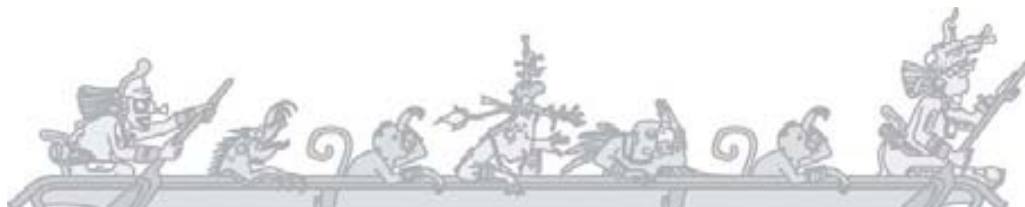
modular lograda en base a la división de espacios proporcionados que guardan una relación de las partes con el todo. Estos elementos contribuyen a la unidad en un diseño, su análisis nos permite una comprensión más clara y la práctica constante nos ayudará a dominarlos. Enriquecer y madurar nuestra experiencia para realizar estructuras con una extensa sagacidad crítica es el principal objetivo.

## 3.3 Estilos

El estilo es la síntesis visual de los elementos, las técnicas, la sintaxis, la instigación, la expresión y la finalidad básica. Se considera como una categoría visual conformada por un entorno cultural total. Por ejemplo, las diferencias entre el arte oriental y el occidental están en las convenciones que los rodean. De estos dos, el oriental es el más convencionalizado, es decir, gobernado por reglas más fuertes y principios básicos más rígidos que impliquen un consenso cultural aceptado.

El estilo influye sobre la expresión artística, casi de la misma manera que las convenciones. Hay muchos nombres de estilos artísticos que se refieren, no sólo a una metodología expresiva, sino también a períodos históricos o a emplazamientos geográficos: Bizantino, Renacentista, Barroco, Impresionismo, Dadá, Flamenco, Gótico, Bauhaus, Victoriano.

Sin embargo, no se deben pasar por alto aquellos estilos que se desarrollaron en América Latina como el Maya, Olmeca, Mexica, Andino, Teotihuacano, etc., que poseen las características básicas para ser propiamente estilos. Cada nombre conjura una serie de claves visuales reconocibles que abarcan la obra de muchos artistas, además de un período y un lugar. El estilo es la síntesis última de todas las fuerzas y factores, la unificación, la integración de numerosas decisiones y grados. En el primer nivel está la elección del medio y la influencia de este medio sobre la forma y el contenido. Tenemos después el propósito, la razón por la que algo se hace: para la supervivencia, para la comunicación, para la expresión personal. La realización actual presenta una serie de opciones: la búsqueda de decisiones compositivas mediante la elección de elementos y el reconocimiento del carácter elemental; la manipulación de los elementos a través de





de la elección de técnicas apropiadas. El resultado final es una expresión individual (o a veces colectiva) dirigida por todos o la mayor parte de los factores mencionados, pero influida principal y profundamente por lo que ocurre en el entorno social, físico, político y psicológico, entorno que es crucial para todo lo que hacemos o expresamos.

### 3.4 Composición

La ilustración puede considerarse como la expresión visual de una idea que es transmitida en forma de composición, la cual es el alma de toda imagen pues forma la base en la que se construye una imagen.

La composición de una ilustración es, adecuar distintos elementos gráficos dentro de un espacio visual combinándolos de tal forma que todos ellos sean capaces de poder aportar un significado para transmitir un mensaje claro a los receptores del mensaje. Composición es la creación de una unidad orgánica entre el campo y las formas que contiene, a través de sus relaciones se crea una nueva identidad.

#### 3.4.1 Tipos de composición

La forma en que se acomodan los elementos en el espacio determina el estilo de composición. Las dos clases en que se dividen son formales e informales.

##### *Composiciones formales*

Una composición formal generalmente contiene una estructura matemática subyacente que gobierna con rigidez las posiciones y las direcciones de los elementos. Las normas están predeterminadas, no se deja nada al azar. Los elementos se ordenan en repetición según la forma, el tamaño, la posición, la dirección o incluso el color.

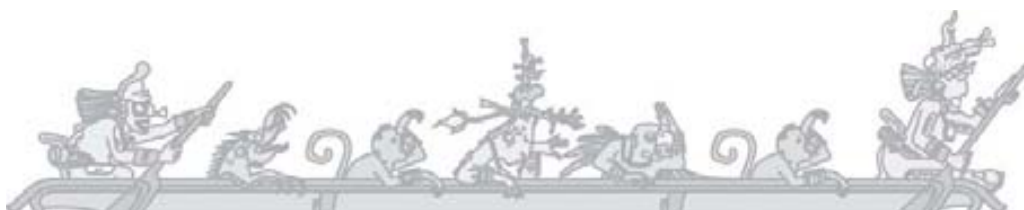
Los cuatro modos de producir composiciones formales se basan en conceptos matemáticos de simetría. Su uso combinado produce numerosas variaciones:

- a) Traslación o cambio de posición. Sin embargo, la dirección de la forma permanece invariable.
- b) Rotación o cambio de dirección. La rotación también produce un cambio de posición, de modo que las figuras no quedan superpuestas.
- c) Reflexión o creación de una imagen reflejada de la forma. Tiene como resultado una simetría bilateral.
- d) Dilatación o cambio de tamaño.



##### *Composiciones informales*

Las composiciones informales no dependen de cálculos matemáticos, sino de una percepción sensible a la creación de un equilibrio asimétrico y una unidad general mediante elementos y formas dispuestos libremente.





No existe algún procedimiento, pero se usan los siguientes criterios para formar composiciones informales:

- a) Gravedad. Peso y equilibrio de las formas. Se manipula el modo en que los pesos serán percibidos y afecta el equilibrio de los elementos.
- b) Contraste. Diferencias visuales que distinguen a dos formas
- c) Ritmo. Movimiento y velocidad sugeridos.
- d) Centro de interés. Punto focal que atrae la mirada.



Todos los modos de orden compositivo se rigen por leyes específicas como la unidad, la variedad, el interés o resalte

La función de cualquier composición es mantener la armonía o la tensión entre todas las partes concordantes de una ilustración o de un diseño.

### 3.5 Color

Todo lo que vemos a nuestro alrededor es producto de la luz, que nos permite distinguir un objeto de otro. La luz es energía que llega a nuestro sistema nervioso y es interpretada como color por nuestro cerebro. Cualquier color simple o combinación de colores puede contener un significado simbólico, transmitir un mensaje, atraer la atención, evocar emociones o mostrar un talento especial.

Los contextos social y cultural, la psicología humana, así como las tendencias de la moda, son factores que afectan la forma en que vemos, sentimos e interpretamos los colores. Para una expresión específica de color, es importante entender todas las exigencias para conseguir un objetivo predeterminado.

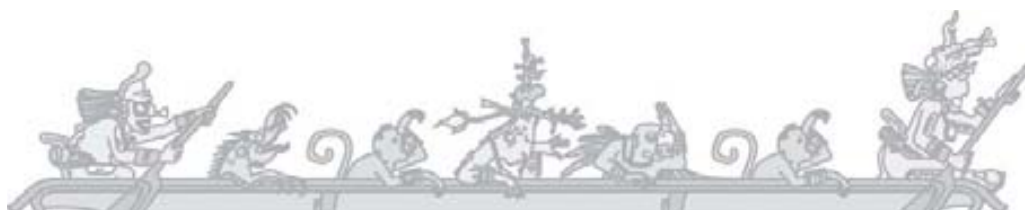
A continuación se presentan las familias en las que se divide el color y los significados que se les atribuye:

#### La familia del rojo

Se extiende desde el magenta hasta un rojo anaranjado. El rojo es el color del sol naciente, del carbón al quemar y de la sangre. Por lo tanto, representa la esperanza, el poder, el ardor, la excitabilidad y el peligro. Es estimulante, provocativo e incluso agresivo. Es probablemente el más llamativo a la vista entre todos los colores del espectro visual.

#### La familia del naranja

Va desde el naranja rojizo hasta el naranja amarillento. Son los colores de la naranja, del resplandor del atardecer y del fuego en el hogar. Completamente saturados representan la calidez, la amistad y la alegría. Tiene una elevada visibilidad y se usan también, al igual que el rojo, como señal de aviso para recordar el posible peligro a la gente.







#### La familia del amarillo

Se extiende desde el amarillo anaranjado hasta el amarillo limón verdoso. Son los tonos más claros de todo el espectro visual. Asociados con la luz del sol, el amarillo tiene un aire placentero. Es altamente visible y representa la energía juvenil, la velocidad, el lujo y el movimiento.

#### La familia del verde

Inicia con el verde amarillento hasta el verde azulado. El verde amarillento es el color de las hojas nuevas, sugiere la primavera y simboliza la infancia, lo juvenil, la frescura y la viveza.

El verde azulado es el color de las aguas tranquilas y se asocia con la limpieza y la tranquilidad. El verde estándar recuerda al color de las hojas en verano y da una sensación de vida silvestre, salud o crecimiento maduro.

#### La familia del azul

Se extiende desde el azul verdoso hasta el azul púrpurado y contiene en sus límites azules turquesas, cerúleo, ultramarino, índigo y marino. El azul verdoso es el color del mar o el océano. Representa al cielo, el azul púrpurado está asociado con la frialdad, la noche, el conservadurismo, el infinito.

#### La familia del púrpura

Va del púrpura azulado hasta el magenta púrpurado. Generalmente representan los colores más oscuros del espectro visual, simboliza a la realeza y la nobleza; con un poco de magenta muestra un toque de elegancia femenina.

#### Colores de tonalidad clara

Estos colores pálidos y pasteles expresan suavidad, ternura y alegría. También dan la sensación de apertura y pacifismo.

#### Colores terrosos

Estos colores son profundos, ricos, cálidos y populares; se extienden desde los naranjas mohosos y los dorados oscuros hasta los amarillos bronceados y de los verdes oliva a los castaños oscuros.

#### Negro

Representa la ausencia total de luz y siempre añade un sentido de solidez, estabilidad y masculinidad.

#### Blanco

Sugiere expansión, limpieza y pureza.

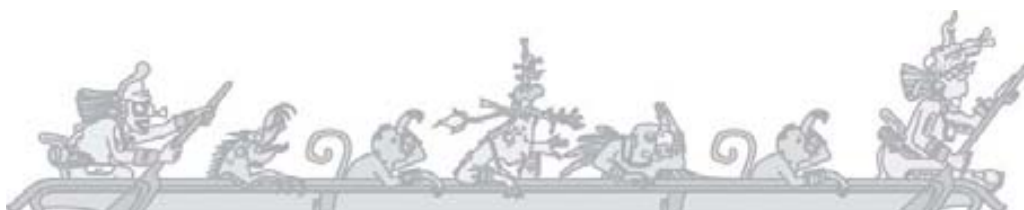
#### Gris

Simbolizan la sensación de incertidumbre, quietud e inactividad, nostalgia, tristeza y sofisticación.

Nuestros factores psicológicos y fisiológicos influyen sobre la percepción de los colores creando un efecto doble. Los cálidos parecen avanzar y extenderse, los fríos parecen retroceder y encogerse. Estas cualidades son más notables cuando existen contrastes de temperatura. Tales efectos son sumamente importantes en la composición.

Existe además un tercer efecto que el color ejerce sobre la forma, es aquel que modifica el peso aparente o gravedad específica de las formas a las que se le aplica. Los tonos fríos y claros parecen más livianos y menos sustanciales mientras que los cálidos y oscuros parecen más pesados y densos. La aplicación de estos conceptos a las formas bidimensionales nos permite modificar el peso de un objeto.

Es importante conocer estos elementos para estructurar una composición de forma correcta, que tenga una relación entre los elementos y el color para reforzar el mensaje y transmitirlo correctamente al usuario.







### 3.6 Aplicaciones de la ilustración

A continuación se presentan las áreas en las que la ilustración tiene un uso frecuente y su utilización responde a las necesidades básicas de comunicación:

**Revistas:** Son una de las mayores fuentes de trabajo para los ilustradores, las viñetas que se realizan reflejan las tendencias en los estilos.

**Periódicos:** El ilustrador se encarga de realizar viñetas humorísticas, incluso elaborar ilustraciones que acompañen alguna sección de comentarios.

**Libros:** Se ve una gran cantidad sobre las cubiertas de libros, siendo la edición literaria un campo retador para el ilustrador.

**Ilustración técnica:** Se muestra información de naturaleza tridimensional en un medio o plano bidimensional.

**Ilustración arquitectónica:** Consiste en la elaboración de una ilustración a partir de un juego de planos.

**Mapas y diagramas:** A menudo se usa para mostrar el funcionamiento de un aparato o mostrar la geografía de algún país o ciudad.

**Ilustración médica:** Es un campo especializado que requiere de estudios de posgrado y se usa para elaborar viñetas que muestran el funcionamiento de órganos vitales.

**Ilustración botánica y de historia natural:** Usada en enciclopedias y libros de texto para niños como en tratados científicos.

**Packaging:** Es un vehículo ideal para transmitir información que va a diferenciar un producto de sus competidores.

**Moda:** El mundo de la moda usa la ilustración para aterrizar ideas y proyectos ya sea en el diseño textil o en la elaboración de estilos y pasarelas.

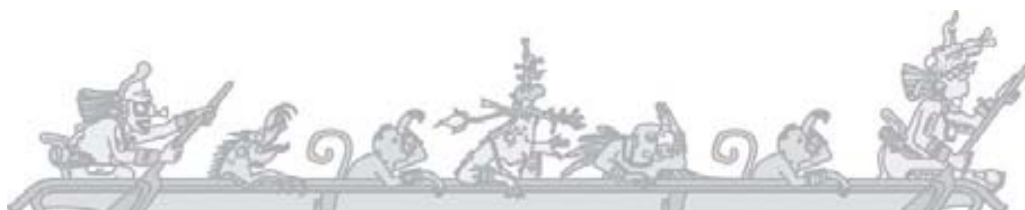
**Industria discográfica:** Muchas veces se utiliza la ilustración para introducir un concepto de innovación o como un recurso que brinda nuevas ideas en las portadas.

**Carteles:** El uso de la ilustración da un mayor impacto en este medio pues recurre a las figuras retóricas y se puede explotar al máximo sus capacidades.

La ilustración que emplean los juegos de rol pertenece al género de libros pues su fin es acompañar un texto para reforzar su significado y atraer al espectador visualmente.

Cada uno de los elementos que aquí se han presentado tiene su función dentro del diseño de una ilustración y por tanto su grado de importancia, que cumplan su misión será su cometido.

Antes de empezar a diseñar debemos plantearnos una serie de preguntas como: ¿qué debemos comunicar? o lo que es lo mismo, ¿cuál es el objetivo de nuestra ilustración?, ¿qué elementos son los más adecuados?... Una vez tenemos esto claro, tendremos que decidir cómo desarrollar la composición y cómo lanzar el mensaje.

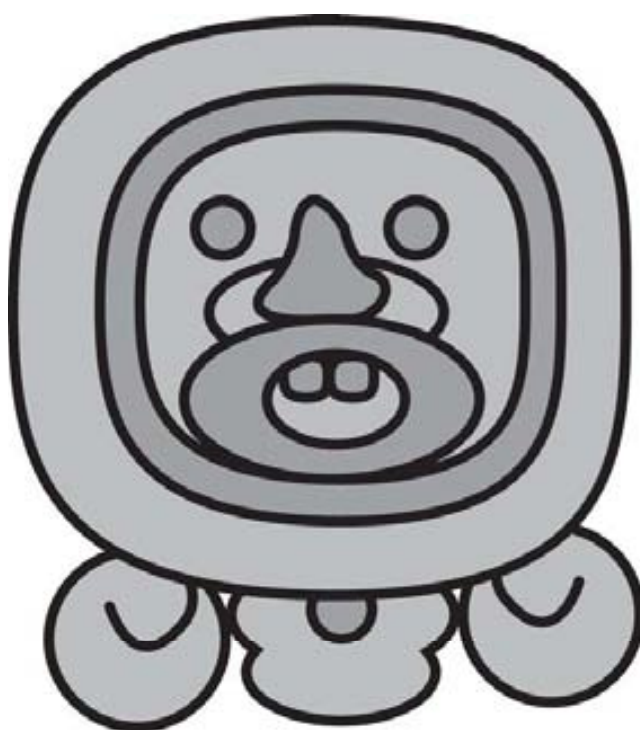




4 Ahau

"Señor"

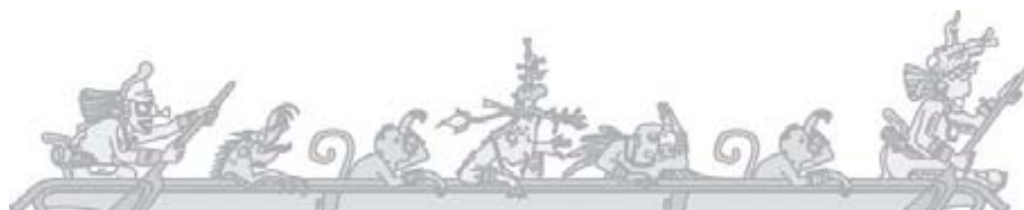
Los mayas



4 Ahau

"Señor"

Los mayas





*Ésta es la relación de cómo todo estaba en suspenso, todo en calma, en silencio; todo inmóvil, callado, y vacía la extensión del cielo. No había nada que estuviera en pie; sólo el agua en reposo, el mar apacible, solo y tranquilo. Llegó aquí entonces la palabra, vinieron juntos tepeu y gucumatx, en la oscuridad, en la noche, y hablaron entre sí Tepeu y Gucumatx. Hablaron pues, consultando entre sí y meditando; se pusieron de acuerdo, juntaron sus palabras y su pensamiento.*

*Popol Vuh*

## 4.1 Nacimiento, esplendor y decadencia de los mayas

Casi todos estamos familiarizados con la historia del desarrollo de la civilización occidental, siendo herederos de una tradición cultural que hunde sus raíces en las antiguas culturas del Cercano Oriente (Egipto, Mesopotamia) y en el mundo clásico de la civilización griega y romana.

También conocemos las grandes y perdurables civilizaciones del Lejano Oriente (China, Japón, India), pero conocemos muy poco sobre una tradición cultural distinta que hizo surgir otra serie de civilizaciones espectaculares, como la maya.

Así como Troya y Samarcanda, Tombuctú y Roma en el Viejo Mundo, también las grandes ciudades mayas surgieron y decayeron a lo largo de dos mil años. Durante ese tiempo, las ciudades de Nakbé, El Mirador, Tikal, Copán, Uxmal; Chichén Itzá, Mayapán y muchas otras gozaron de expansión y prosperidad y finalmente, cada una en su momento, decayeron.

Los antiguos mayas han despertado gran interés y profunda admiración, parte de esa fascinación se deriva de la imagen romántica de una “civilización perdida”. Cuanto más sabemos de ellos, más lo respetamos.

Pues como lo muestran los testimonios, fueron un pueblo que alcanzó logros asombrosos en matemáticas, astronomía, sistemas calendáricos y de escritura; en tecnología, organización política y comercio; en escultura, pintura y arquitectura.

Queda mucho por estudiar y lo que se aprenda en los años venideros dependerá en gran parte de que logremos preservar de la destrucción el testimonio arqueológico.

### 4.1.1 El entorno

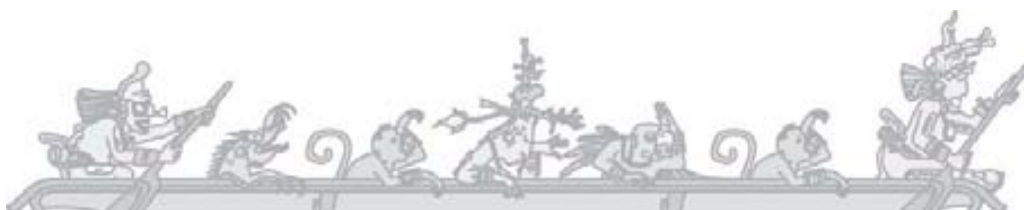
El territorio ocupado por los mayas abarca el extremo sudoriental de México, incluyendo la Península de Yucatán y la mayor parte de los estados de Chiapas y Tabasco; Guatemala, Belice y la parte occidental de Honduras y El Salvador.

Los estudiosos han dividido la zona maya en dos vastas regiones: las altiplanicies del sur y las tierras bajas del norte. La zona de la altiplanicie fue considerada ecológicamente diversa y rica en toda variedad de recursos, mientras las tierras bajas fueron consideradas uniformes y pobres.

Por sus divisiones, la zona maya representa uno de los ambientes más variados de la tierra. Hay contrastes entre terrenos rocosos, casi inaccesibles y llanuras vastas y planas. Las diferencias de altitud producen variaciones en el clima: en la mayor parte de los altos valles y mesetas prevalece un clima fresco y templado y en muchas de las elevaciones menores imperan condiciones cálidas y tropicales.

Puede decirse que la zona maya constituye tres zonas básicas ambientales, cada una de las cuales puede subdividirse. De sur a norte, las zonas ambientales del área maya son:

1. La llanura costera del Pacífico y las faldas de las colinas.
2. Los altiplanos, subdivididos en los altiplanos volcánicos o meridionales y los metamórficos o septentrionales.
3. Las tierras bajas, subdivididas en las tierras bajas de transición o meridionales, el Petén o tierras bajas centrales y las tierras bajas yucatecas o septentrionales.







#### 4.1.2 El Preclásico

El período Preclásico se divide en cuatro épocas, el Preclásico Formativo (2000-1000 a.C.) presenció los orígenes de la agricultura y de las comunidades asentadas a lo largo del Pacífico. El Preclásico Medio (1000-400 a.C.) se caracterizó por los primeros indicios de complejidad política y social, además de testimonios de interacción con los olmecas y con otros grupos mesoamericanos. El Preclásico Tardío (400-100 a.C.) dio lugar al surgimiento de la civilización maya del norte y del sur; el fin del Preclásico llamado Preclásico Terminal o también Protoclásico (100-250 d.C.) muestra la decadencia de los mayas del sur en el momento que los mayas del norte comenzaban su desarrollo.

Durante muchos años el origen de la civilización maya ha sido una causa de investigación arqueológica, varias teorías han tratado de explicar este fenómeno. La más conocida de éstas propone que la civilización maya de las tierras bajas evolucionó en total aislamiento, que esa civilización fue producida por un trasplante cultural proveniente de los altiplanos mayas y que los olmecas fueron los antepasados directos de la civilización maya (teoría de la cultura madre). Hoy la mayoría de los estudiosos convienen que ninguna de las teorías de una sola causa explica adecuadamente el desarrollo de la civilización.

Aunque no se ha encontrado la solución, se sabe que la civilización maya fue producto de un proceso multicausal dentro de un amplio marco temporal y espacial. Los arqueólogos comparan las primeras sociedades complejas del Preclásico con los cacicazgos, éstos se caracterizan por distinciones duraderas en el status social y político, como el rango social y la especialización laboral. Pero la posición social y política suele ser determinada por el nacimiento.

##### *La llanura costera del Pacífico en el Preclásico Medio*

En el Preclásico Medio por toda Mesoamérica había surgido una serie de sociedades complejas con muchos atributos del cacicazgo. Al parecer la cultura olmeca tuvo íntima relación con los pueblos de la zona maya meridional, en especial los que se encuentran a lo largo de la llanura costera del Pacífico.

Estos contactos fueron resultado de relaciones comerciales a larga distancia, estas rutas comerciales del sur a la costa fueron parte de la economía más grande que conectó a México con América Central sudoriental.

Una cadena de sitios arqueológicos preclásicos ofrece testimonios de la evolución de complejas ciudades en el área maya meridional y de interacción con otras regiones mesoamericanas. Estos sitios poseen plataformas de tierra a gran escala y muchos de ellos están asociados con esculturas monumentales. Estos monumentos están distribuidos desde Chiapas, pasando por el sur de Guatemala, llegando hacia el este hasta El Salvador.

La pauta espacial de los monumentos refleja la ocupación de una población directamente relacionada que hablaba un lenguaje ancestro del mixe-zoque. Por ello, esta región de la frontera occidental de la zona maya parece haber sido el área de una naciente tradición regional, producida por tempranos pueblos mixe-zoque que tal vez tuvieron vínculos étnicos con poblaciones olmecas de la costa del Golfo.

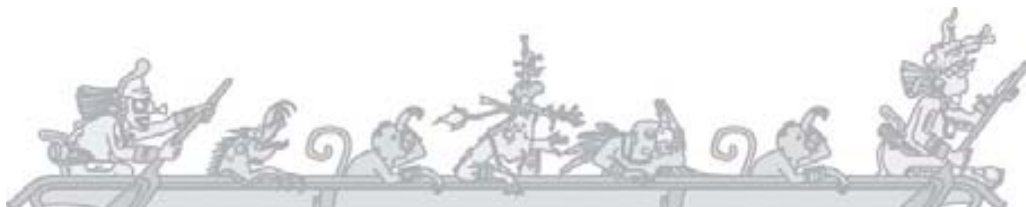
Los restos arquitectónicos preclásicos ofrecen claves del desarrollo de la estratificación social. Los artefactos del Preclásico y los monumentos tienen importancia especial para rastrear los orígenes de las instituciones políticas mayas.

##### *Los altiplanos en el Preclásico Medio*

La llanura costera del Pacífico no fue la única zona de evolución durante el Preclásico Medio, en los altiplanos se ve una pauta similar de desarrollo con testimonios de contacto exterior.

##### **El valle del Salama**

Situado al norte del Río Motagua, es drenado por un tributario del Río Chixoy y por ello disfruta de buenas conexiones naturales con los altiplanos del sur y con las tierras bajas del norte. Investigaciones efectuadas en el valle indican una ocupación que abarcó la mayor parte de la época precolombina desde el Preclásico Formativo hasta el Posclásico.





En el Preclásico Medio en este lugar aparecen plataformas de templos, residencias de élite y complejos mortuorios especializados, entre 800 y 500 a.C., aproximadamente. Cerca del 500 a.C., hubo un cambio en el asentamiento en el valle del Salama.

El Portón, asentamiento del centro del valle, fue transformado a través de una serie de nuevas construcciones de terrazas y plataformas de tierra debido a la actividad política y religiosa, esta última indicada por una serie de estelas y de altares. La más sobresaliente fue el Monumento I que data del 400 a.C., contiene una escena central, una columna de glifos (elementos de escritura individuales) y números a lo largo de su margen derecho. Como los glifos parecen ser ancestrales a las posteriores formas mayas, el Monumento I de El Portón puede ser uno de los primeros ejemplos de escritura maya hasta hoy descubiertos.

Ésta fue la primera de una serie de construcciones y monumentos planos levantados en este lugar en una pauta similar a los grupos de monumentos del Preclásico Tardío que se encuentran en el altiplano meridional y en las zonas costeras del Pacífico.

Estas esculturas, construcciones monumentales, tumbas con indicaciones de distinciones de status y la presencia de ejemplos y similares especializados de alfarería, muestran que las complejas sociedades a nivel de cacicazgos, que surgieron en el sur de la zona maya, habían mantenido contacto dentro de una vasta área de Mesoamérica meridional, desde el Preclásico Medio.

#### *Las tierras bajas en el Preclásico Medio*

En las tierras bajas, al norte, el Preclásico Medio presencié los comienzos de la colonización, seguido por un crecimiento demográfico rápido y por el desarrollo de cierta complejidad sociopolítica. Los colonos parecen tener su origen en una variedad de sitios del sur y probablemente incluían grupos no mayas así como grupos primitivos de habla maya.

Estas primeras comunidades de las tierras bajas se situaron en las costas del mar, ríos, lagos o en su proximidad, con lo que obtenían fuentes estables de agua y rutas fáciles de comunicación.

Cualquiera que fuera el origen de estos pueblos, durante el final del Preclásico Medio, la población de las nuevas tierras bajas aumentó, el número de aldeas se intensificó y los asentamientos se extendieron más allá de los confines de los medios ribereños hasta las regiones boscosas del interior.

Esta expansión dependió de varias innovaciones, entre ellas las nuevas técnicas agrícolas y la construcción de depósitos para almacenar el agua.

En comparación con la zona meridional hay pocos testimonios de una interacción entre la costa del Golfo y las tierras bajas mayas. El testimonio arqueológico disponible señala una sociedad agrícola igualitaria (sin cacicazgo), que vivía en aldeas dispersas por las tierras bajas durante el Preclásico Medio.

#### **Nakbé**

Este sitio se encuentra en el norte de Guatemala, en el departamento de El Petén a 13 km al sudeste del centro. El corazón cívico-ceremonial de Nakbé se divide en un grupo oriental y otro occidental. La plataforma más vasta del conjunto oriental es de 32 metros de altura y la más extensa del occidental es de 45 metros de altura.

En la plaza principal del grupo oriental, frente a la pequeña plataforma, Estructura 52, se encontraron fragmentos de un extraordinario monumento tallado, la Estela I. Este monumento ha sido reconstruido y aunque no muestra señales que tuviera jeroglíficos inscritos, constituye un ejemplo sobresaliente de la escultura preclásica que muestra a dos figuras de frente.

Del mismo sitio se han recuperado fragmentos adicionales de monumentos tallados, con un estilo anterior e insólito, pero hasta que logren encontrarse ejemplos más completos su significado permanece en el misterio.

Todo parece indicar que el Preclásico Medio fue un período de construcción y de ocupación de Nakbé. Nakbé es el primer sitio maya de las tierras bajas del Preclásico Medio, con testimonios de construcciones monumentales.





### *La civilización maya preclásica tardía y los orígenes de la escritura*

El período comprendido entre 400 a.C. y 250 d.C., que abarca el Preclásico Tardío y Terminal, presencié el surgimiento de la civilización en gran parte de la zona maya. Las investigaciones arqueológicas indican un rápido aumento de población y del desarrollo de organizaciones estratificadas, como lo demuestran elaborados restos funerarios, enormes estructuras ceremoniales y la consolidación de un estilo de arte reconocido como maya.

Los ejemplos más antiguos de escritura jeroglífica maya se encuentran en centros mayas del sur del Preclásico Tardío, mientras que la escritura en las tierras bajas parece haber empezado un tanto después. La característica más distintiva de la civilización preclásica tardía y clásica fue el desarrollo de la escritura jeroglífica y un estilo propio del arte escultórico. Sin embargo, la escritura en Mesoamérica parece haberse originado fuera de la zona maya en el Preclásico Medio.

Aunque se tiene un ejemplo de un monumento tallado con un texto glífico en la zona maya fechado en el Preclásico Medio, hay un considerable cuerpo de monumentos con escritura jeroglífica en el valle de Oaxaca, comenzando en el Preclásico Medio.

Es posible suponer que el conocimiento de la escritura llegó a la zona maya procedente de Oaxaca y de la costa del Golfo por medio de rutas comerciales bien establecidas, a través de los centros costeros del Pacífico.

Sin embargo, no es posible excluir la posibilidad de una evolución en el sitio, que los primeros textos conocidos, tallados en piedra, están plenamente desarrollados, lo que implica orígenes de formas modestamente desarrolladas en períodos anteriores.

Cualquiera que fuera el origen, el testimonio duradero de las inscripciones en piedra indica que el conocimiento de la escritura fue adaptado rápidamente por los pueblos de la zona meridional a sus propios usos. La cuestión del origen de la escritura maya dista mucho de ser sencilla o estar resuelta e incluye diferentes lenguajes y grupos étnicos.

Además, la identidad étnica de las poblaciones preclásicas de la zona meridional maya no está enteramente clara, pues es sumamente difícil correlacionar grupos lingüísticos con restos arqueológicos.

### **Izapa**

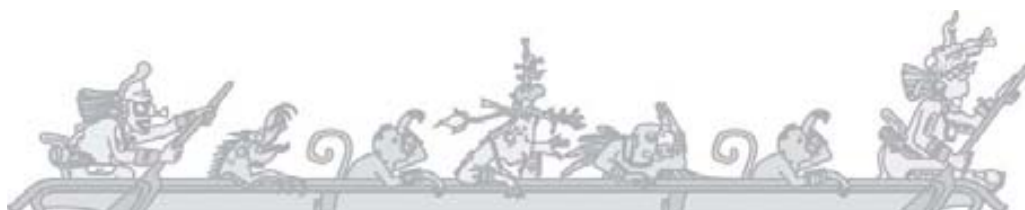
Este sitio indica que estuvo ocupado durante todo el Preclásico y más allá de los períodos Clásico y Posclásico y constituía un ejemplo importante de la arquitectura monumental fechado en el período Duende del Preclásico Medio (800-500 a.C.). Los asentamientos y la construcción aumentaron durante el período Frontera (500-300 a.C.)

Izapa fue uno de los centros más importantes de la escultura preclásica tardía y dado que representa un desarrollo estilístico distinto y elaborado de influencia mixe-zoque, a menudo se le llama de Izapa. Incluso se ha propuesto que la escultura de Izapa muestra la transición entre los estilos olmeca y maya.

### *Los mayas meridionales en el Preclásico Tardío*

Las tendencias a poblaciones en expansión y a una mayor complejidad social continúan durante el Preclásico Tardío tanto en la llanura costera del Pacífico como en los altiplanos. Durante varios siglos muchos centros mayas meridionales alcanzaron la cúspide de su desarrollo y prosperidad y algunos parecen haber surgido como potencias mercantiles independientes. De todos estos, el mayor parece haber sido la capital de un próspero cacicazgo regional y un centro de actividades ceremoniales, políticas y económicas.

La importancia de estos lugares como centros ceremoniales queda demostrada por la considerable inversión realizada en la construcción de grandes plataformas para templos y de plazas adyacentes para la reunión de un gran número de personas. Sus funciones políticas se reflejan en monumentos tallados que llevan retratos de gobernantes y en las tumbas suntuosamente provistas para estos líderes de la élite. Sus funciones económicas incluían el cultivo y la distribución de cacao y de otros productos, así como el comercio tanto de minerales del altiplano como





en artículos de América Central. La mayor parte de estos bienes parece haber sido transportada por cargadores humanos a través de los caminos que seguían las rutas naturales de la zona. La ruta del altiplano que corre hacia el noroeste desde Kaminaljuyú, seguía la depresión central de Chiapas a Chiapa de Corzo y desde ahí hasta la costa del Golfo. Kaminaljuyú también constituía una encrucijada de las rutas norte-sur que conectaban la llanura del Pacífico con los altiplanos del norte.

Pero la ruta más importante corría a lo largo de la costa del Pacífico desde América Central, a través de la serie de centros preclásicos que se extiende desde El Salvador hasta llegar al Istmo de Tehuantepec, incluso hasta los grandes centros de la costa del Golfo y más allá, en México. De este modo, la extensa red comercial que se consolidó en el Preclásico Medio parece haber seguido prosperando y desarrollándose bajo las élites gobernantes que dominaban los separados centros regionales a lo largo de estas rutas.

### **Kaminaljuyú**

El desarrollo de la civilización maya del Preclásico Tardío fue reconocido por vez primera gracias a excavaciones arqueológicas en Kaminaljuyú, el sitio maya del altiplano más grande y poderoso. Kaminaljuyú (lugar de los antiguos) se encuentra en el Valle de Guatemala en una meseta llana y fértil. En el valle hay numerosos sitios, muchos de ellos satélites de Kaminaljuyú en alguna época. El sitio está en torno a una laguna o lago de poca profundidad que probablemente servía como represa.

Las investigaciones indican que cerca de la mitad de las construcciones de Kaminaljuyú, incluso muchas de las más grandes, eran preclásicas. La ocupación comenzó al término del Preclásico Formativo y en el Preclásico Medio se percibe el desarrollo de una arquitectura monumental y otros signos de estratificación sociopolítica, como monumentos tallados. Kaminaljuyú llegó a la cúspide de su desarrollo en el Preclásico Tardío según puede verse por sus dimensiones generales, el número y tamaño de sus construcciones, su gran reunión de monumentos tallados, la extensión de sus contactos externos, la riqueza y el poder de sus gobernantes.

En el Clásico Formativo el sitio presenció una revitalización señalada por fuertes contactos con Teotihuacan, se construyó un nuevo complejo cívico-ceremonial. La ocupación continuó durante el Posclásico pero al parecer el sitio fue abandonado al llegar la época de la conquista española.

Aunque no hubo un solo centro que dominara toda la zona meridional durante el Preclásico Tardío, Kaminaljuyú parece haber sido el más poderoso. Su dominio directo de una de las más importantes canteras de obsidiana en los altiplanos, en El Chayal, lo convirtió en centro de una red comercial que distribuía este preciado artículo por toda la costa del Pacífico, los altiplanos occidentales y hacia el norte, hasta las tierras bajas.

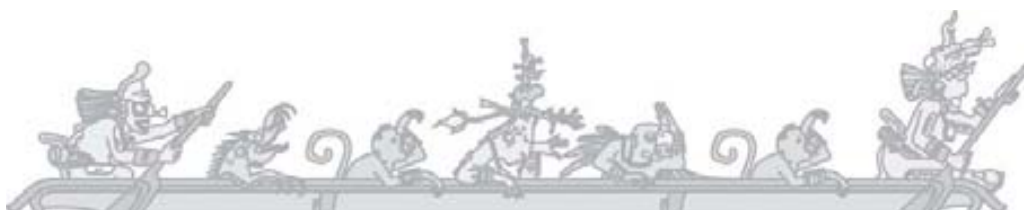
### **Chalchuapa**

La investigación arqueológica ha revelado un desarrollo preclásico similar en el sitio de Chalchuapa, situado en un medio de transición entre los altiplanos y la llanura costera, al sudeste de Kaminaljuyú. Chalchuapa está ubicado en la periferia sudoriental de la zona maya, en las fronteras de América Central en lo que hoy es el oeste de El Salvador; se encuentra a 120 km de Kaminaljuyú. El sitio está a una altitud de 700 metros, en la cuenca del Río Paz, que corre hacia el Pacífico.

La zona del sitio cubre tres kilómetros cuadrados, dentro de los cuales se han conservado 58 grandes montículos de tierra/adobe y al menos 87 plataformas de casas más pequeñas, en un terreno que va inclinándose gradualmente hacia el norte y que parece haber sido nivelado por una serie de terrazas artificiales.

La mayoría de los montículos están dispuestos en grupos en torno de plazas abiertas; hay otras zonas de actividad sin montículos, como Las Victorias (esculturas en roca al estilo olmeca en el Monumento 12) y dos depresiones volcánicas que formaron lagos poco profundos (Laguna Cuzcachapa y Laguna Seca) fueron sitios de antigua ocupación y actividad ritual.

Chalchuapa parece haber sido ocupada hacia el fin del Preclásico Formativo, probablemente por colonos que llegaron de la costa del Pacífico a los altiplanos.







Existen testimonios de una estratificación sociopolítica y de amplios contactos externos con la costa del Golfo. El Preclásico Tardío presencié la cima del desarrollo en Chalchuapa pero estos vestigios fueron enterrados por la ceniza del Ilopango, que hizo erupción al final del período Preclásico (250 a.C.), la recuperación tras este desastre natural fue lenta. La ocupación de Chalchuapa continuó en el Posclásico hasta la época de la conquista española, cuando Chalchuapa fue conocida como población de habla maya pokomam.

### **Abaj Takalik**

Se ubica en las estribaciones volcánicas de la vertiente del Pacífico en Guatemala, a 45 km de la frontera con México. Partes del sitio fueron conocidas antes con otros nombres, Santa Margarita y San Isidro Piedra Parada.

El núcleo del sitio cubre cerca de un kilómetro cuadrado, a través de una pendiente mucho más empinada que en Chalchuapa. A consecuencia de ello, una serie de grandes terrazas desciende de norte a sur.

Dentro del área hay una serie de plataformas de tierra dispuestas en torno de terrazas o plazas abiertas. Los monumentos representan al menos tres tradiciones estilísticas: la olmeca, la de Izapa y la maya formativa.

La mayoría de los monumentos no se encuentran en sus lugares originales, habiendo sido transportados y recolocados durante periodos posteriores de actividad en el lugar. Se considera que varios de los monumentos de Abaj Takalik como ejemplos bien desarrollados del estilo maya formativo, ancestro del estilo clásico tardío de las tierras bajas.

#### *Otros sitios mayas meridionales en el Preclásico Tardío*

En otros centros del Preclásico Tardío, en el altiplano y en las costas, como en Chocota, se han encontrado restos de monumentos similares y construcciones. La cerámica de estos centros (correspondiente al Complejo Cerámico de Miraflores, en Kaminaljuyú), el estilo arquitectónico de adobe y las características

particulares de la planeación de los sitios dan testimonio de tradiciones comunes que pueden reflejar conexiones económicas o incluso, en algunos casos, políticas con Kaminaljuyú.

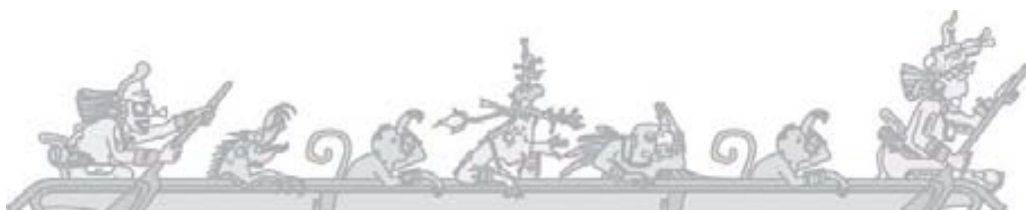
La mayoría de las tempranas inscripciones calendáricas se han descubierto en la zona maya meridional y resulta revelador que los monumentos del sur fueran esculpidos en una versión temprana de un distintivo estilo maya.

Estas notaciones calendáricas consisten en sencillos símbolos de barra y punto tallados a la manera de las inscripciones de las tierras bajas del período Clásico Formativo. Las mejores indicaciones de afiliaciones entre sitios preclásicos del altiplano y la ulterior civilización clásica maya se encuentran en atributos que reflejan instituciones de la élite política y religiosa.

El testimonio más directo de antecedentes de la organización política maya clásica se encuentra en el rico cuerpo de monumentos tallados en el Preclásico, descubierto en el sur de la zona maya. La tradición sudoccidental periférica de Izapa se ha visto como una transición entre lo olmeca y lo maya, pero también podría considerarse que sus temas combinan el prevaleciente motivo oaxaqueño de cautivo y sacrificio y el retrato de gobernante olmeca relacionado con símbolos cosmológicos.

Los primeros monumentos que unen extensos textos con la iconografía -combinando la representación narrativa y visual de los hechos- son los que aparecen en el temprano estilo maya asociado a una tradición preclásica maya meridional.

Parece claro que los mayas meridionales del Preclásico Tardío podían leer y empleaban un sistema de escritura jeroglífica sumamente desarrollado que incluía una notación calendárica con fecha cero. Y como estas fechas tempranas no corresponden a los fines de los ciclos calendáricos (fechas iniciales de período) estas estelas preclásicas tardías son parte de una tradición maya de conmemorar hechos históricos específicos y gobernantes en particular. El testimonio arqueológico muestra que la zona maya meridional fue el medio en que surgió la civilización durante el Preclásico Tardío.





Las redes de interacción económica, política e ideológica integraron esta variada región y al parecer favorecieron el desarrollo de una sociedad cada vez más compleja. La coincidencia de las mismas características en un sitio tras otro, como puede verse en artefactos, arquitectura y escultura, indica que el periodo se caracterizó por una continua interacción entre los centros.

Las características asociadas a la élite que definen la civilización maya meridional del Preclásico (elementos arquitectónicos, escultura, escritura y el sistema calendárico) son prototipos de las que después florecerían en las tierras bajas durante el periodo Clásico. El desarrollo cultural de los mayas meridionales sólo puede considerarse como ancestro directo de la civilización maya clásica.

#### *Interacción entre los altiplanos y las tierras bajas en el preclásico.*

Los mayólogos han reconocido desde hace tiempo las relaciones lingüísticas y culturales entre los pueblos mayas de los altiplanos y los de las tierras bajas. Con los descubrimientos iniciales de los restos del Preclásico en las tierras bajas y en los altiplanos se reconocieron las semejanzas generales en alfarería, figurillas y otros artefactos. A partir de ello, se supuso que el contacto entre las tierras altas y las tierras bajas comenzó durante el Preclásico. Los altiplanos mayas meridionales aportaron eslabones importantes de desarrollo a las redes de comunicación entre los altiplanos del sur y las tierras bajas del norte.

Estos valles y sus centros regionales muestran la importancia de la interacción interregional dentro de la evolución general de la civilización maya. Pero los valles de los altiplanos del norte no sólo eran eslabones comerciales dentro de un sistema más general. Los datos de los altiplanos mayas septentrionales refuerzan el concepto del antiguo mundo maya como un mosaico de regiones y tradiciones diversas pero interrelacionadas.

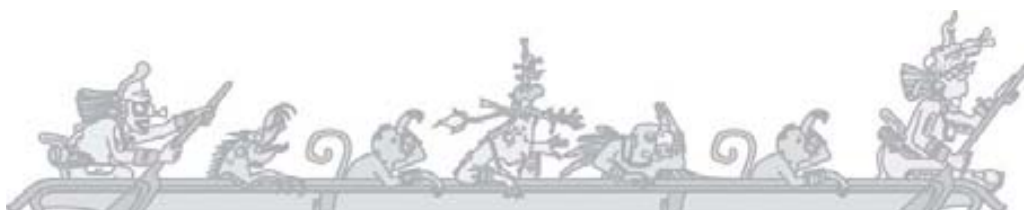
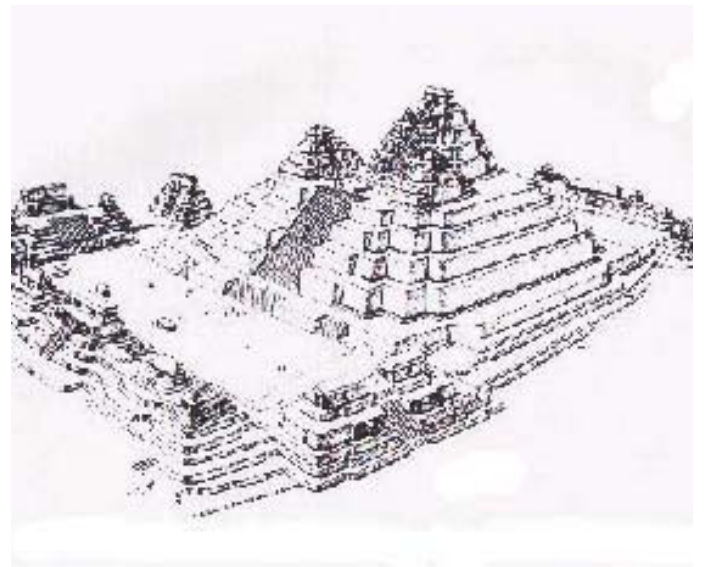
#### *Las tierras bajas centrales en el Preclásico Tardío*

En las Tierras bajas, la transición del Preclásico Medio al Preclásico Tardío, correspondiente al Complejo de Cerámica de Chicanel, se caracterizó por el surgimiento de unidades sociales

más grandes y más complejas. Los sitios fundados en tiempos anteriores parecen haber aumentado notablemente sus proporciones y se iniciaron nuevos centros. Las formas especializadas de alfarería se volvieron comunes, algunas de ellas utilizadas para ofrendas ceremoniales o como presentes funerarios. Otros artefactos muestran la creciente diferenciación asociada a la presencia de una clase gobernante rica.

#### **El Mirador**

Se localiza en Guatemala, al norte de Tikal a 7 km al sur de México. El Mirador está situado en el centro de una serie de calzadas que lo conectan con un territorio extenso. La extensión conocida del núcleo cívico y ceremonial cubre una zona de 2 km de este a oeste.





Dentro de esta zona se encuentra una serie de complejos arquitectónicos y construcciones individuales que hacen palidecer todo lo construido por los mayas en tiempos posteriores. La más distintiva de estas estructuras monumentales es la pirámide triádica (una estructura central flanqueada por dos construcciones más pequeñas, integradas las tres sobre una sola plataforma base). La pirámide triádica más grande del complejo, El Tigre, cubre un área seis veces mayor que el Templo IV en Tikal. El testimonio arqueológico procedente del núcleo monumental de El Mirador indica claramente una fecha preclásica tardía para la principal actividad constructiva.

Parece claro que El Mirador representa un desarrollo importante en el Preclásico Tardío: el sitio más grande conocido en su época, en la zona maya, también forma parte de un amplio surgimiento de complejidad sociopolítica en la zona durante el Preclásico Tardío.

La escala de la arquitectura en El Mirador indica el desarrollo de un nivel de complejidad sociopolítica que va a la par con el de Mesoamérica en su época. Pese al rápido crecimiento de los centros de las tierras bajas en el Preclásico Tardío, se conocen pocos ejemplos de escritura jeroglífica maya o de notaciones calendáricas de este periodo fuera de la zona maya meridional.

## Cerros

Fue un pequeño centro preclásico situado en una península roma que asoma al norte de la Bahía de Chetumal. La parte del centro que mira hacia la tierra quedó definida por un canal semicircular, dentro del cual había campos, casas, juegos de pelota y santuarios. Pero la mayor parte de los grandes templos y edificios de la élite se encontraban en una serie de plataformas elevadas en el extremo septentrional de la península.

Cerros comenzó siendo una aldea preclásica y gozó de una ubicación estratégica que dio a sus habitantes fácil acceso al mar y a sus riquezas, la investigación arqueológica ofreció un cuadro completo de la transformación de esta aldea en un pequeño centro real, por el mismo proceso que probablemente produjo incluso las más grandes ciudades mayas.

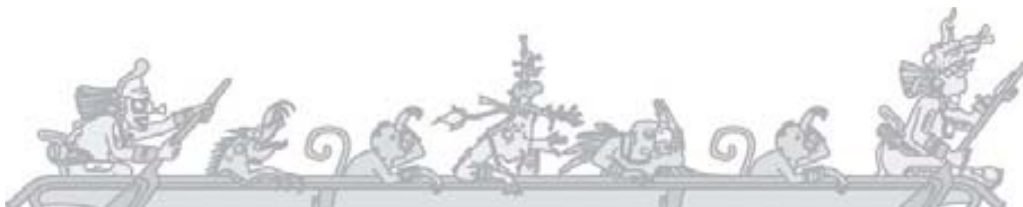
## *El estilo del poder en la civilización maya preclásica tardía*

La unidad arquitectónica, artística simbólica fue un reflejo de una centralización de la autoridad religiosa y civil en las tierras bajas del Preclásico Tardío. Las representaciones del poder religioso y político se fusionaron y fueron representadas arquitectónicamente. Por contraste, en la zona maya meridional, el uso de estelas de piedra aisladas, que se originó ahí, combinaban textos e imágenes que mostraban al gobernante como guerrero-sacrificador que transmitía el poder a su sucesor.

Esta costumbre del sur al parecer separaba los símbolos políticos y religiosos reales de la arquitectura. La distinción también podría significar que había una autoridad menos centralizada entre los mayas del sur o simplemente que había una tradición distinta para expresar los símbolos de autoridad. Es claro que por todas las tierras bajas fue adoptada plenamente la costumbre de levantar estelas que combinaban texto e imagen, esto permitió un nuevo medio para registrar las actividades, los símbolos ideológicos, las fechas calendáricas y los textos históricos que reforzarían la autoridad preexistente, centralizada, cívica y religiosa.

No obstante, la tradición de utilizar enormes esculturas arquitectónicas con los mismos propósitos subsistió en las tierras bajas durante todo el periodo Clásico. Varias estelas fragmentarias de las tierras bajas son de estilo preclásico, pero ninguna tiene información textual ni las fechas de los monumentos del sur.

Esto no quiere decir que la élite de las tierras bajas durante el Preclásico Tardío no empleara la escritura, ni siquiera en monumentos. El testimonio indica que los orígenes de la costumbre del periodo Preclásico de emplear estelas que combinaban textos e imágenes para conmemorar a sus gobernantes se encuentra en la zona maya meridional. Parece probable que las diferentes tradiciones de conmemoración de los gobernantes, presentes en arquitecturas y estelas, se establecieron en las tierras bajas en un proceso de dos etapas. La primera etapa incluiría la asociación del poder abstracto del gobierno con el cosmos, como está representada por los templos, y probablemente se originó en el núcleo de la zona de las tierras bajas.





La segunda etapa, probablemente en el Protoclásico, presencié el surgimiento de un poder manifiesto en gobernantes individuales, señalado por la adopción de la práctica meridional de combinar la imagen del rey con información calendárica y de otra índole en estelas talladas. Al parecer esta innovación fue adoptada inicialmente por los gobernantes de las naciones y surgieron tras la decadencia de potencias de las tierras bajas del “antiguo régimen”, como El Mirador.

#### *Las tierras bajas del norte en el Preclásico Tardío*

Los orígenes de los asentamientos en las tierras bajas del norte datan del Preclásico Medio (700-650 a.C.).

#### **Komchén**

Se encuentra en el extremo noroccidental de Yucatán a sólo 20 km de la costa y adyacente al centro de Dzibilchaltún. La ubicación de Komchén, cerca de las costas del Caribe, productoras de sal, puede indicar que una de sus antiguas funciones incluía la exportación de sal.

La ocupación de esta zona abarcó cerca de 2000 años, los restos más antiguos son estructuras iniciadas cerca de 700-650 a.C. La población del lugar aumentó durante los siguientes siglos y se han descubierto varios complejos ceremoniales que datan del Preclásico Tardío. Komchén está integrado por cerca de 1,000 plataformas residenciales, concentradas dentro de un área de dos kilómetros cuadrados.

#### *El Protoclásico y la decadencia de los mayas meridionales*

En el Protoclásico (100-250 a.C.) los mayas meridionales entraron en súbita decadencia, al parecer en medio de su prosperidad. Y aunque los efectos de esta decadencia fueron mucho más devastadores en la zona meridional, sus repercusiones no se limitaron al sur: en las tierras bajas, muchos centros del periodo Chicanel sufrieron un retroceso. La decadencia de los mayas del sur parece debida a dos causas interrelacionadas, una natural y otra económica. La natural fue la catastrófica erupción del volcán del Ilopango, en el centro de El Salvador.

Esta erupción fue reconocida por primera vez en el registro arqueológico de Chalchuapa, pues en años posteriores el sitio sufrió una gran decadencia. La erupción produjo enormes bajas tanto en la población como en la producción agrícola a lo largo de una extensa zona. Una consecuencia fue que la enorme lluvia de ceniza hizo que el área situada en un radio de 100 km del Ilopango fuera inhabitable durante 200 años. Quedó despoblada una vasta área maya sudoriental, por muerte o por emigración, sus habitantes desaparecieron.

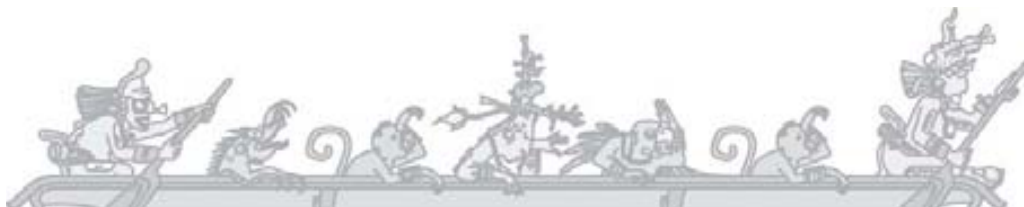
El componente económico de la decadencia maya meridional se atribuye a una cadena de hechos que siguieron a ese desastre natural. Una caída general de la producción agrícola habría afectado a la zona inmediata y habría generado una reducción demográfica y hasta el completo abandono del centro de la zona del desastre. La pérdida de conexiones comerciales habría ocasionado un desastre económico mucho más extenso que afectó hasta las poblaciones mayas meridionales no directamente dañadas por la erupción volcánica. Tras la decadencia de la zona meridional ciertamente habrían surgido oportunidades para otras potencias nacientes de la zona al norte.

#### **4.1.3 El Clásico**

##### *El surgimiento de los Estados en la zona maya*

Algunas de las características de las organizaciones estatales se originaron durante el Preclásico, no hubo una súbita transformación de la sociedad a comienzos del Clásico, pero es en este periodo donde se ve la mayor distribución de casi todas las características que señalan un nivel de complejidad social y organizativa, típica de los estados arcaicos o preindustriales. Los estados arcaicos están estratificados en una serie de clases que incluyen especialistas laborales de tiempo completo y están rematados por un gobierno jerárquico sumamente centralizado, que controla un territorio con límites más o menos definidos.

Arqueológicamente, es posible reconocer la jerarquía de un asentamiento que corresponde a la estructura administrativa del estado. Esta jerarquía, que característicamente comprende cuatro clases, se refleja en las dimensiones, la complejidad fun-







cional y la pauta de los sitios, comenzando con la capital y descendiendo hasta asentamientos cada vez más pequeños. Los estados desarrollan y utilizan un verdadero poder político, además de la autoridad que derivan de las sanciones económicas, sociales y religiosas. La autoridad política debe ser respetada por los medios necesarios para imponer las políticas y decisiones gubernamentales. Todas estas sanciones son aumentadas por una jerarquía administrativa, estable y bien organizada, de especialistas de tiempo completo en la conducción del estado. En los estados arcaicos o preindustriales, el poder es monopolizado por el estrato social superior: una élite separada del resto de la sociedad por su cuna, sus privilegios y otras distinciones.

La élite suele definirse por normas de parentesco como la pertenencia a un grupo de descendencia cuyos orígenes reales o míticos lo apartan de la sociedad. Esta distinción se mantiene de una generación a otra por medio de la endogamia (matrimonio dentro del grupo). La estabilidad política queda asegurada si hay una regla uniforme de sucesión al reinado, como del padre al hijo mayor. La sucesión ordenada por primogenitura produce dinastías gobernantes como las que se encuentran en Egipto, China, Europa Medieval, etc.

En el caso de los mayas, se ve el surgimiento de todos estos rasgos en el Preclásico y su pleno florecimiento en el Clásico. Esto incluye la aparición de una jerarquía de asentamiento de cuatro niveles y la construcción de una elaborada arquitectura de palacios de mampostería, residencias de los gobernantes y de sus parientes inmediatos.

Hay pruebas que los gobernantes mayas clásicos se atribuían una especie de derecho divino a gobernar, adoptando la índole de identidad sobrenatural de que gozaron los reyes-dioses de muchos Estados preindustriales del Viejo Mundo.

Pero, dado que los mayas clásicos nunca estuvieron unificados en una sola entidad política, en cualquier momento hubo muchos reyes mayas, cada uno de los cuales gobernaba su propia identidad política. Durante el Clásico, a la más alta autoridad política maya en una entidad se la daba el título de *ahau*, que puede traducirse como “señor” o “noble”.

Este título se originó en el Preclásico, pero al evolucionar el sistema político en el Clásico y al crecer la jerarquía de la autoridad, el uso del título *ahau* se extendió hasta que pudo emplearse para referirse a cualquier miembro de la élite gobernante.

El supremo *ahau* de cada entidad, suele poder identificarse en las inscripciones por la frecuencia de su aparición, pero también por sus otros títulos reales. El más revelador de esos títulos reales es el llamado glifo-emblema, identificado por primera vez por Heinrich Berlin, en 1958.

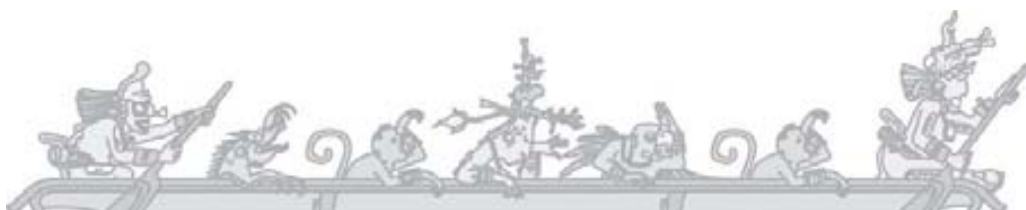
Cada glifo emblemático incluye un elemento principal, o signo principal, exclusivo de cada sitio. Este signo principal va acompañado por dos afijos esenciales, uno de ellos llamado *ben-ich* y el otro llamado “grupo de agua”. El prefijo *ben-ich*, que se traduce como *ah po* (señor de la estera), es un título de gobierno utilizado en las tierras altas mayas y probablemente adoptado después en las tierras bajas de la zona meridional, donde al parecer se originó la escritura maya. El segundo afijo, el de “grupo de agua”, se ha traducido como *k’u* o *k’ul* (sagrado o divino).

#### *Las tierras bajas en el Clásico Formativo*

El Clásico Formativo (250-600 d. C.) presenció el notable dominio de las tierras bajas centrales por Tikal, la entidad política más conocida y perdurable de la región. Parece ser que la evolución sociopolítica de Tikal fue más acelerada que los demás sitios del Clásico Formativo. Es probable que en su ascenso al poder, Tikal pudiera eclipsar a otros centros que habían tenido importancia durante periodos anteriores y queda indicada una realineación del poder en el Clásico Formativo por el hecho de que muchos centros preclásicos decayeron o desaparecieron en los primeros siglos de nuestra era.

#### **Tikal**

Es el más grande centro maya conocido y lejos de todo asentamiento moderno y aislado por una densa selva, permaneció desconocido del mundo exterior durante siglos después de la Conquista.



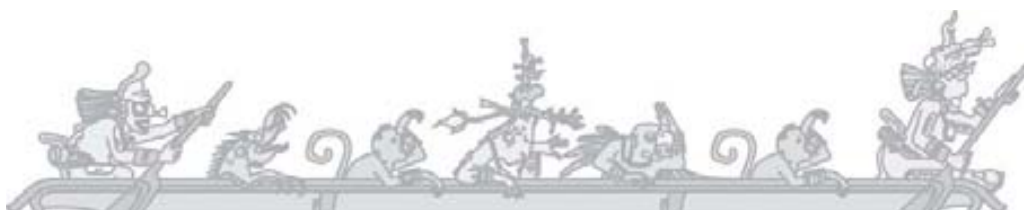


El área central de Tikal se encuentra situada estratégicamente en una serie de bajos cerros que se elevan unos 50 metros por encima de dos depresiones pantanosas que se hallan al este y al oeste. La mayor parte de los grandes edificios hoy visibles datan del Clásico Tardío, época de mayor poder de Tikal y de más actividad constructora. Los principales complejos de edificios del núcleo estaban interconectados por una serie de calzadas monumentales (sacbeob) que irradian desde el corazón del sitio, la Gran Plaza y sus edificios adyacentes. Hacia el sudeste, conduciendo al Templo IV, está la calzada de Tozzer y hacia el norte, hasta el grupo H, está la calzada Maler. La calzada de Maudslay conecta directamente los dos últimos complejos.

Más allá del núcleo del lugar, toda una serie de grupos de estructuras yacen dispersos sobre una zona de ocupación residencial que cubre unos 60 km<sup>2</sup>, en su mayor parte en el terreno más alto y mejor drenado. Un sistema de terraplenes, foso de poca profundidad debajo de una pared interior de grava, conecta las dos depresiones pantanosas para proteger a Tikal desde el norte y el sur. El área situada dentro de estos límites defensivos tiene un total de 123 km<sup>2</sup>.

#### *Tikal como gran potencia del Clásico Formativo*

Tikal surgió como gran potencia debido a la decadencia de El Mirador. Gobernantes posteriores de Tikal registraron su línea





de sucesión a partir de un hombre llamado Yax Moch Xoc. Aunque no fue el primer gobernante en Tikal, como lo demuestran las antiguas tumbas en la Acrópolis del Norte, sus sucesores sí lo consideraron el fundador de la dinastía real de Tikal. Yax Moch Xoc probablemente se ganó el título de fundador dinástico por sus acciones, tal vez como notable jefe guerrero o por haber sido el primero en proclamar la independencia política de Tikal.

El mejor cálculo que se tiene colocaría el reinado de Yax Moch Xoc en el siglo III, entre 219 y 238 d. C. La primera señal de que Tikal había alcanzado la categoría de capital de una entidad independiente es la dedicatoria de un monumento conocido de las tierras bajas, la Estela 29.

### **Uaxactún**

Se localiza a 40 km al norte de Tikal y su nombre significa “ocho piedra”. Aunque es un centro más pequeño que Tikal, su periodo de ocupación parece haber sido aproximadamente el mismo, con orígenes en el Preclásico Medio y abandono en el Posclásico Formativo.

Opacado por su vecino, Tikal, Uaxactún es un sitio impresionante con una importancia especial en el temprano desarrollo de las instituciones políticas mayas clásicas. Los destinos de Uaxactún y Tikal estuvieron directamente interrelacionados cerca de 1,000 años, desde sus orígenes en el Preclásico Medio, su desarrollo en el Preclásico Tardío y su surgimiento en el Clásico Formativo como potencias rivales durante todo el Clásico.

Pero dada su proximidad, sólo era cuestión de tiempo para que su rivalidad se convirtiera en conflicto y una potencia lograra dominar a la otra.

#### *Tikal consolida su posición*

Uaxactún perdió su independencia ante Tikal durante los últimos años del reinado de Garra de Gran Jaguar. Rana Humeante, como jefe de las fuerzas de Tikal, emprendió una guerra contra Uaxactún, conquistó la ciudad y fue instalado en el trono.

El potencial para un conflicto entre estos sitios queda indicado por la construcción de obras de tierra a lo largo del límite septentrional de Tikal (frente a Uaxactún) que al parecer fueron construidas por esa época.

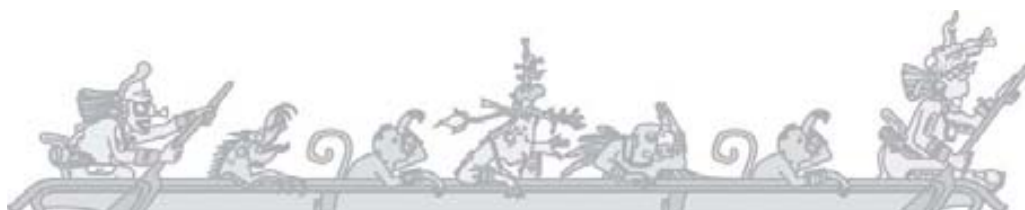
Los textos identifican a Rana Humeante como un ahau de Tikal, se propone que era un hermano menor del rey de Tikal, Garra de Gran Jaguar y que sirvió a su hermano como jefe guerrero. Después de la toma de la ciudad, puede suponerse que Rana Humeante gobernó en Uaxactún bajo la égida de Garra de Gran Jaguar, al menos inicialmente.

Pero el rey de Tikal debió morir en un plazo de dos años, pues los textos de Tikal registran un hecho asociado con un nuevo gobernante, Nariz de Tirabuzón, en 379. Con la muerte de Garra de Gran Jaguar, el gobernante de Uaxactún se convirtió en la autoridad principal del reino combinado y el nuevo rey de Tikal quedó subordinado a Rana Humeante. La importancia de la toma de Uaxactún queda demostrada por las continuas referencias al acontecimiento en los monumentos posteriores en ambos lugares.

En el reinado de Cielo Tempestuoso, hijo de Nariz de Tirabuzón, la influencia de Tikal parece haber llegado a su cúspide. Tikal participó en los asuntos de Yaxchilán, en la región sudoccidental, hacia 475. Incluso Tikal estableció una avanzada en la estratégica ruta del Río Usumacinta que conecta los altiplanos del norte con la costa del Golfo. Tikal parece haber establecido su influencia en Quiriguá y posiblemente en Copán.

Así, con una presencia establecida en el sudeste, Tikal pudo ganar acceso a la puerta hacia América Central y a la ruta del Valle del Motagua entre los altiplanos y el Caribe.

Copán y Quiriguá estaban situados en tal forma que controlaban el acceso a varios valiosos recursos, como la jadeíta del Valle del Motagua y la obsidiana de Ixtepeque y Tikal bien pudo eludir el monopolio de la obsidiana que tenían Kaminaljuyú y sus supuestos aliados del centro de México que controlaban la fuente primigenia en el cercano El Chayal.







### Otros centros en las tierras bajas centrales

Tikal parece haber forjado nexos más cercanos, especialmente hacia el norte y el este, tal vez para asegurar su dominio del comercio de cacao y otros productos que se transportaban por ríos desde la costa del Caribe. Hay una serie de sitios importantes en esta región adyacente, más la norte hay otros dos que en Clásico Formativo surgieron como potencias, poco después de la caída de El Mirador.

El más grande de estos era Calakmul, ciudad que rivalizó con Tikal en dimensiones y en poder durante todo el Clásico. El segundo sitio del norte es Becán, notable por sus enormes obras defensivas probablemente construidas para rechazar amenazas de sus poderosos vecinos del sur, Calakmul y Tikal.

#### Río Azul

Localizado en la esquina nororiental de Guatemala, cubrió una zona de 1.3 km<sup>2</sup>, la mayor concentración de grandes edificios se encontraba en la zona central de medio kilómetro cuadrado. El sitio está en una loma baja y nivelada sobre los bancos del Río Azul, que forma una frontera hacia el norte y el oeste.

Las huellas más antiguas de ocupación datan del Preclásico Medio, el declive de Río Azul, o abandono, queda indicado al término del Clásico Formativo (350-600), seguido por una recolonización en el Clásico Tardío (680-830) del sitio y la zona circundante. Esta recolonización parece haber sido básicamente una ocupación residencial tal vez bajo la égida del centro administrativo del Clásico Tardío de Kinal, situado a 12 km al sur de Río Azul.

#### Yaxhá

Se encuentra en la ribera septentrional del Lago Yaxhá, está mucho más cerca de Tikal a 30 km al sudeste. El núcleo arquitectónico de Yaxhá consiste en una serie de plazas, grupos de acrópolis y tres sacbeob que dan acceso a varios grupos situados fuera y a las orillas del lago.



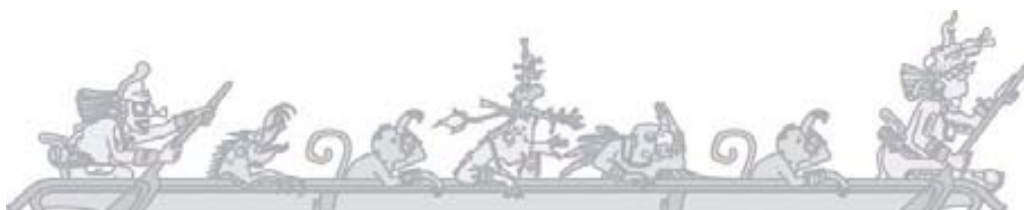
En Yaxhá hay una alineación arquitectónica similar a la que existe en Uaxactún y el único grupo de pirámides gemelas identificado fuera de Tikal. Los monumentos esculpidos indican una ocupación por una élite desde el Clásico Formativo hasta el Clásico Tardío.

#### Nakúm

Otro vecino de Tikal, a 25 km al este, cerca de las fuentes del Río Holmul. Probablemente en un tiempo, fue un importante nexo comercial entre Tikal y la costa del Caribe. El núcleo del sitio comprende dos complejos arquitectónicos conectados por una sacbe / Calzada Perigny). Como en Yaxhá, el complejo del sur contiene una alineación astronómica, al sur hay una gran acrópolis comparable a la Acrópolis Central de Tikal, que sostiene toda una serie de estructuras y patios aparentemente residenciales.

#### Calakmul

Está en el sudeste de Campeche, al norte de El Mirador. La zona central de su arquitectura monumental cubre casi 2 km y contiene casi 100 estructuras. La extensión trazada de restos residenciales más pequeños cubre más de 20 km, se han localizado y trazado unas 6,250 estructuras.







Toda una red de canales y depósitos de agua rodea una gran parte del lugar. Tanto su extensión como en su cálculo máximo de población (5,000), Calakmul está a la par de Tikal y al parecer, la densidad de las construcciones de Calakmul fue mayor. Una muralla defensiva, recién descubierta, sugiere que esta poderosa entidad fue un importante adversario de Tikal.

Calakmul siempre ha sido célebre por la gran cantidad de monumentos y es única por sus conjuntos apareados de estelas con retratos de hombres-mujeres, representaciones de los gobernantes y de sus esposas. La cuenta de estelas es de 113, el total más grande de sitio maya alguno. Calakmul también fue un importante centro preclásico que en contraste con su vecino del sur, El Mirador, sobrevivió a los transtornos del comienzo del periodo Clásico y siguió hasta convertirse en una gran potencia.

### **Becán**

Situado al norte a 150 km de Tikal, Becán se ubica en el corazón de la Península de Yucatán. El núcleo de Becán queda definido por un foso y una muralla que rodean una zona de forma oval de 114 hectáreas.

Las excavaciones revelaron que el foso tuvo cerca de cinco metros de profundidad y alrededor de 16 metros de anchura, su muralla exterior se elevaba otros cinco metros. Se tenía acceso al lugar por siete calzadas sólidas y estrechas que atravesaban el foso; la construcción del foso y de la muralla se remontan a la primera parte del Clásico Formativo, incluso un poco antes.

Los testimonios de cerámica indican que Becán y su región circundante fueron poblados por primera vez hacia finales del Preclásico Medio. Al parecer, a lo largo del Preclásico Tardío se produjo un rápido crecimiento de población, cuando surgió el primer centro de la élite.

La expansión de Becán obedeció a una combinación del gran potencial agrícola de la región y de su posición estratégica para dominar las rutas de comercio locales. Las instalaciones defensivas probablemente se construyeron para mantener el dominio político y económico de Becán sobre la región.

Pero la población de Becán parece haber disminuido poco después de construir el sistema de foso y murallas y es posible que su decadencia haya continuado a lo largo de todo el fin del Clásico Formativo, por razones que se desconocen, aunque el éxito de Tikal o de Calakmul, al monopolizar la red comercial trans-Peten, acaso ocasionara tiempos difíciles a Becán. No obstante, los contactos comerciales entre Becán y Teotihuacán quedan indicados por la presencia de obsidiana del centro de México y por un célebre escondrijo de una vasija cilíndrica de pie de lastra, con decoración al estilo maya, que contenía una figurilla hueca teotihuacana.

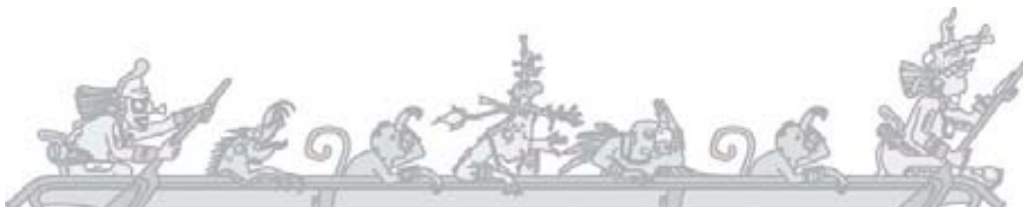
Becán se revitalizó en el Clásico Tardío, su población aumentó espectacularmente y se reanudó una vigorosa actividad constructora. Esta actividad cesó cerca del año 830 y en el siglo IX se establecieron en Becán pueblos llegados del norte de Yucatán. Sin embargo, en adelante, Becán y su región circundante presenciaron el comienzo de un continuo declinar de su población y pronto fueron abandonados los centros de la élite de la región del Río Bec.

### *La base del poder de Tikal en el Clásico Formativo*

Los mayas del Clásico Formativo de las tierras bajas crearon una sociedad compleja caracterizada por una élite gobernante y por una clase de campesinos, especialistas artesanos y otros trabajadores. Las personas podían conquistar un rango social superior adquiriendo riqueza y poder y dos medios básicos para obtenerlos eran colonizar nuevas tierras o conquistar pueblos y controlar recursos valiosos o rutas comerciales.

¿Cómo logró el Tikal clásico formativo dominar en forma arrolladora la vida económica y política de los tierras bajas centrales?

El primer factor es la ubicación. Tikal está situado en una serie de colinas bajas que forman parte de la división entre los sistemas de las cuencas del Caribe y del Golfo de México. Estas colinas contienen pedernal que era un recurso valioso para producir herramientas de piedra decantada y desde los comienzos mismos del centro, el pueblo de Tikal controló así un importante recurso natural.





Al este y al oeste de Tikal se encuentran dos grandes pantanos estacionales que debieron ser explotados para una agricultura intensiva. Al menos unas partes de esas depresiones fueron modificadas por sistemas de campos elevados, que daban a Tikal una fuente productiva de agricultura local. Además de proporcionar a Tikal esta rica base de subsistencia, cada uno de estos lagos poco profundos está conectado por un importante sistema fluvial, uno de los cuales corre hacia el noreste al Caribe y el otro hacia el oeste al Golfo.

Gran parte de la prosperidad de Tikal debió derivarse del comercio efectuado por medio de estos sistemas fluviales a lo largo de su territorio. Los ríos fueron una importante vía para el comercio en canoa entre el Caribe y el Golfo de México y dado que Tikal estaba situado en un punto crítico entre estos dos sistemas de drenaje, sin duda habrá controlado una de las principales vías comerciales de este a oeste, que pasaban a través de las tierras bajas mayas.

El aparente dominio de Tikal pudo haber sido motivado por una ambición de controlar el comercio en esta zona, incluso el comercio del cacao. Durante un tiempo, Tikal pudo controlar una esfera aún más vasta del comercio entre las tierras bajas y las tierras centrales, actuando tal vez como un punto central de redistribución, tanto para los artículos de las tierras bajas destinados a otras regiones como para los productos extranjeros que entraban a las tierras bajas.

Los nexos de Tikal con Kaminaljuyú y el centro de México probablemente se debieron, al menos en parte, a su posición estratégica y Tikal bien pudo haber sido el principal socio comercial de Kaminaljuyú (y aun de Teotihuacán) para las tierras bajas.

Tikal también ocupaba una posición defensiva estratégica de modo tal que en tiempos de conflicto podía defenderse eficazmente contra todo ataque. Las marismas (o lagos) del este y del oeste eliminaban las amenazas que llegaban de esas direcciones. Las vías de acceso del norte o del sur estaban defendidas por un foso y una muralla que seguramente fueron construidas durante los turbulentos Protoclásico o Clásico Formativo, tal vez durante la confrontación de Tikal con Uaxactún.

El centro de Becán, más pequeño y muy al norte de Tikal, tal vez construyera un enorme foso y un terraplén defensivo en torno a su núcleo cívico durante este periodo y Calakmul, el rival de Tikal, también estaba defendido por una muralla. Tikal llegó a ser un importante centro religioso de las tierras bajas y probablemente llegó a simbolizar las asociaciones sobrenaturales.

Que daban fuerza y sancionaban el orden político y social, pues eran sede de la dinastía más antigua y la primera en lanzarse, con éxito, a una empresa de expansión, a expensas de las entidades vecinas. Como núcleo de la fusión de las instituciones religiosas, políticas y militares mayas y del centro de México, Tikal llegó a poseer el prestigio y las asociaciones sobrenaturales necesarias para ocupar una posición de poder en las tierras bajas clásicas formativas. Aun cuando iban estableciéndose nuevas dinastías y surgían nuevas entidades en Calakmul, Caracol, Yaxchilán, Copán y otras partes, Tikal probablemente continuó siendo considerado como la fuente del poder sobrenatural que había establecido la sociedad de las tierras bajas.

#### *El Hiato del Clásico Medio y la decadencia de Tikal*

En el siglo VI, la prosperidad y el predominio político de Tikal sufrieron un tropiezo en la época del llamado Hiato del Clásico Medio, fechado entre 534 a 593 d.C., pero que en Tikal duró hasta 692. Los arqueólogos definieron la aparición del Hiato por la suspensión de construcción de monumentos en Tikal y por una decadencia similar en otros sitios de las tierras bajas.

Aunque Tikal parece haber dominado gran parte de las tierras bajas mayas durante el Clásico Formativo, esta época también fue testigo del surgimiento de muchas nuevas entidades vigorosas y competitivas. La decadencia posterior de Tikal anunció cambios profundos en el orden de las tierras bajas, dejando en su secuela una especie de vacío de poder que sería ocupado por toda esa serie de ciudades mayas en rápida expansión.

Éstas empezaron a competir activamente por el papel principal que Tikal había desempeñado en toda una variedad de esferas: la económica, la política, la militar y la religiosa.





## Caracol

Se sitúa en la meseta de Vaca, a una altitud de 500 metros adyacente a las montañas, en el centro de Belice meridional. Su ubicación ofrecía fácil acceso a las riquezas de la zona, especialmente a una roca cristalina muy apropiada para la elaboración de piedras de amolar.

El acceso de Caracol a estas riquezas y su ubicación contribuyeron a su desarrollo y su prosperidad. Ante la falta de fuentes acuáticas, sus habitantes construyeron depósitos artificiales para almacenar agua de lluvia. Las investigaciones han revelado que Caracol fue un sitio extenso que cubría entre 28 y 50 km<sup>2</sup>, con altas densidades de construcción en el área nuclear del sitio. Las excavaciones indican que fue fundado en el Preclásico Tardío y durante el Clásico Formativo, cuando aún era un sitio relativamente pequeño, sus gobernantes encargaron un grupo como los descubrimientos en Uaxactún y en Tikal.

Se han podido detectar enormes monumentos en la actividad constructora y en la población durante el siglo que siguió a la confrontación de Caracol con Tikal. Así se extendió rápidamente, quizás triplicándose o cuadruplicándose hasta alcanzar niveles equivalentes a los de Tikal en el momento de su grandeza: entre 30,000 y 60,000 en el sitio y un mínimo de 100,000 en toda la entidad de Caracol. El sistema de calzadas ofrecía comunicación y transporte por toda la ciudad, un extenso sistema de terrazas agrícolas fomentaban la producción agrícola para alimentar a una creciente población.

### *La decadencia de Tikal y el surgimiento de nuevas entidades*

El Altar 21, descubierto en la calzada de un Juego de Pelota del Grupo A de Caracol, registra un “hecho de hachas” que ocurrió en el territorio de el gobernante de Tikal en 556. Este acontecimiento ha sido interpretado como el momento cuando Caracol dio comienzo a las hostilidades contra Tikal. Puesto que la Estela 17 de Tikal indica que Pájaro Doble aún estaba en el trono tras este acontecimiento y puesto que el Altar 21 de Caracol registra que el hecho de las hachas (o sacrificios) ocurrió en territorio de Tikal, se diría que el texto de Caracol se refiere a la captura

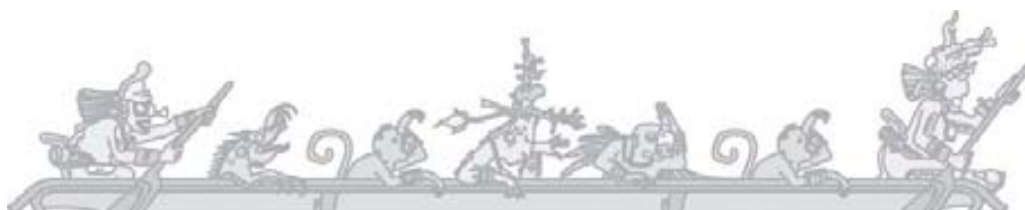
y sacrificio, por el gobernante de Tikal, de alguien de Caracol y que este fue el hecho que desencadenó las hostilidades contra Tikal. El acontecimiento marca el inicio de una guerra triunfante emprendida por el gobernante de Caracol, Señor Agua, que puede ayudar a explicar a la vez el espectacular aumento en las dimensiones y la prosperidad de Caracol y los cambios igualmente profundos pero opuestos que pueden verse en el registro arqueológico e histórico de Tikal.

Si estos hechos son precisos, entonces es muy probable que la derrota de Tikal terminara con la captura y sacrificio de Pájaro Doble. Aunque puede suponerse que se permitía seguir gobernando a la antigua dinastía de Tikal, pudo hacerlo ahora con obligaciones de pagar tributo a Caracol. Los gobernantes de Tikal, durante este Hiato Clásico Medio, del vigésimo segundo hasta el vigésimo quinto en la sucesión dinástica, acaso tuviesen prohibido construir monumentos y se puede suponer que gran parte de la riqueza antes acumulada por los gobernantes de Tikal fue enviada como tributo a Caracol.

Se puede suponer que el prestigio y la fortuna de Tikal acaso fueron suprimidas durante 150 años, tal vez al principio por los triunfos de Caracol y luego por la competencia con otras potencias nacientes, como la entidad de Petexbatún.

El registro arqueológico de Tikal muestra que el crecimiento demográfico se detuvo durante el Hiato y que muchas de las familias de las zonas importantes se mudaron más cerca del centro de la ciudad. Mientras tanto, el Señor Agua gobernó Caracol durante otros 37 años, supervisando las etapas iniciales del explosivo crecimiento causado por la nueva prosperidad y poder de su ciudad.

Señor Agua fue sucedido en 599 por su hijo, Señor Kan I, quien al parecer continuó la política interna de su padre por alrededor de 19 años. Fue seguido en el trono por su hermano, Señor Kan II, en 618. Al parecer, Caracol continuó prosperando, pero Señor Kan II decidió volver a la política agresiva de su padre, Señor Agua. En realidad la excedió y uno de sus primeros actos afectó a la enorme entidad política del norte, Calakmul.





### *El surgimiento de Petexbatún*

La región de Petexbatún es parte de una zona más extensa definida por la cuenca del Río Pasión, tributario del Usumacinta. La zona del Pasión se identifica por variedades particulares de cerámica y arquitectura, así como otras características distintivas. La región de Petexbatún, llamada así por el lago del mismo nombre, se encuentra en el corazón de la zona del Pasión. Una península que se proyecta de la orilla occidental del lago es el sitio de Punta de Chimino, lugar bien fortificado por una serie de zanjas que hacen a veces de fosos.

Al oeste de la cuenca del lago, una empinada escarpa se eleva de 60 a 80 metros, a lo largo de ella, de norte a sur, hay tres sitios adicionales (Tamarindito, El Excavado y Aguateca) y el importante sitio de Dos Pilas está situado a 10 km al oeste de Tamarindito.

Fue en esta región donde unos refugiados del linaje real de Tikal probablemente huyendo de la dominación de Caracol, establecieron una nueva entidad en el Clásico Tardío. El ahauob de la dinastía de Petexbatún residió en dos capitales de la zona del Pasión, primero en Dos Pilas y después en Aguateca.

Dos Pilas consiste en dos grupos de arquitectura monumental, el Principal y El Duende, dentro de un área de poco más de un kilómetro cuadrado. Aguateca cubre cerca de la mitad del área de Dos Pilas, pero ocupa uno de los lugares más espectaculares de todos los sitios mayas de las tierras bajas. Fue construida a lo largo de la escarpa de piedra caliza, dominando una vasta cuenca cenagosa al este. Un barranco formado por una falla que corre unos 100 metros al oeste, paralelo a la escarpa, divide a Aguateca en dos zonas. En la zona situada al oeste del barranco, hay una gran plaza rodeada por plataformas y edificios, dos de los cuales son los más grandes del lugar. La escarpa y el barranco paralelo constituyen barreras defensivas naturales del complejo situado al este, y una serie de empalizadas, con base de piedra, al parecer protegía los accesos del oeste del lugar. Como en Dos Pilas, Aguateca está rodeada por una serie de murallas construidas en el periodo final de ocupación del lugar.

### *La expansión de Petexbatún*

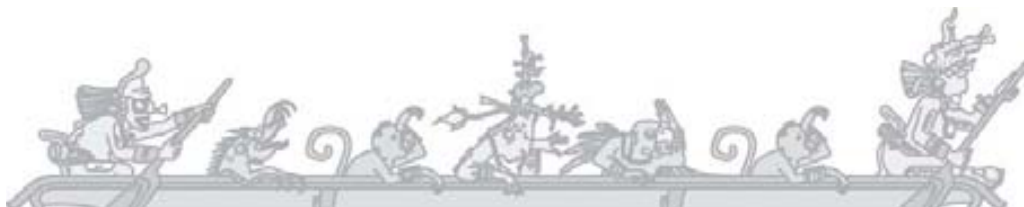
En la región de Petexbatún existe testimonio jeroglífico de un linaje gobernante local, del Clásico Formativo, con su capital en Tamarindito. Pero en la época del Clásico Tardío, esta entidad cayó víctima de una nueva potencia que se estableció en Dos Pilas. El fundador de la nueva entidad, conocido como Gobernante I (o Cielo de Pedernal), parece haber subido al poder en Dos Pilas poco antes de 647 d.C.

El glifo emblemático de este nuevo linaje gobernante es, en esencia, el de Tikal, lo que indica que el linaje se deriva de aquella antigua y prestigiosa dinastía, probablemente después de sus fracasos del Clásico Medio.

Después de invertir el primer katún de su reinado en la consolidación de su nuevo reino, el Gobernante I parece haber tenido mayores ambiciones y llegó a ser una de las principales figuras políticas de las tierras mayas. Empezó esas maquinaciones casándose con una mujer de Itzán, centro localizado sobre un tributario del Río Pasión a 25 km al noroeste de Dos Pilas. Envío a una de sus hijas a Naranja para reanimar esa caída entidad y envió a otra mujer de su familia a casarse con el gobernante de El Chorro, pequeño centro localizado sobre un tributario menor del Usumacinta, a 35 km al noroeste de Dos Pilas, puede suponerse que para establecer una alianza con esa entidad.

De las nuevas inscripciones se afirman que Dos Pilas participó en toda una serie de hostilidades con Tikal, cuando esta antigua entidad iba recobrándose de su confrontación con Caracol. Al aliarse con Garra de Jaguar, el futuro gobernante de Calakmul, el Gobernante I probablemente logró rebasar la esfera de Petexbatún para desafiar a Tikal.

En 698, el Gobernante I de Dos Pilas fue sucedido por su hijo, el Gobernante II (Dios Escudo K), quien inició una serie de campañas que haría que el reino de Petexbatún llegara a ser la primera potencia militar predominante en las tierras bajas del sudoeste. La riqueza y el prestigio que conquistó se reflejan en la rápida expansión de la propia Dos Pilas.







Gobernante II patrocinó la construcción del enorme complejo de El Duende y su sucesor, Gobernante III, que subió al poder en 727, continuó la práctica de valerse de conquistas y alianzas matrimoniales para extender el dominio de su entidad.

El Gobernante III registró que en 735 el gobernante de Seibal fue capturado y llevado a Dos Pilas para sacrificarlo. Una alianza decisiva con el sitio estratégico de Cancuén (situado río arriba sobre el Pasión a 55 km al sur) fue sellada por el matrimonio del Gobernante III con una mujer de la familia gobernante de Cancuén. Este pudo añadir un vasto y nuevo territorio a la entidad de Petexbatún y consolidó su control del lucrativo comercio con las tierras altas.

El Gobernante IV subió al trono en 741, las fuentes arqueológicas como textuales indican que la entidad de Petexbatún llegó a su máxima extensión durante su reinado, controlando gran parte del territorio situado entre el Pasión y el Chixoy, área estimada en 4 000 km<sup>2</sup>.

Pero en su apogeo, este Estado poderoso y expansionista cayó súbitamente de rodillas. Las inscripciones dicen que en 761, Gobernante IV fue capturado y sacrificado por sus subordinados en Tamarindito.

Después de 7641, la escena pasa a Aguateca, donde hay restos de artefactos y textos jeroglíficos que indicaban una ocupación continua e intensa.

Aunque no se tiene la fecha de fundación de Aguateca, estuvo dominada por Dos Pilas antes de la caída del Gobernante IV. Pero, tras la caída de Dos Pilas, parece que el sitio de Aguateca, estratégicamente colocado y bien defendido, se convirtió en la principal capital de Petexbatún.

Las últimas décadas del Clásico Tardío fueron una época de guerras cada vez más intensas en la región de Petexbatún, en la cual las poblaciones asediadas intentaron defender sus asentamientos y sus campos contra entidades rivales y tal vez, contra grupos llegados de la costa del Golfo, que estaban destinados a dominar esa zona durante en Clásico Terminal.

### *Resurgimiento en las tierras bajas centrales*

En todo el resto de las tierras bajas, el Clásico Tardío manifestó una expansión de nuevas entidades, así como la revitalización de potencias anteriores.

### **Naranjo**

El sitio está a 12 km al noreste de Laguna Yaxhá, en el Petén oriental y a una distancia semejante al oeste de la frontera entre Guatemala y Belice. El testimonio de que se dispone indica que, en 682, mientras el Gobernante I de Dos Pilas establecía su alianza con Calakmul, su hija, la Señora Wac Chanil Ahau (Seis Señor Celestial) fue enviada a Naranjo, a desposar a un señor local, a quien no se nombra. La consecuencia de este acto fue tan importante en la historia de Naranjo que se encuentra registrado repetidas veces en monumentos posteriores.

### *La expansión de las entidades sobre el Usumacinta*

Al oeste de la expansionista región de Petexbatún se desarrolló otra serie de entidades importantes, que llegarían a ser potencias vigorosas, en competencia en el Clásico Tardío. Los centros de esta región están dispuestos a lo largo del gran Río Usumacinta y sus tributarios, una de las rutas de comercio y comunicación más importante que hay entre los altiplanos y las tierras bajas mayas. El Usumacinta se extiende por los altiplanos del oeste, donde se le conoce como Río Negro o Río Chixoy. Corriendo al este, el Chixoy da un giro hacia el norte, conforme avanza hacia las tierras bajas. Ahí, uniéndose al Río Pasión, se convierte en el Usumacinta durante el resto de su curso noroccidental hasta el Golfo de México.

### **Altar de Sacrificios**

Es un centro situado en la unión del Río Pasión y el Usumacinta. En esta favorable posición, los gobernantes de Altar de Sacrificios, en el Clásico, debieron gozar de los considerables beneficios del comercio, de ida y vuelta, por los sistemas fluviales, que los conectaba hacia el sur con los altiplanos y hacia el noroeste con la costa del Golfo.





Pero también vivían en un mundo peligroso y tenían que luchar manteniendo independientes de sus vecinos, entre ellos la poderosa entidad que surgió río abajo en Yaxchilán y luego, aún más cerca, al este, del agresivo Estado de Petexbatún. Las excavaciones revelaron una larga secuencia de ocupación del lugar, comenzando por algunos de los asentamientos más antiguos conocidos en las tierras bajas, establecidos antes que el de Tikal y de casi todas las demás potencias de las tierras bajas centrales.

El sitio llegó a la cúspide de su desarrollo en la época Clásica Tardía. Los monumentos fechados abarcan gran parte de la época clásica. Los testimonios de la cerámica indican grupos de fuera, probablemente mayas putunes, ocuparon el sitio en el Clásico Terminal, por la misma época en que también dominaron la entidad de Seibal.

### **Yaxchilán**

Este centro, grande e importante, se encuentra en la región del Usumacinta a 80 km río debajo de Altar de Sacrificios. Yaxchilán está bien situado sobre la ribera meridional del Usumacinta, del lado mexicano del río, en lo alto de una curva cerrada. Así, sus accesos por tierra están defendidos por un foso natural que lo circunda, salvo por una estrecha faja de tierra al sur.



Desde esta segura base, los reyes de Yaxchilán gobernaron una entidad poderosa e independiente que prosperó en toda la época clásica. Yaxchilán prosperó en el Clásico Formativo, aunque creció con lentitud, llegó a ser una importante potencia del mundo maya, dominando indudablemente la región del Usumacinta y forjando alianzas importantes y duraderas con las casas reinantes de sus vecinos. La más importante de estas alianzas reinantes fue con Piedras Negras.

El acontecimiento más antiguo conocido de esta relación fue una visita real por el noveno gobernante de Yaxchilán, Jaguar Nudo, a Piedras Negras, como aparece registrado en el Dintel 12 de Piedras Negras. En el Clásico Formativo, Yaxchilán también recibió visitantes reales, tanto de Piedras Negras como de otras entidades, desde el poderoso reino de Tikal hasta el mucho más pequeño centro de Bonampak. La época de grandeza de Yaxchilán se vuelve mucho más clara en el Clásico Tardío.

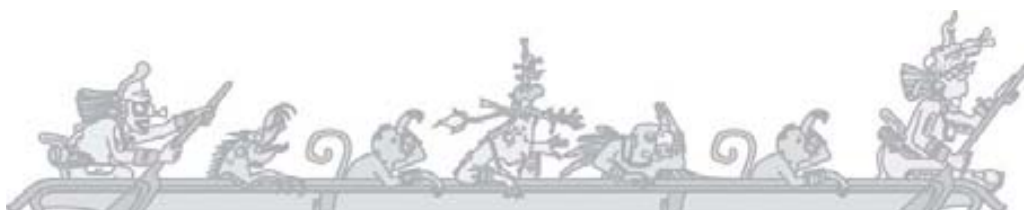
Llegó a la cúspide de su poder y su prestigio durante los reinados de Jaguar Escudo II y de su hijo, Jaguar Pájaro III. En este caso, el éxito se debió a una combinación de longevidad y políticas agresivas hacia entidades vecinas.

### **Bonampak**

Situado en el lado oriental del Valle del Río Lacanhá a 30 km al sur de Yaxchilán. Sobre la base de las inscripciones con fechas conocidas, sólo hay vestigios de actividad de la élite del Clásico Formativo en Bonampak, centro que recibió gran influencia de Yaxchilán. La relación entre las dos entidades continuó hasta entrado el Clásico Tardío.

### **Piedras Negras**

Está en la ribera norte del Río Usumacinta a 40 km debajo de Yaxchilán. Su hallazgo reveló información vital acerca de las variaciones en la arquitectura maya, incluido el hecho que muchas de sus estructuras fueron construidas sin bóvedas de mampostería y probablemente sus tejados eran de vigas y palma. Piedras Negras disfrutó de una larga historia de gobierno independiente sobre sus alrededores.





### *La revitalización de Tikal*

Tikal fue aniquilado en los años posteriores a los testimonios de victoria de Caracol sobre Doble Pájaro, vigésimo primer sucesor del fundador de Tikal, Yax Moch Xoc. Pero el destino de Tikal mejoró en forma dramática tras el ascenso del vigésimo sexto gobernante, Ah Cacau, que ocurrió en 682.

A lo largo de todo su reinado, los esfuerzos de Ah Cacau por renovar el poder y el prestigio de Tikal parecen asociados voluntariamente con su ilustre antepasado (Cielo Tempestuoso) y con el primer gran periodo de la historia de Tikal. A este fenómeno se le conoce como revitalización cultural, por la cual se reconstruye la fortuna de una sociedad que había decaído, gracias a los esfuerzos por recordar y duplicar glorias pasadas.

El programa de revitalización de Ah Cacau también incluyó un retorno a las ceremonias tradicionales vinculadas con los fines de katunes, ceremonias que habían señalado periódicamente los reinados de Cielo Tempestuoso y otros gobernantes del Clásico Formativo de Tikal. Habiendo restaurado el destino de su dinastía mediante la renovada construcción y nuevos monumentos, Ah Cacau procedió a restablecer el prestigio y el poder de Tikal en una esfera más vasta. El medio tradicional de lograrlo era atacar a otra entidad para obtener cautivos. Pero Ah Cacau dio un paso especialmente audaz, para no dejar duda de que Tikal estaba reclamando su posición suprema.

Los monumentos declaran que en 695 Ah Cacau atacó al poderoso estado de Calakmul y tomó prisionero a su gobernante, Garra de Jaguar. Como parece probable que Calakmul fuera el mayor rival de Tikal, este triunfo fue la clave para los nuevos éxitos de Ah Cacau. Sin duda, la alianza con Calakmul y el apoyo de esta entidad ayudarían a explicar cómo entidades pequeñas como Caracol y las capitales de Petexbatún lograron, para empezar, desafiar y hasta derrotar a Tikal.

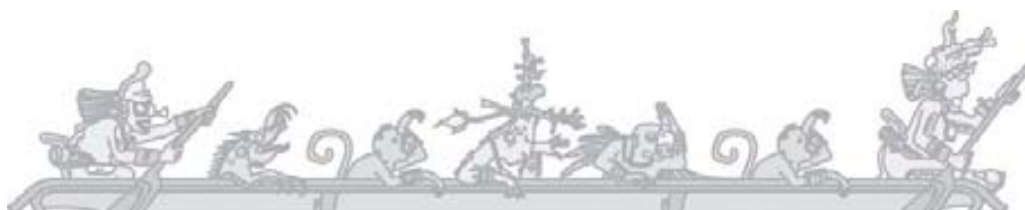
De este modo, la victoria de Ah Cacau sobre Calakmul probablemente sirvió para vengar esta antigua humillación y restauró el prestigio y el poderío de Tikal.

Después de un reinado de 50 años, Ah Cacau fue sucedido por su hijo, Yax Kin, quien ascendió al trono en 734. Yax Kin continuó, probablemente superó, los esfuerzos de su padre por transformar Tikal en uno de los centros más impresionantes y poderosos del mundo maya clásico tardío. Yax Kin murió hacia 768 d.C., fue sucedido por un gobernante poco conocido, el vigésimo octavo sucesor. El siguiente gobernante de Tikal, Chitám, fue el vigésimo noveno y el último miembro conocido de la larga e ilustre línea dinástica de Tikal.

Chitám parece haber tratado de llevar adelante los programas de sus antepasados. Dos gobernantes que sucedieron a Chitám acaso están conmemorados. El último monumento conocido de la vecindad de Tikal registra la fecha 889, sin embargo, para entonces la historia y el destino de Tikal y de su dinastía reinante habían caído en la oscuridad.

### **Altún Ha**

Está ubicado al norte de Belice, cerca de la costa del Caribe y junto a la población de Rockstone Pond, por lo cual fue bautizado como Altún Ha o "Lugar de agua de piedra". Los estudios revelaron que Altún Ha había sido ocupada desde el Preclásico Formativo (1000 a.C.), pero la construcción actualmente visible es resultado de la expansión ocurrida en el Clásico.







En ese entonces, la población probablemente llegó a un máximo de 3,000 habitantes. Se pensó que era un centro menor, sin importancia, en los límites orientales de las tierras bajas, pero los testimonios excavados en Altún Ha indican que este centro participaba y cosechó los beneficios de una red comercial que comunicaba la costa del Caribe con el corazón de las tierras bajas del centro.

### **Xunantunich**

Este centro también conocido como Benque Viejo, está cerca del nacimiento del Río Belice, un poco al este de la frontera entre Guatemala y Belice.

Resultados de las investigaciones ha sido la idea que Xunantunich fue un complejo de palacios especializados, tal vez fundado por un linaje de una élite refugiada al término del periodo Clásico. Nuevas investigaciones parecen indicar una posible relación con el sitio de Naranjo.

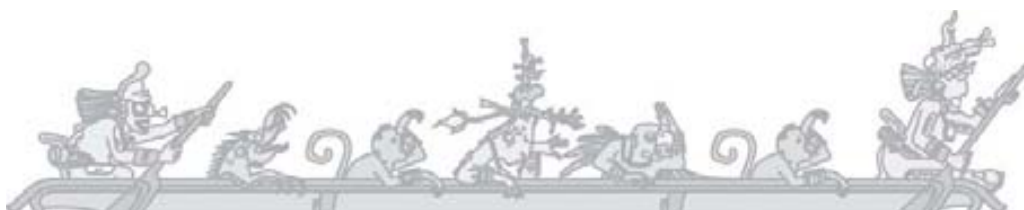


### **Lubaantún**

Es un pequeño centro del Clásico Tardío, ubicado en la densa selva tropical del sur de Belice, en lo recóndito de las tierras bajas del sur. El sitio se localiza muy cerca del Río Grande, pequeña corriente que da acceso al Caribe a sólo 30 km al sudeste.

Las investigaciones revelaron que la ocupación de Lubaantún había durado poco, de 700 a 870 d.C. Lubaantún fue el resultado de una colonización en el Clásico Tardío de la región del Río Grande y la investigación reciente sugiere que ésta se emprendió para administrar la producción del cacao.

El corazón de Lubaantún es una sola unidad de acrópolis, construida sobre un cerro bajo, entre dos corrientes. La sencillez y lo monumental de muchas de las terrazas de mampostería de Lubaantún recuerdan la fase arquitectónica final de Quiriguá, situada más al sur.







### *La expansión de entidades en las tierras bajas del Sudoeste.*

Durante toda la época precolombina, la región occidental de las tierras bajas mayas fue escenario de una interacción con grupos no mayas, que ocupaban la costa del Golfo y las regiones de los altiplanos de Chiapas. Es probable que ahí se descubran testimonios de contactos preclásicos entre poblaciones olmecas y mayas, pues el relieve, estilo olmeca, descubierto en Xoc, se localiza dentro de la zona después ocupada por los mayas clásicos. Es probable que gran parte de las tierras bajas del oeste fueran colonizadas por grupos mayas en expansión, pero aún no se determina ni la época ni la pauta de este proceso. Aparte de las investigaciones (Palenque, Toniná, Comalcalco), en esta región se han realizado pocos estudios y aún es incompleta la declinación de los orígenes y el desarrollo de la civilización en la zona.

### **Palenque**

El sitio se localiza al pie de las colinas del extremo norte de los altiplanos de Chiapas y domina la extensa llanura de la costa del Golfo, en una época cubierta por la selva.



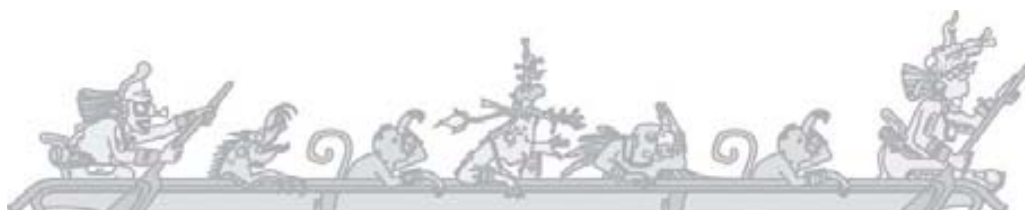
Ocupa una posición destacada en la periferia sudoccidental de la zona maya, en uno de los medios más húmedos y fértiles de las tierras bajas mayas. El Tortuguero, centro aparentemente subsidiario y Comalcalco son los únicos centros mayas de relativa importancia, ubicados más al oeste.

### *Los primeros gobernantes de Palenque*

El desciframiento de los textos de Palenque ha permitido reconstruir la secuencia de sus gobernantes que está, insólitamente, completa. Los reyes de Palenque ejercieron el poder por los mismos medios que los de Tikal y de otras entidades mayas: se envolvían en los mismos símbolos de poder, afirmando que tenían afinidad con los dioses, celebraban los mismos ritos para asegurar la continuidad del orden universal, lanzaban ataques contra sus vecinos, tomaban y sacrificaban cautivos y acumulaban el prestigio y la riqueza que no sólo los apartaba del resto de la sociedad mientras vivían, sino que también, en sus elaboradas tumbas, mantenían estas distinciones aún después de la muerte. Pero aunque los gobernantes posteriores de Palenque reconocían la existencia de un rey fundador, como lo hicieron los de muchas otras entidades, al parecer no utilizaron la habitual notación del glifo hel para contarse en la secuencia de sucesión a partir del fundador. Probablemente no se hizo porque el linaje real del fundador no se perpetuó a lo largo de toda la historia de Palenque. El registro de la sucesión real fue interrumpido dos veces por cambios que presenciaron al ascenso de nuevos patrilinajes a la posición de familia real.

En ambos casos, el cambio fue ocasionado por un hecho insólito en la historia política maya: el ascenso al trono de una mujer que, en cada caso, transmitió el derecho a gobernar a un hijo que no era miembro del propio patrilinaje de la mujer, sino del padre del hijo, interrumpiendo así la línea de sucesión patrilinial.

Con el reinado de Pacal, Palenque se convirtió en una gran potencia en esa época, dominando la región sudoccidental de las tierras bajas mayas y extendiendo su autoridad a la región circundante. El primer uso conocido del glifo emblemático de Palenque aparece al comienzo del reinado de Pacal.





En el año 633, al parecer un matrimonio entre una mujer de la clase gobernante de Palenque y el gobernante del sitio cercano de El Tortuguero cimentó una alianza entre estos dos centros aunque subordinando esta entidad más pequeña a la de Palenque. El aumento del poder y del prestigio de Palenque se debió a la estabilidad política originada por el largo y triunfal reinado de Pacal. También en Tikal, durante el reinado de Ah Cacau y en otros casos de otras entidades, la prosperidad estuvo vinculada con triunfos externos y longevidad política.

A Pacal le sucedió su hijo Chan Bahlum, en su reinado de poco más de 18 años, Chan Bahlum extendió en forma considerable el sitio de Palenque. Al fallecer le sucedió su hermano menor, Kan Xul II. Durante el reinado de Kan Xul II, Palenque llegó a su máxima extensión y sufrido su mayor fracaso.

Aunque en Palenque no se ha encontrado ningún registro del hecho, al parecer Kan Xul II encabezó un ataque al sitio vecino de Toniná, con objetivo de obtener los cautivos necesarios para los sacrificios de la consagración de su nuevo palacio. Pero el destino dispuso otra cosa. En Toniná, los arqueólogos han descubierto un testimonio de la captura de Kan Xul II por el Gobernante 3 de Toniná. El hecho de que Kan Xul II haya caído prisionero y detenido durante un largo periodo antes de ser sacrificado, debió hundir al pueblo de Palenque en la desesperación, pues la tabilla del Gran Palacio de Palenque registra que el nuevo edificio fue completado y consagrado por un hombre llamado Xoc, no como gobernante sino como representante durante el interregno. Por lo visto, no podía ascender al trono un nuevo rey mientras el anterior aún viviera, a pesar de que el real cautivo en Toniná ya no podía seguir gobernando.

### **Toniná**

Se encuentra en un medio de transición entre las tierras bajas y los altiplanos, a una altura de 800-900 metros a 50 kilómetros al sur de Palenque, en el valle de Ocosingo. Toniná es mejor conocida por sus monumentos, a los que por su estilo se considera los menos típicos de toda la escultura maya. Los 16 monumentos que se conocen son pequeños, en comparación con la altura (2.5-3 metros) de los otros centros mayas; casi todas las estelas

de Toniná miden menos de dos metros de altura. También difieren ya que están labradas a bulto, como estatuas. El primer gobernante de Toniná de que se tiene noticia celebró el fin del periodo en 593. El reino de Gobernante 2 comienza con su ascenso en 668. El Gobernante 3, quien ascendió al trono en 688, llevó su reinado a su clímax con la captura de Kan Xul II de Palenque en 711. Este acontecimiento aparece en bajorrelieve en el Monumento 122. Un descubrimiento más reciente efectuado en Toniná resuelve la cuestión del destino de Kan Xul II: un tablero escultórico muestra la cabeza cortada del gobernante de Palenque.

### *Recuperación y decadencia en Palenque*

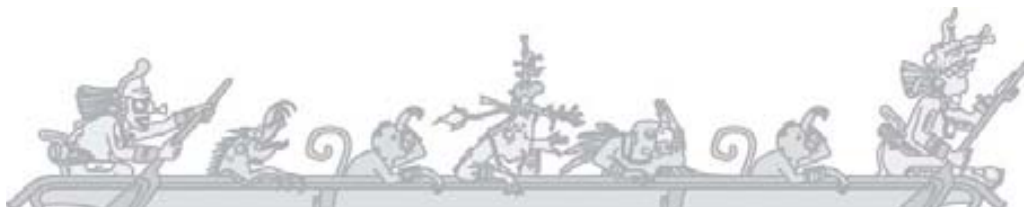
Con el sacrificio de Kan Xul II, tras un prolongado cautiverio, Palenque pudo restaurar su destino con un nuevo rey. El nuevo gobernante, Chaacal III, tomó posesión en 722, probablemente era el hermano menor de Kan Xul II. En el reinado de Chaacal, uno de sus subordinados, Chac Zutz, surgió a la prominencia en la jerarquía política de Palenque.

No se conoce la duración del reinado de Chaacal III y pudo ser la autoridad centralizada de Palenque se fuera socavando, como ocurrió en Copán. Después de otro interregno de 33 años, el hijo de Chaacal III, Kuk, ascendió al poder en 764. Sin embargo, para ese entonces, parecería que el poder de Palenque se había menoscabado considerablemente y en 77, Pomona, antigua dependencia de Palenque, parece haber logrado su independencia, mostrando por primera vez su propio emblema.

El registro histórico de Palenque termina esencialmente con el reinado de Kuk. Un recipiente de alfarería registra el ascenso de un gobernante, 6 Cimi Pacal, pero no se sabe nada más acerca de este hombre ni del último destino de la dinastía o la entidad de Palenque.

### *La expansión de entidades en las tierras bajas del Sudeste*

La región sudoriental probablemente sea la más diversa de todas las zonas de las tierras bajas y los altiplanos en las fronteras de Centroamérica, esta región se encuentra adyacente a valiosos





recursos (jade y obsidiana) y disfrutó de un fácil acceso a estos productos y a las conexiones con las regiones circundantes que le ofrecían corredores naturales de transporte (Lago de Izabal, Río Dulce, Valle del Motagua) y el Mar Caribe.

### **Copán**

En el Clásico, Copán fue la capital de una poderosa entidad que dominó la región maya sudoriental, la frontera con América Central. Célebre por su espléndido estilo escultórico y arquitectónico, Copán representa una clara variación dentro de la tradición maya de las tierras bajas, la exuberante escultura descubierta en sus edificios y monumentos subraya las tradiciones mayas en un medio casi rodeado por grupos no mayas, como tan a menudo ocurre a lo largo de las fronteras culturales. Más de un siglo de investigación en Copán ha demostrado una secuencia ininterrumpida de más de 2000 años de ocupación precolombina (Preclásico Formativo a Posclásico). La ciudad llegó al máximo de su densidad demográfica en el Clásico y para entonces había llegado a manifestar las dimensiones económicas, sociales, políticas e ideológicas de una compleja organización estatal.

Los primeros indicios de ocupación aumentó en el valle del Copán datan del Preclásico Formativo. La población aumentó en el Preclásico Medio y es cuando aparecen testimonios arqueológicos de una estratificación social.



El máximo de población en el valle del Copán durante el Clásico Tardío se ha calculado de 18,000 a 25,000 habitantes aproximadamente. Los monumentos fechados de Copán cubren todo el periodo Clásico, gracias a éstos se ha podido formar la historia de la sucesión dinástica de Copán a partir de un gobernante llamado Yax Kuk Mo'. La decencia dinástica de los sucesores de Yax Kuk Mo' ha sido elaborada, aunque no sean claros los reinados de varios de los primeros gobernantes, debido a perturbaciones en el registro histórico.

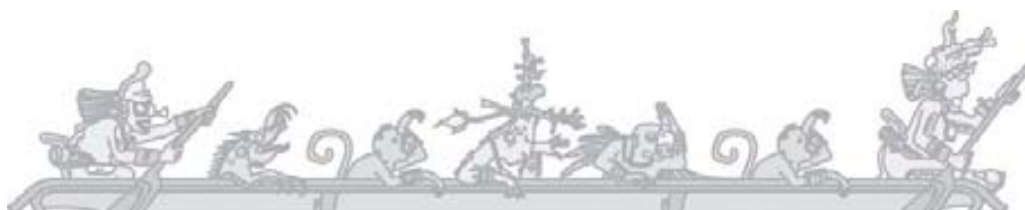
En el reinado del undécimo gobernante, Butz Chan, el tercero en duración de todos los reyes conocidos de Copán: cerca de 50 años; parece haber iniciado la expansión de Copán. Imix Humeante, sucesor de Butz Chan, duodécimo de la dinastía, reinó más tiempo que ningún otro gobernante, 67 años.

Durante este lapso de reinado, Imix Humeante hizo que la entidad alcanzara su clímax en extensión, poder y prestigio. Su dominio parece haber incluido a Quiriguá y gran parte del valle del Motagua, con sus fértiles recursos agrícolas y su dominio estratégico de la ruta del jade.

A la muerte de Imix Humeante, el gobernante conocido como 18 Conejo ascendió al trono. La agenda de este decimotercer sucesor, que se concentró en construcciones y monumentos dentro del sitio, contrasta con la de su sucesor. Uno de los cambios arquitectónicos introducidos en Copán fue el empleo de piedra tallada para la decoración de edificios, remplazando la tradición anterior de estuco modelado.

### **Quiriguá**

Es un pequeño centro situado a lo largo del bajo Río Motagua, en las tierras bajas del sudeste, dentro del más extenso valle de aluvión de la zona maya. Su ubicación era estratégica por quedar entre las fuentes de jadeíta y obsidiana y las conexiones comerciales que el río ofrecía con la costa del Caribe, las tierras bajas centrales y América Central. Las investigaciones revelaron que Quiriguá fue fundada en la época clásica formativa, probablemente por colonos de élite llegados de las tierras bajas centrales, quizás Tikal.







La expansión de Quiriguá, que duró cerca de un siglo durante los reinados de Cielo de Cauac y sus sucesores, parece haber sido estimulada directamente por la riqueza y el poder recientes derivados de la independencia obtenida respecto de Copán y luego del esfuerzo por dominar los recursos y el comercio del valle del Motagua.

#### *Historia de dos ciudades*

Después de un reinado de 35 años, 18 Conejo presidió el ascenso de un nuevo ahau en Quiriguá, que era la principal dependencia de Copán y que controlaba la lucrativa ruta del jade del Motagua. Un monumento de Quiriguá, el Altar L, indica que Quiriguá había sido subordinada a Copán en el reinado de Imix Humeante, predecesor de 18 Conejo y la historia de la dominación de Copán sobre Quiriguá puede ser aún más antigua.

Después de ascender a gobernante de Quiriguá, Cielo de Cauac adoptó su propio glifo emblemático, arrogándose el título de k'ul ahau, que puso en su primer monumento conocido, el Altar M. La fecha parece referirse a un acontecimiento desconocido que ocurrió en 734, acaso señala un intento de Quiriguá por independizarse de Copán. De ser así, las ambiciones de Cielo de Cauac, motivadas por un deseo de dominar el comercio que fluía por las inmediaciones de Copán, parecen haber conducido a un conflicto con Copán.

Las cosas llegaron a un enfrentamiento en 738, fecha a la que repetidas veces se da prominencia en los monumentos de Quiriguá, cuando Cielo de Cauac capturó y sacrificó a 18 Conejo. Este acontecimiento acabó con la vieja hegemonía de Copán sobre la región sudoriental y la laguna de 20 años que hay en las inscripciones de Copán puede reflejar el torbellino político y económico que probablemente surgió.

En Copán hubo dos consecuencias importantes de esta derrota. En primer lugar, aunque Quiriguá no conquistara a Copán, ciertamente se liberó del control de Copán y conquistó su independencia. Esto tuvo que ser un severo golpe económico para Copán, que no sólo perdió a la principal potencia que dependía de él, sino también su control sobre el rico comercio que pasa-

ba por la ruta del Motagua y a lo largo de la ruta más directa al norte de las tierras bajas centrales. En segundo lugar, como en otros casos en que una entidad perdió a su gobernante, capturado y sacrificado, la derrota pudo asestar a la gran ciudad un golpe terrible, resultante en pérdida de prestigio y de moral. Para los habitantes de Copán, los dioses obviamente habían retirado su bendición al rey de la ciudad y su destino.

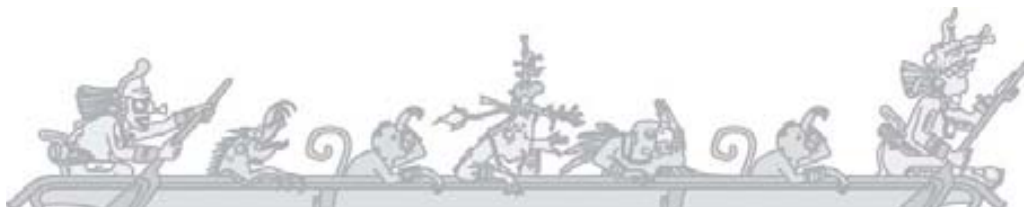
En Quiriguá, un importante esfuerzo de reconstrucción, llevado adelante en los restantes 60 años de Cielo de Cauac, transformó todo el lugar, como evidencia de la recién conquistada riqueza y prestigio subsecuente a la derrota de Copán. La victoria de Cielo de Cauac parece haber opacado el poder y el prestigio de Copán durante un tiempo, pero no se sabe con claridad si Copán tuvo conocimiento de las reclamaciones de Cielo de Cauac de ser el decimocuarto sucesor de Yax Kuk Mo'.

El daño sufrido por el poder y el prestigio de Copán es evidente en los años subsecuentes a la muerte de 18 Conejo. Es evidente no sólo en la falta de monumentos tallados de este periodo, sino también en una reducción de las construcciones. Y, lo más revelador, existe evidencia de cambios políticos internos en Copán después de la funesta derrota de 18 Conejo. Parece que en este periodo crítico, la autoridad se mantuviera mediante un grado sin precedente de compartición del poder entre los líderes de los linajes de élite de más alto rango.

#### *Revitalización de Copán*

La nueva jefatura de Copán se propuso restaurar los fundamentos económicos de la ciudad. La pérdida de Quiriguá efectivamente debilitó o aun suprimió el comercio y el tributo que le llegaba del norte al sur y el este hasta América Central.

Gracias a los esfuerzos de Concha Humeante, decimoquinto sucesor, quedó plenamente restaurado el prestigio de Copán. Logró forjar una alianza con una de las ciudades más importantes del Clásico Tardío, Palenque. Se casó con una mujer de la familia real de palenque, este matrimonio, que selló la alianza a la más larga distancia conocida en la historia maya, tuvo éxito en el sentido de que dio un hijo, Yax Pac, quien sería el siguiente







gobernante de Copán. Pero aunque el prestigio de Copán se hubiera casi restaurado, se podría decir que sus posteriores reyes nunca pudieron recobrar el debilitamiento de la autoridad central que siguió a la derrota de 18 Conejo.

No se conoce la fecha de la muerte de Concha Humeante, pero los textos de Copán sí registran la toma de posesión de Yax Pac. Destinado a ser el decimosexto y último gobernante conocido en la sucesión dinástica de Copán, Yax Pac heredó el prestigio y a su vez los problemas de sus antecesores.

Yax Pac intentó mantener unido su reino recompensando a sus nobles y funcionarios con una mejor posición y riqueza, pero en el proceso amasaron mayor poder. El fin del gobierno centralizado en Copán es referido en su último monumento conocido, el Altar L, que fue colocado en la plataforma norte que domina el Gran Juego de Pelota. El Altar L, imitación patética del Altar Q, muestra a Yax Pac sentado frente a U Cit Tok, el hombre que intentó sucederlo como decimoséptimo gobernante de Copán. El fracaso de su intento y el fin de la sucesión dinástica pueden inferirse del hecho de que nunca fuera terminado el Altar L. Como el propósito del Altar L, se había desvanecido el poder que durante tanto tiempo sostuviera a los reyes de Copán.

#### *Los últimos días de Quiriguá*

Durante todo un siglo después de que derrotaron a Copán y conquistaron su independencia, los gobernantes de Quiriguá reinaron supremos sobre el valle del bajo Motagua y sus tierras adyacentes, dominando la ruta del jade entre los altiplanos del oeste y el Caribe, al este.

Cielo de Cauac falleció en 784 y fue sucedido 78 días después por su presunto hijo, Xul de Cielo, quien parece haber reinado unos 11 años. Xul de Cielo fue seguido por el último gobernante identificado de Quiriguá, Cielo de Jade, quien ascendió al trono hacia 800 y el poderío de Quiriguá parece haber llegado a la cúspide durante su reinado.

Es indiscutible que Quiriguá estuvo ocupada en los años que siguieron al reinado de Cielo de Jade, que probablemente terminó

en algún momento de mediados del siglo IX, pero los ocupantes parecen haber incluido a intrusos llegados de la costa del Caribe, al norte, quienes por lo visto se establecieron ahí para controlar el centro y sus intereses comerciales. Al cabo de un siglo del reinado de Cielo de Jade, Quiriguá parece haber quedado completamente abandonado.

#### *El Clásico Terminal*

Con pocas excepciones, los centros mayas de todas las tierras bajas meridionales y centrales sufrieron una decadencia al parecer terrible, en la época clásica terminal.

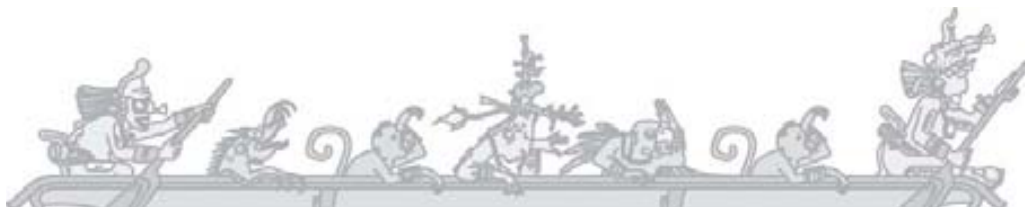
A lo largo de un periodo que corresponde al siglo IX (790 a 889 d.C., o 9.18.0.0.0 a 10.3.0.0.0 en el calendario maya), una reducción y luego un cese total de las actividades intelectuales y culturales se reflejan en los registros arqueológicos de gran parte de la zona que había presenciado tan grandes realizaciones en el Clásico Formativo y Tardío.

A fines del Clásico Terminal, la construcción de grandes estructuras administrativas, residenciales y ceremoniales habían cesado en casi todos los sitios de las tierras bajas del centro y del sur.

No se levantaron nuevos monumentos dinásticos y las fechas calendáricas de Cuenta Larga ya no se registraron (la última fecha conocida en una estela es 10.4.0.0.0, 909, en el Monumento 101 de Toniná).

Casi desaparecieron la fabricación y distribución de los artículos tradicionales de alfarería, jade, madera, hueso y concha. Por esta clase de testimonio se puede inferir que la decadencia afectó a la élite gobernante, esa misma clase social que había patrocinado y dirigido la mayor parte de las actividades que desaparecieron de todo testimonio arqueológico.

Al mismo tiempo, muchos centros del norte, en la Península de Yucatán, estaban alcanzando sus más altos niveles de poder y prosperidad, mientras las ciudades del sur se desvanecían. Pero entre las potencias que surgían en las tierras bajas del norte había señales de profundos cambios políticos.





Las fechas de Cuenta Larga, empleadas durante tanto tiempo para registrar los logros de los gobernantes supremos de los estados-ciudades mayas clásicos, ya no estaban registrándose en el norte ni en el sur. Por toda la zona maya, el enfoque en un solo gobernante y su reino, casi se desvanece, tanto en las inscripciones como en los retratos tallados después de la última fecha registrada de Cuenta Larga (909, de Toniná).

Acaso lo que mejor muestra el mar de fondo del cambio político sean las tendencias modificadas que pueden verse en la escultura y la pintura maya.

Los retratos de gobernantes individuales, con excepción de los cautivos a los que pisotean, caracterizan casi todas las estelas del periodo Clásico. Pero en el Clásico Tardío, el gobernante empieza a compartir el centro del escenario, cuando una élite subordinada empieza a aparecer cada vez más en los monumentos, mostrando prestigiosos cargos o títulos, tomando cautivos y viviendo en residencias más grandes y elaboradas.

En el Clásico Terminal, la presencia del gobernante individual a menudo desaparece por completo, siendo remplazada por retratos múltiples de personajes de la élite, de categoría aparentemente igual, habitualmente tallados en dinteles o pintados en edificios y no en monumentos separados.

#### *La decadencia del gobierno dinástico*

El gobierno dinástico centralizado de Copán sufrió una derrota en el siglo VII. Las causas de esta decadencia de la autoridad no se encuentran tanto en un hecho particular (en este caso la pérdida de un gobernante poderoso, 18 Conejo) sino en el hecho de compartir el poder y los títulos, que sus sucesores empezaron a instituir en sus resueltos intentos por recuperarse de esta derrota.

El proceso continuó y aún se intensificó bajo Yax Pac y los más vastos problemas a los que se enfrentó la élite gobernante en otros centro mayas fueron muy similares en carácter a las presiones que empezaron a hacerse sentir sobre los últimos reyes de Copán.

Sin duda la combinación de un exceso de población, degradación ambiental y la intensificación de la guerra, con todos sus efectos destructivos, deshabilitaron la autoridad y trastornaron gravemente a la sociedad maya en muchas partes de las tierras bajas. Pero al menos en Copán, los efectos de la guerra no parecen haber sido decisivos.

Las medidas políticas que específicamente tendían a recuperar el prestigio y el poder de una dinastía herida, al combinarse en particular con los problemas más generales de sobrepoblación y de deforestación, asumieron el papel clave en la desestabilización del sistema político y la caída final de la autoridad centralizada.

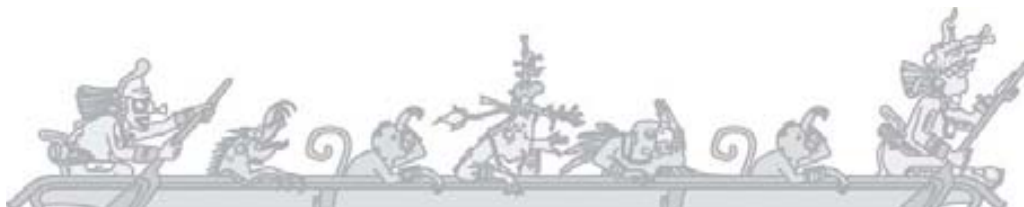
Dentro de la organización de Copán, este proceso culminó en la caída del gobernante dinástico como suprema autoridad política y religiosa. Esto no quiere decir que acaso no hubiera desorden al cesar la tradicional autoridad centralizada, incluyendo violencia contra la antigua élite gobernante y sus símbolos de poder.

Las actuales investigaciones en Copán han reforzado la idea de que la pauta de declinación no es la misma en todas partes de las tierras bajas. En contraste con la violencia endémica que derribó entidades enteras en la región de Petexbatún, el fin de Copán parece haber sido mucho más gradual y menos violento.

La pauta en Copán parece haber sido de tres etapas, el debilitamiento y la descentralización del poder político y religioso en el siglo VIII. El fin de la autoridad centralizada en el siglo IX y en tercer lugar, el final abandono del valle.

En los siglos que siguieron al desplome político, la cifra de población declinó lentamente y se redistribuyó por la comarca. Esta misma pauta de cambio político y de decadencia de la autoridad centralizada, acompañada por una prolongada pérdida demográfica, también ha sido observada en otros sitios de las tierras bajas mayas.

Y el “desplome Clásico”, en realidad debe ser considerado como un proceso prolongado y no como una catástrofe súbita.





### *La cuestión del desplome*

El hecho de que fuera abandonada la práctica de levantar monumentos con fechas de Cuenta Larga se consideró como prueba de un fin súbito y dramático de las grandes ciudades-estados de las tierras bajas clásicas, pero hoy parece claro que el abandono de esta práctica sólo es el síntoma de un difundido proceso de cambio que operó a lo largo de varios siglos.

Estos cambios se debieron a toda una variedad de procesos, desde la guerra endémica en algunas regiones, como en Petexbatún, hasta cambios políticos y económicos más prolongados, como los que se observan en Copán.

Aunque no hubo solo un hecho o proceso al que puedan atribuirse todos los cambios manifestados al término del periodo Clásico y aunque la secuencia real de hechos que a ello contribuyeron varió sin duda de un lugar a otro, el proceso experimentado en Copán fue similar al que casi ciertamente influyó también en otros centros mayas.

Después de todo, los destinos de las entidades mayas clásicas estaban entrelazados en muy diversas formas -en lo económico, lo político y lo social- y por consiguiente, los disturbios ocurridos en una entidad probablemente afectarían a otras.

La pauta espacial de estos cambios fundamentales indica que la falla fue anterior y más completa en el corazón de las tierras bajas del sur y del centro que en el norte (Yucatán) o en el este (Belice). La ocupación continuó en estas regiones externas y en Yucatán se incrementó. Pero en los grandes sitios de las tierras bajas centrales, como en Tikal, el registro arqueológico refleja una profunda dispersión y pérdida de población.

Y aunque la zona siguió siendo ocupada durante varios siglos, en algún momento, varios siglos antes de la llegada de los españoles, los centros de población de todas las tierras bajas centrales -con excepción de algunos centros en torno de los lagos del Petén- fueron abandonados a la selva. La civilización maya no llegó a su fin al concluir el periodo Clásico.

En realidad, hubo un considerable traslape entre el declinar de los centros clásicos de las tierras bajas centrales y el surgimiento de una serie de nuevos y emprendedores centros en Yucatán. De hecho, las posteriores entidades mayas posclásicas se concentraron en dos claras regiones fuera de las tierras bajas centrales y meridionales: la mitad septentrional de la Península de Yucatán y los altiplanos del sur de Guatemala.

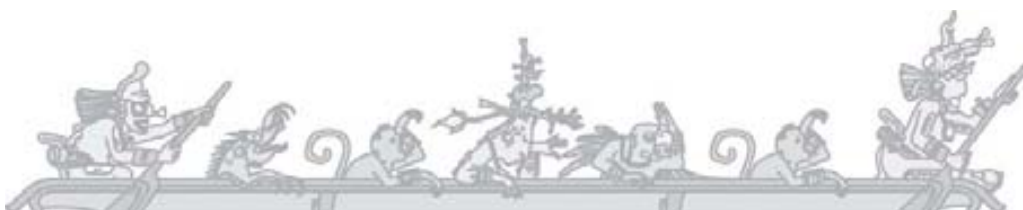
### *Investigaciones de la decadencia de los mayas*

Las primeras respuestas sobre las causas de la desaparición de los mayas clásico de las tierras bajas se basaba en una catástrofe súbita. Para la mente europea, una civilización situada en las profundidades de una inhóspita selva era una contradicción de términos. Parecía lógico suponer que los mayas desaparecieron por las dificultades de su medio y el hecho de que durante un tiempo triunfaron en forma tan brillante pareció tan misterioso.

A los primeros estudiosos no les pareció tan importante la cuestión del fracaso sino los orígenes de los mayas. Con la más reciente aceptación general de la idea de que los mayas representaron un desarrollo totalmente indígena del Nuevo Mundo, la atención se ha vuelto hacia el abandono de las grandes ciudades de las tierras bajas. Durante los últimos 100 años se han planteado docenas de teorías.

En años recientes han podido notarse dos tendencias generales. Primero, ha existido un cambio apartándose de las teorías de una sola causa. En segundo lugar, se desechó la idea de una catástrofe súbita y dramática como causa del cambio y se ha considerado procesos más graduales y a largo plazo. Y algo más importante: las nuevas teorías admiten variaciones regionales y la interdependencia de los sistemas económicos y políticos de las tierras bajas.

Esto significa que aun cuando pueda haber diferentes causas de la decadencia de entidades particulares, su interdependencia significó que la caída de una afectó a las demás, creando un efecto domino acelerando el proceso de cambio en las tierras bajas.





Las teorías sobre la desaparición de la civilización maya de las tierras bajas centrales y meridionales subrayan los factores internos y los factores externos. Las teorías de los factores internos consideran la decadencia de los mayas clásicos como algo aislado de los acontecimientos que ocurrían en el marco general de Mesoamérica. Las teorías de los factores externos proponen que su fin se debió en gran parte a acontecimientos ocurridos más allá de la zona inmediata.

#### *Teorías que subrayan los factores internos*

Los temas de las tres teorías más útiles son: catástrofes naturales, degradación ecológica que condujo al desastre, así como descomposición y desintegración sociopolíticas. Se han propuesto varios tipos de catástrofes naturales que habrían desencadenado el fin de la civilización maya. Se exploró ya bien la hipótesis de que el vulcanismo desempeñó un papel en la decadencia de la sociedad preclásica en la zona meridional, pero el vulcanismo no habría podido causar grandes trastornos en el resto de la zona maya. Se ha propuesto que uno o varios terremotos catastróficos pudieran contribuir a la caída y al abandono de varios sitios de las tierras bajas, pero sólo los márgenes meridionales de las tierras bajas son gravemente vulnerables a la actividad sísmica, es poco probable que catástrofes tectónicas devastaran todas las tierras bajas mayas.

También se ha hablado de toda una variedad de desastres ecológicos para explicar el fin de los mayas. Entre los primeros están las consecuencias nocivas de la agricultura de roza y quema. Sus efectos destructivos a largo plazo sobre la fertilidad de la tierra y la gradual conversión de las zonas de bosques en sabanas han sido utilizados para explicar el fin de los mayas.

El tercero de los tres temas básicos del desplome se basa en supuestas flaquezas inherentes a la sociedad maya clásica. Estas teorías presuponen que de un modo u otro, el prestigio y la autoridad de la élite gobernante se vieron socavados o hasta eliminados, que la variante de mayor importancia incluyó violentas rebeliones de las otras clases y como resultado la sociedad clásica se desplomó y quedaron abandonados los sitios de las tierras bajas.

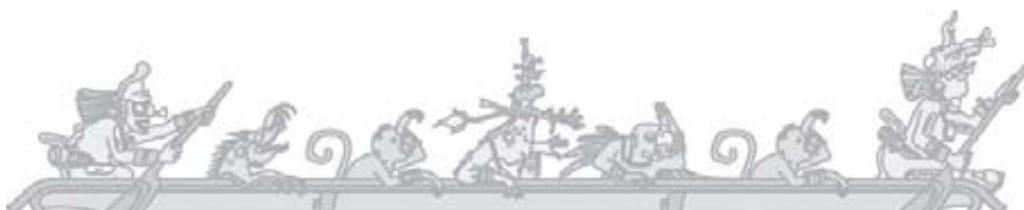
La idea de una rebelión ha sido sumamente popular. Varios investigadores han sugerido que el creciente tamaño de la clase gobernante, combinado con sus abusos de poder, condujo a una revolución popular.

Otra variación de la tesis del fracaso sociopolítico atribuye el fin del Clásico Terminal a un cambiante medio económico y político, específicamente a la competencia de los estados rivales mexicanos. Según esta tesis, los estados del altiplano de México introdujeron medios más eficientes para movilizar los recursos alimentarios, la mano de obra y la riqueza, colocando a los mayas en una posición vulnerable.

Dice este argumento; la tradicional élite gobernante no pudo o no quiso instituir las modificaciones necesarias para hacer frente a la competencia y asegurar la supervivencia de la civilización maya clásica. El concepto que los propios mayas tenían de la historia cíclica -en especial las profecías fatalistas, asociadas a una ronda de 13 katunes (256 año)- claramente tiene que ver con el fin de los mayas. Cada katún del ciclo estaba numerado y tenía su propio conjunto de profecías, los mayas creían que la recurrencia de un katún particular y numerado, cada 256 años traería consigo una repetición de los hechos y condiciones del pasado.

Sobre la base de estos razonamientos, Dennis Puleston propuso que el concepto maya de la historia cíclica contribuyó ciertamente a su decadencia. Las profecías de cambios políticos y religiosos fundamentales, asociados con katunes específicos, se conocen gracias a registros etnohistóricos.

Por ejemplo, las primeras señales de disturbios en las tierras bajas mayas empezaron con la llegada de un nuevo ciclo de katunes, en 790 d.C., el inicio del ciclo precedente (534 d.C.) correspondió a la serie de cambios asociados con la decadencia de Tikal y con el surgimiento de nuevas potencias agresivas, como Caracol; y si se cuenta hacia atrás otro ciclo de katunes (278 d.C.) nos lleva a una época misteriosamente cercana a los principios de la época de ascendencia maya en las tierras bajas, que siguió a la erupción del Ilopango y al fin de la prosperidad de los mayas del sur.







Algunos estudiosos han concluido, basándose en estas aparentes regularidades, que cuando el ciclo de katunes del Clásico Tardío llegaba a su fin, los fatalistas mayas acaso no hayan puesto resistencia a las fuerzas del cambio que estaban destruyendo al antiguo orden, por una convicción de que era inútil oponerse a profecías que anunciaban cambios fundamentales en su sociedad, particularmente cuando ya todos eran testigos de las señales de decadencia.

La tercera teoría considera que la aceleración de la guerra civil fue un factor que contribuyó a la desintegración sociopolítica. Esta tesis atribuye perturbaciones del Clásico Terminal a un ciclo cada vez mayor de guerras de conquista, emprendidas por uno o más de los grandes centros clásicos. Las formas tradicionales de ataque ritualizado en busca de tributo y cautivos se transformaron en el Clásico, presumiblemente como resultado de una intensificada competencia por tierras, mano de obra, rutas comerciales y prestigio.

#### *Teorías que subrayan los factores externos*

Varios mayólogos han propuesto una invasión extranjera de las tierras bajas mayas, sostienen que las resultantes perturbaciones causadas a la sociedad maya de las tierras bajas bastaron para causar su fin. Pero la falta de pruebas de una invasión o de un conflicto en casi todos los centros, excepto Seibal y Altar de Sacrificios, origina considerables dudas sobre la relación de causa-efecto entre invasión y desplome. Puede decirse que la invasión fue más un efecto que una causa y que en realidad sólo fue posible por el estado ya debilitado de la sociedad maya.

Las relaciones económicas entre los mayas de las tierras bajas y los otros pueblos de Mesoamérica han sugerido otra teoría de su fin. Los cambios en las redes comerciales de larga distancia en Mesoamérica que caracterizan el Clásico Terminal pudieron haber aislado a los mayas de las tierras bajas del sur y del centro de las potencias económicas y políticas que llegaron a dominar el Posclásico. En este periodo los mayas putunes parecen haber monopolizado las rutas comerciales de la costa, que habían cobrado importancia considerable a fines del periodo Clásico.

#### *El surgimiento de nuevos agentes desestabilizadores del poder*

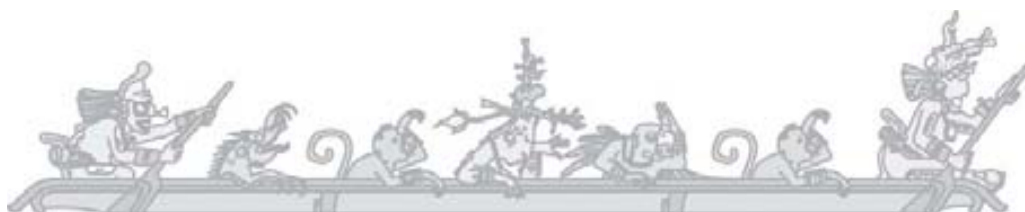
Tal vez el cambio más profundo del Clásico Terminal esté relacionado con el surgimiento de un nuevo grupo, los mayas putunes (o chontales), cuya patria parece haberse encontrado a lo largo de la costa del Golfo en las tierras bajas en lo que hoy es Tabasco. Los putunes no eran una sola nación, sino que incluían varios grupos independientes. Parecen haber estado unidos sólo por el lenguaje (el maya chontal) y por tradiciones fuertemente mexicanizadas, especialmente la élite gobernante. Las instituciones políticas y religiosas de los putunes reflejaban muchas características típicas del centro de México y algunos grupos putunes parecen haber sido aliados de los toltecas, la principal potencia del Posclásico Terminal.

Los mayas putunes eran guerreros y comerciantes y sus agresivas empresas durante el Posclásico parecen motivadas por un deseo de apoderarse y de controlar importantes recursos y rutas comerciales. Inicialmente, parecen haberse preocupado por mantener varias de las antiguas rutas fluviales y terrestres de las tierras bajas centrales y meridionales que habían florecido en el Clásico.

Sin embargo, con el tiempo llegaron a dominar el comercio costero en torno a la península de Yucatán, que conectaba las costas del este y del oeste y a la postre el comercio entre la costa del Golfo de México y América Central. La mayor parte de la serie de puertos de esta red de comercio marítimo incluía colonias de mercaderes putunes residentes, por ejemplo, Xicalango, en el corazón de la zona putún a lo largo de la costa del Golfo; isla Cozumel, al nordeste de Yucatán; isla Cerritos, al norte de Yucatán y Nito, en el Golfo de Honduras.

#### *La intervención en las tierras bajas del sur*

Pruebas de los movimientos de los putunes pueden detectarse desde el Clásico Terminal, cuando hicieron importantes invasiones en las tierras bajas mayas centrales y meridionales. La cerámica de Becán, Tikal y otros sitios se modifica durante esta época a formas que sugieren una influencia exterior, tal vez la de los putunes. Pero el mayor empuje de al menos un grupo





por lo menos inicialmente, fue río arriba del Usumacinta. Sobre el Río Pasión se encuentra el sitio de Seibal, centro relativamente menor en el Clásico Tardío, cuando fue vencido y dominado por la agresiva entidad de Petexbatún, sólo para surgir en el Clásico Terminal, al parecer bajo la jefatura de los mayas putunes.

### **Seibal**

El centro más grande de la región del Pasión, se localiza sobre el farallón que domina el Río Pasión, en la selva tropical de las tierras bajas del sur, a 60 km al este de Altar de Sacrificios.

Seibal, que nunca llegó a ser un gran centro del periodo Clásico, alcanzó su apogeo en el Preclásico Tardío y luego declinó en el Clásico Formativo. Uno de sus gobernantes fue capturado en 735 por el Gobernante de Dos Pilas, quien al parecer incorporó Seibal al reino de Petexbatún. Las investigaciones indican que el sitio alcanzó su apogeo en el Clásico Terminal, en el tiempo que fue ocupado por un poderoso grupo llegado del exterior, hoy identificado como los mayas putunes.

Desde cerca de 830 d.C., y continuando el resto del siglo IX, Seibal fue considerablemente transformado hasta convertirlo en un nuevo e importante centro. El testimonio arqueológico indica que poco después de 900, por razones que se desconocen, la ciudad de Seibal fue abandonada.

Tal vez al ser interrumpidas las antiguas rutas comerciales trans-Petén, Seibal haya perdido gran parte de su estratégica ventaja comercial. También hay indicios de invasiones renovadas, probablemente de grupos putunes competidores llegados de la costa del Golfo, que acaso pusieran fin a la dinastía de Seibal.

Tanto la lluvia como el espesor del suelo disminuyen conforme se avanza hacia el norte a través de la Península de Yucatán y el crecimiento demográfico en las tierras bajas del norte debió verse contenido por el limitado potencial agrícola de la región. Sin embargo, pese a esas limitaciones, el testimonio arqueológico establece que se desarrolló toda una serie de poderosos y prósperos centros mayas en la península, empezando en el Preclásico con centros como Komchén.

En gran medida, estos centros debieron su existencia a valiosos artículos locales, a la riqueza del mar (pescado y sal), la producción de fibras (algodón y henequén), fruta, miel y productos animales. El control de la producción y exportación de estos y otros artículos fue el fundamento de la prosperidad que puede verse en el registro de la península.

Varios centros septentrionales, como los que se encuentran en áreas de tierras muy delgadas cerca de las fuentes costeras de sal, probablemente dependían de importaciones de alimento para mantener a sus poblaciones.

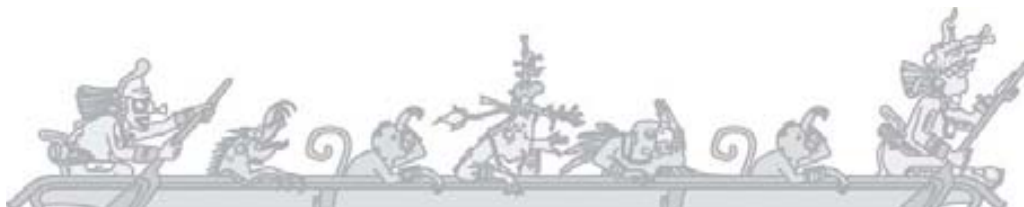
La época Clásica Formativa sigue siendo muy mal conocida en gran parte de las tierras bajas septentrionales. Al parecer, ningún centro principal dominó la vida política y económica de esta época, aunque se conocen varios sitios importantes (Aké, Acankeh e Izamal) que acaso puedan proporcionar datos acerca de este periodo. Los textos jeroglíficos del periodo Clásicos son también escasos en Yucatán.

Varios centros del norte parecen haber llegado a la prominencia en el Clásico Tardío. Dzibilchaltún se extendió con rapidez en el Clásico Tardío y Terminal, hasta llegar a ser uno de los más grandes centros del norte. Su crecimiento y prosperidad probablemente fueron impulsados por un control de la producción y exportación de recursos de sal locales y su fuerza claramente la convirtió en heredera de la prominencia que había disfrutado Komchén en el Preclásico Tardío.

Aunque no se han conservado textos jeroglíficos, la presencia de estelas indica que este centro fue gobernado por una dinastía de élite. La prosperidad de Chunchucmil, localizado a 100 km al sudoeste de Dzibilchaltún, también parece haber llegado a su apogeo en esa época; dada su ubicación en una de las zonas más secas de Yucatán, su apogeo también debió de basarse en la sal y en otros artículos de comercio no agrícolas.

### **Dzibilchaltún**

Es un sitio extenso e importante, localizado en el ángulo noroccidental de Yucatán a 20 km de la costa.





Su ubicación, tan cerca de las costas del Caribe productoras de sal, indican con certeza que una de sus antiguas funciones incluían el comercio de este producto. El centro está a cinco metros sobre el nivel del mar y se encuentra en una de las extensiones más secas de las tierras bajas del norte. Su abastecimiento de agua estaba asegurado por el Cenote de Xlacáh.

Las investigaciones revelaron que en tiempos antiguos, toda la región que circundaba el sitio estuvo densamente poblada. El área de Dzibilchaltún cubre más 19 km<sup>2</sup> e incluye más de 8,000 estructuras identificadas, la mayoría de soportaron viviendas de postes y paja. Después del caso abandono del área en el Clásico Formativo, Dzibilchaltún alcanzó su mayor extensión en la épocas Clásica Tardía y Terminal, hasta llegar a una población de 25,000 habitantes, hacia 800 d.C. En este tiempo se levantaron los más de 25 monumentos conocidos del lugar.

Los edificios de mampostería del Clásico Tardío fueron construidos en el típico estilo de las tierras bajas, empleando bloques de piedra y auténticas bóvedas saledizas. Pero en la época clásica Terminal, apareció en Dzibilchaltún el estilo arquitectónico Puuc. Este estilo está representado por una mampostería enchapada y decoración de fachadas con mosaicos tallados en lugar de estuco primitivo, lo que refleja nexos con los sitios del sur que se extendieron rápidamente en esa época.

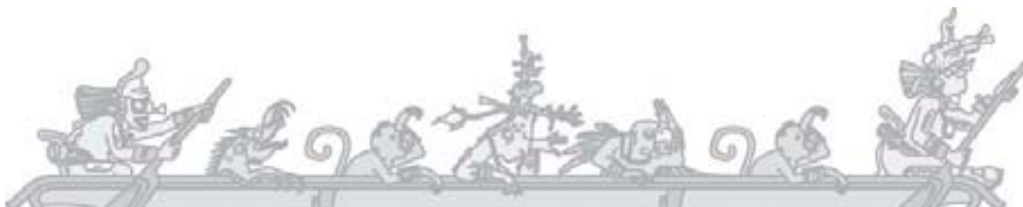
La presencia de este estilo arquitectónico puede indicar que el sitio y la región noroccidental de la Península participaron en la prosperidad última que caracterizó al florecimiento de Puuc.

Es probable que la población total de Dzibilchaltún en el Clásico Terminal se redujera ligeramente, pero la concentración de edificios en el corazón del sitio parece haber aumentado.

En el Posclásico Formativo, 1000 d.C., la población se redujo rápidamente y la actividad constructora cesó por un tiempo. Un modesto resurgimiento ocurrió alrededor de 1200, una pequeña población siguió habitando a Dzibilchaltún en el Posclásico Tardío, reutilizando edificios anteriores como residencias y adoratorios, antes que el sitio quedara definitivamente abandonado.

### **Edzná**

Se localiza al sur de Dzibilchaltún, tierra adentro de la costa del Golfo. En contraste con Dzibilchaltún y otros sitios del norte, se le conoce por su larga secuencia de monumentos, desde 633 hasta 810 d.C. Las afiliaciones escultóricas, arquitectónicas y cerámicas de Edzná indican que estuvo aliado a grandes centros clásicos del sur. Edzná, capital de una entidad poderosa pero aún poco conocida, dirigió la construcción de un de los más ambiciosos proyectos hidráulicos intentados por los mayas.







Un sistema irradiante de canales fue conectado a un canal circular, similar a un foso, que rodeaba una parte importante del sitio. Estas obras parecen haber desempeñado diversas funciones: economizar el agua en la temporada de secas, el desagüe en la temporada de lluvias y también cierta medida de defensa.

Edzná también fue un sitio de transición para posteriores desarrollos en el norte y muchos de sus edificios muestran características que son anteriores al estilo arquitectónico puuc, que surgió durante el Clásico Terminal.

### Cobá

Un cuadro similar surge en Cobá, capital de la entidad clásica tardía más grande en las tierras bajas del norte.

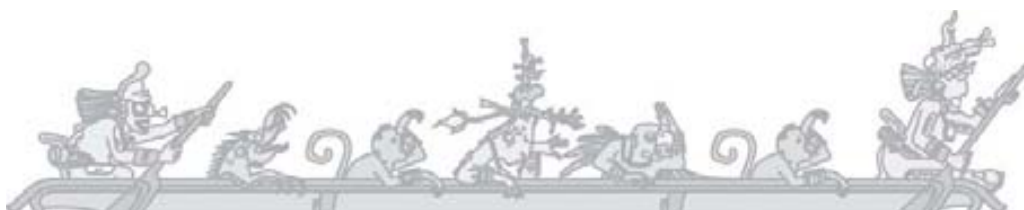
Cobá es un sitio enorme, situado en el noroeste de Yucatán, entre cinco lagos de poca profundidad, lo que es una rara característica fisiográfica en esta zona. El sitio se encuentra en la región más húmeda de las tierras bajas del norte y muestra algunas de las mayores afinidades con los grandes centros del Petén.

### Uxmal

Situado al occidente de Yucatán a 80 kilómetros al sur de Dzibilchaltún. A juzgar por su ubicación y tamaño, fue un importante centro político y económico y es especialmente impresionante por su soberbio agrupamiento de edificios, la mayoría de los cuales fueron construidos en el estilo puuc. La falta de estilos arquitectónicos posteriores señala una probable decadencia al comienzo de la época posclásica.



Insólito entre los mayas, Uxmal posee abundante escultura fálica. Existen motivos fálicos en la fachada posterior del edificio Oeste. También hay una colección de estatuas fálicas al este de la plataforma que soporta al Palacio del Gobernador, mismo motivo que adorna la fachada del llamado Templo del Fallo, localizado muy al sur.







## Kabáh

Un sacbé de casi 18 km de longitud conecta a Uxmal con el pequeño sitio puuc de Kabáh. Otro nexa con Uxmal es sugerido por un texto jeroglífico descubierto en un altar tallado, en la terraza frente al Palacio de los Mascarones. Este texto registra dos glifos emblemáticos: uno puede ser el de Kabáh y el otro ha sido identificado tentativamente como el de Uxmal. Este último glifo ha sido asociado con el glifo del nombre del Señor Chac de Uxmal, que quizá indica que Kabáh estuvo asociada a su importante vecino.



El Palacio de los Mascarones, de 46 metros de longitud, es el más conocido de los edificios de Kabáh. Aunque los exteriores de casi todos los edificios de estilo puuc carecen de decoración esculpida por debajo de la moldura, toda la fachada del Palacio de los Mascarones está cubierta de mosaicos intrincados.

Otro rasgo único de Kabáh es su arco de piedra con voladizo, apartado de todos los demás edificios, a la cabeza del sacbé que conduce a Uxmal, hoy que ha sido restaurado se extiende cerca de cinco metros. Probablemente constituía una frontera en toda forma entre las zonas de la élite y de los plebeyos del lugar y la entrada al centro cívico de Kabáh.

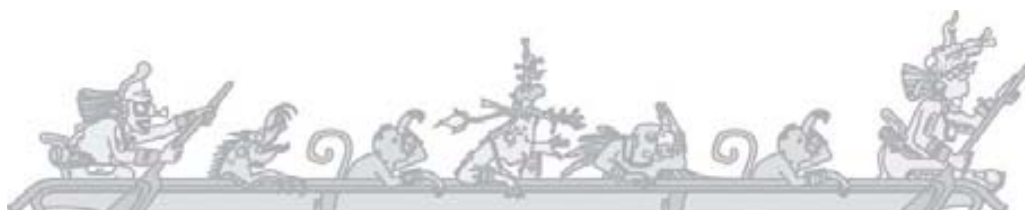
## Sayil

Se encuentra a 7 km al sur de Kabáh, dentro de una cuenca poco profunda y entre varias series de colinas bajas pero empinadas. La extensión ya trazada de sus edificios cubre un área de 4.5 km<sup>2</sup>, siguiendo en general una disposición norte-sur definida por un sistema de calzadas dentro del sitio. Estos edificios van desde elaborados palacios de mampostería hasta los restos de humildes casas perecederas, casi todas asociadas a uno o más chultunes.



Las investigaciones indican que la ocupación de Sayil corresponde al Clásico Terminal (800-1000) y que sus ocupantes probablemente fueron mayas yucatecos (y no mayas chontales o putunes), tal vez llegados de la región de los Chenes, situada al sur. Sayil fue una ciudad con un núcleo urbano claramente limitado dentro del cual en un tiempo vivieron unas 10,000 personas.

Otras 7,000 ocupaban los "suburbios" circundantes. Estos niveles de población, a los que llegó en 900 d.C., representan el máximo sostenible por el potencial agrícola de las tierras del lugar. Se cultivaban cosechas incluso entre los complejos residenciales. Siguen siendo oscuras las razones del abandono de Sayil, cerca del año 1000, como las de otras ciudades puuc, pero el abandono parece haber sido relativamente rápido y acaso se deriva a una intervención exterior.





## Labná

Está a 8 kilómetros al sudeste de Sayil. Su palacio de dos terrazas, similar en estilo al de Sayil, se conecta por un breve sacbé a otro grupo arquitectónico que incluye una pirámide rematada con un templo.



En lo alto del templo hay una alta fachada o crestería frontal y adyacente a la pirámide se encuentra un pequeño grupo de palacios a los que se entra por un célebre corredor abovedado, uno de los bellos ejemplos de la arquitectura puuc.

### *El surgimiento de un nuevo orden en las tierras bajas del norte*

El Clásico Terminal en la Península de Yucatán se caracterizó por un salto sin precedente tanto en población como en prosperidad, relacionado directamente con la decadencia de las tradicionales potencias del sur. La mayor parte de los centros de las tierras bajas centrales estaban perdiendo población y casi todos acabaron por ser abandonados.

Mientras tanto, números crecientes de personas estaban colonizando las áreas situadas fuera de las tierras bajas centrales y meridionales, incluso el noroeste de Yucatán, desencadenado así el espectacular surgimiento de las nuevas ciudades de la región puuc. Algunas de las más antiguas entidades yucatecas, como

Cobá, no sólo lograron resistir los desafíos de esta época, sino que probablemente aumentaron su población, gracias a los pueblos que emigraban hacia el norte.

Pero tal vez el cambio más importante del Clásico Terminal tenga que ver con la llegada de los mayas putunes (o chontales) a Yucatán. El objetivo de los guerreros y comerciantes putunes era dominar los importantes recursos y rutas comerciales, como lo habían hecho ya en las tierras bajas del sur y con el tiempo acabaron por monopolizar el comercio costero en torno a la Península de Yucatán.

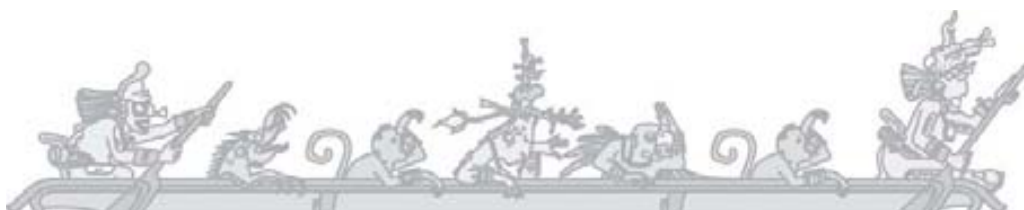
Al llegar el siglo X, los putunes parecen haber desarrollado enormes canoas capaces de navegar en el mar y el uso de estos transportes modificaría el destino de gran parte de Yucatán. Zonas que antes se habían mantenido en la periferia de los centros del poder, como la costa del noroeste, empezaron a atraer a las considerables poblaciones necesarias para mantener instalaciones portuarias y conectar rutas de tierra adentro; y al fin de consolidar su posición, los mayas putunes establecieron nuevos centros comerciales costeros, como el puerto de Isla Cerritos, frente a la costa norte de Yucatán.

Pero con la fundación de una nueva capital política y religiosa, basada en tierra, los mayas putunes inauguraron una nueva era en la historia de la civilización maya que tendría consecuencias trascendentales por toda Mesoamérica. Su nueva capital, que hoy se conoce por su nombre original, Chichén Itzá, llegaría a dominar las tierras bajas mayas durante más de dos siglos.

## 4.1.4 El Posclásico

El Posclásico fue caracterizado durante largo tiempo como una época de decadencia después del florecimiento cultural del Clásico y se suele dividir en dos épocas, el Posclásico Formativo (900-1200, dominio de Chichén Itzá) y el Posclásico Tardío (1200-1500, predominio de Mayapán).

La época se ha definido por tres características sobresalientes: militarismo, secularismo y urbanismo, pero estas normas no eran nuevas en el Posclásico.





Los mayas posclásicos surgieron de la transición que caracterizó al Clásico Terminal con una nueva orientación política, ejemplificada en las tierras bajas septentrionales por el Estado regional gobernado desde Chichén Itzá. Probablemente la más grande y poderosa de todas las entidades mayas, era ciertamente la más cosmopolita; pues el Posclásico fue una época en que las distinciones entre las culturas regionales tradicionales quedaron menos claramente definidas.

Las poblaciones continuaron creciendo en muchas áreas es esta época y el comercio, las alianzas, las migraciones en grupo y las conquistas militares las que condujeron a contactos interrelacionados más numerosos, más difundidos y más frecuentes. Los aumentos de población de contactos ensancharon la esfera de grupos que llegaron a compartir tradiciones culturales mesoamericanas comunes.

Desde largo tiempo, se ha reconocido al Posclásico en la zona maya como un periodo de “mexicanización”, una época de rasgos culturales del centro de México y de otras regiones fueron incorporados cada vez más al arte, la arquitectura, la cerámica mayas y a los otros productos de su cultura.

Los agentes activos de estos cambios fueron los grupos mayas itzá y sus aliados putunes llegados de la periferia sudoccidental de la zona maya. Estos pueblos mayas fueron muy influidos por las culturas mexicas procedentes del otro lado del Istmo, a lo largo de la costa del Pacífico y más allá, su expansión por la península yucateca y por los altiplanos puso al corazón de las tierras mayas en contacto con nuevas ideas políticas, tácticas militares y prácticas religiosas, todas las cuales produjeron nuevos cambios en su sociedad. Hubo importantes continuidades culturales -en tecnología, arquitectura, agricultura, economía, organización social, lengua, religión y cosmología- pero ciertos aspectos de casi todas estas esferas también se modifican, en especial para los miembros de la élite de la sociedad maya.

Para los mayas, el periodo Posclásico fue una época de cambios complejos y profundos. En muchos aspectos, quedaron permanentemente alteradas las tradiciones culturales que habían adquirido forma en el Preclásico y que se habían desarrollado en

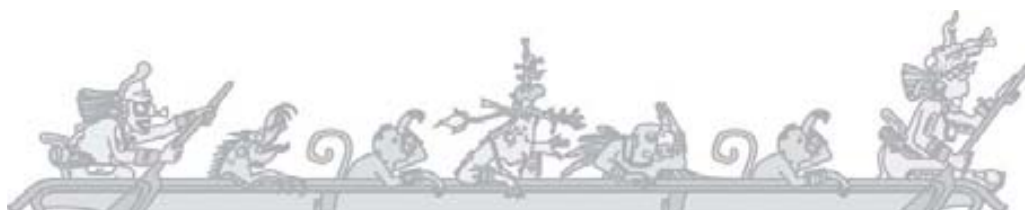
todo el Clásico. Mientras que el núcleo de los principales hechos en el Clásico fueron las zonas centrales meridionales de las tierras bajas, el Posclásico presencié el desarrollo casi ininterrumpido de las tierras bajas del norte de Yucatán hasta llegar a su clímax, así como un retorno a la prominencia de la zona meridional, especialmente los altiplanos.

#### *El predominio de Chichén Itzá*

Muchos de los cambios políticos y sociales ocurridos en el Clásico Terminal suelen asociarse a la expansión de los mayas putunes. La penetración crítica de los putunes en Yucatán se ha fechado a finales del siglo IX y durante el siglo X, probablemente comenzando hacia 850. En este periodo, un grupo maya putún, los itzá o pueblo “que habla quebrada nuestra lengua”, invadió las tierras bajas septentrionales, al parecer explotando la “tierra de nadie” de la región limítrofe central entre la poderosa entidad de Cobá, al este y los estados más numerosos situados en la región puuc y en la región de Dzibilchaltún, al oeste.

La primera posición estratégica de los putunes fue un puerto isleño situado en la costa norte en un lugar conocido como Isla Cerritos, junto con un sitio adyacente, en tierra continental, llamado Paso del Cerro. Aunque estuvo ocupado al menos desde el Preclásico Tardío, su principal periodo de actividad coincide con el ascenso de Chichén Itzá.

También hay testimonios de ocupación de otros sitios en la región central de Yucatán. Aparte de Chichén Itzá, tal vez el más importante de ellos sea Izamal, sitio que aún no ha sido profundamente investigado. Pero no cabe duda que el predominante centro político, económico y religioso del Yucatán central fue Chichén Itzá. Las posteriores crónicas yucatecas dicen que los itzá establecieron en este sitio una nueva capital. Aunque siempre se ha discutido sobre la fecha de la fundación, las investigaciones la ubican en el Clásico Terminal, alrededor de 850. Desde su nueva capital, los itzá parecen haber extendido su dominio por toda una variedad de medios, fuese comercio, alianzas matrimoniales o conquistas militares, para dominar la mayor parte de las tierras bajas del norte en el Posclásico Formativo.







## Chichén Itzá

Localizado en el centro de Yucatán, es uno de los centros más grandes de las tierras bajas del norte, con una extensión conocida cuando menos de 5 km<sup>2</sup> de vestigios arquitectónicos relativamente densos. Más allá de ese núcleo se encuentran aún restos de ocupación -plataformas de casas y otras estructuras más pequeñas- que se extienden hasta una distancia conocida. El nombre precolombino de Chichén Itzá significa “apertura de los pozos del Itzá”, referencia a los dos grandes cenotes que hay en el lugar. Al parecer también fue llamada Uucyabnal, “siete grandes gobernantes” y tal vez haya sido una de las míticas Tollans o “grandes ciudades”.

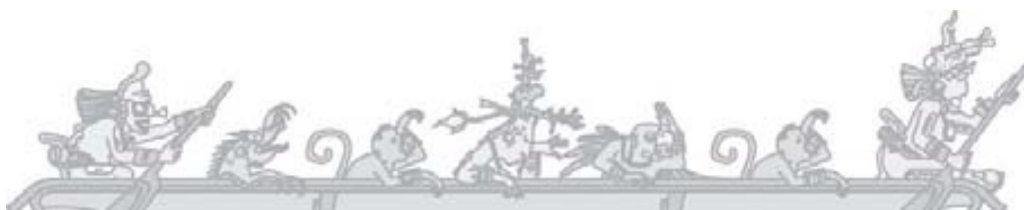
Los edificios de Chichén Itzá de estilo puuc, concentrados en la parte meridional del sitio, fueron construidos con las típicas fachadas superiores decoradas con mosaico, pero habitualmente tienen muros de mampostería de bloques, en lugar del fino trabajo de chapa del corazón de las tierras puuc, situadas al oeste. La mampostería de bloques puede verse en la terraza que sostiene el Caracol, en la Casa del Venado y en la Casa Roja.

El estilo puuc también aparece en una serie de estructuras de palacios no elevados, que incluyen los edificios del Grupo de las Monjas y en el Akabtzip. Chichén Itzá, con su arte y arquitectura inspirados por los estilos maya tradicional y no mayas, era una capital verdaderamente espléndida. Las tradiciones mayas más claramente representadas proceden de la región puuc, mientras los paralelos no mayas reflejan orígenes en Tula, capital tolteca.

Los edificios de Chichén Itzá constituyen una vigorosa afirmación de la arquitectura maya yucateca. Están finamente construidos, con técnicas de mampostería enchapada, bóvedas y fachadas de mosaico y la mampostería construida por los mayas de Chichén Itzá es mucho más fina que la de Tula.

Pero la capital itzá no era sólo un conjunto de estilos ajenos, gran parte de su arquitectura y de su escultura es innovadora. Las principales características de la arquitectura y la escultura del sitio son las siguientes:

1. Columnatas, dentro de los edificios o adyacentes a ellos, formadas de columnas de sección cuadrada o redonda.
2. Templos redondos, que aparecieron desde un principio en el centro de México pero que son raros en la zona maya y que se presentan por primera vez en Chichén Itzá.
3. Amplias entradas ininterrumpidas por dos columnas de piedra talladas en forma de serpiente emplumada; la cabeza descansa en el suelo, el cuerpo es vertical y la cola avanza adelante y hacia arriba para soportar un dintel de madera. Serpientes emplumadas aparecen también a menudo como ornamentos de balaustradas, tableros y otros elementos arquitectónicos.
4. Una zona de base en talud sobre los frentes exteriores de la mayoría de los muros de las pirámides y edificios. Por lo común esta zona forma un ángulo de 75° a una altura de un metro, contrastando con las paredes mayas típicamente verticales.
5. Bajorrelieves tallados de jaguares al acecho, figuras de Tlaloc de frente, buitres de perfil (con un corazón humano en las garras) y figuras humanas reclinadas con largas lanzas colocadas en diagonal. Las expresiones de estos motivos en Chichén Itzá son casi idénticas a las de Tula. A menudo aparecen deidades mayas, sobre todo Chac (dios de la lluvia o del rayo), junto con deidades mexicas.
6. Tzompantli o soporte para cráneos; una plataforma baja con paredes de piedra y cubierta con cráneos humanos esculpidas en relieve.
7. Figuras de atlantes: hombres con las manos levantadas para soportar un estrato o dintel de una puerta, esculpidos a bulto.
8. Figuras de guerreros en una variedad de técnicas escultóricas, siempre con galas, ornamentos e insignias características.







9. Chacmooles o estatuas labradas a bulto, de hombres tendidos de espalda con la cabeza y las rodillas levantadas, las cabezas volteadas de lado, mirando al espectador, mientras sus manos rodean una depresión tallada y desbastada en forma de escudilla, ubicada cerca del ombligo.

10. Portaestandartes: figuras esculpidas de pie con las manos unidas frente al cuerpo y una perforación entre ellas destinada a sostener un asta que quizá llevaba un estandarte en la parte superior.

#### *La organización del Estado Itzá*

Chichén Itzá dominó Yucatán durante dos siglos, pero sus murales y relieves muestran que esta hegemonía no siempre fue pacífica. Por la simple fuerza de las armas y mediante nuevas tácticas, los putunes, tal vez reforzados por contingentes de mercenarios toltecas u otros guerreros mexicanos, sometieron toda resistencia presentada por los mayas yucatecos y su prolongado dominio parece haber terminado con el antiguo orden, bajo el cual la mayor parte de Yucatán había estado dividida entre Cobá, los estados puuc y tal vez Dzibilchaltún y otras entidades de límites noroccidentales de la península.

La invasión de Yucatán central por los putunes y el establecimiento de la nueva capital en Chichén Itzá sin duda fueron recibidos con hostilidad por los antiguos señores de la tierra, especialmente los de Cobá.

Para conectar su poderosa capital maya del este con la limítrofe central de Yaxuná, los gobernantes cobá construyeron la más grande de todas las calzadas mayas. Su propósito muy probablemente fue consolidar esa vasta zona bajo el dominio de Cobá y bloquear cualquier nueva penetración de recién llegados al centro de Yucatán. Investigaciones realizadas en Yaxuná sugieren que esta avanzada del ámbito Cobá acabó por ser conquistada por Chichén Itzá, pese a las ventajas de su calzada.

El destino de otras entidades de las tierras bajas del norte no está claro, aunque todas ellas parecen haber declinado con la expansión de Chichén Itzá.

El más claro signo del predominio de Chichén Itzá es la decadencia que puede verse en casi todos los centros de Yucatán en el Posclásico Formativo. Incluso Cobá parece haber caído en una inexorable decadencia.

El hecho de que Chichén Itzá lograra extender la base de su poderío y dominara las tierras bajas del norte se debió a toda una combinación de factores. Éstos incluyeron un control del comercio y Chichén Itzá, siguiendo la tradición del comercio costero de los mayas putunes, gozó de ventajas económicas de nueva índole, gracias a su puerto en Isla Cerritos. Su capacidad militar sin duda fue un factor de importancia, tanto para lograr el inicial avance itzá por la península en el Clásico Terminal, cuanto en la expansión política y territorial del estado itzá.

Los sistemas de creencias también desempeñaron un papel importante pues Chichén Itzá, con sus templos y su cenote sagrado, era un centro religioso de tal importancia que continuó siendo el destino de peregrinaciones religiosas mucho después de ser abandonado. Pero a esos factores se puede añadir un nuevo ingrediente: una forma de gobierno innovadora, flexible y estable, que demostró ser más competente para administrar un estado de conquista de lo que hubiera sido la tradicional organización política maya.

Los sistemas de creencias también desempeñaron un papel importante pues Chichén Itzá, con sus templos y su cenote sagrado, era un centro religioso de tal importancia que continuó siendo el destino de peregrinaciones religiosas mucho después de ser abandonado. Pero a esos factores se puede añadir un nuevo ingrediente: una forma de gobierno innovadora, flexible y estable, que demostró ser más competente para administrar un estado de conquista de lo que hubiera sido la tradicional organización política maya.

Los testimonios de la organización política del estado de Chichén Itzá son menos directos que los de las tierras bajas de la época clásica, pues una de las características más distintivas del nuevo orden político de Yucatán es la virtual ausencia de textos históricos, fechas de Cuenta Larga y grandes imágenes del ahau o gobernante supremo.





En cambio, las imágenes talladas y pintadas en Chichén Itzá presentan una multitud de figuras de la élite, que acaso desempeñaran toda una variedad de funciones, como guerreros, sacerdotes y jugadores de pelota, pero ni un solo gobernante identificable.

Los dinteles inscritos sirven para consagrar edificios y no para registrar los reinados de los gobernantes. Aunque los textos escasean, sí mencionan nombres y mediante la epigrafía se han identificado al menos 8 personajes sobresalientes, tres mujeres y cinco hombres, pero estas personas no están asociadas con glifos que indiquen una línea de descendencia dentro de un linaje gobernante, como en los textos del periodo Clásico.

Las inscripciones de Chichén Itzá emplean el glifo de los hermanos (yitah) para expresar las relaciones entre las luminarias retratadas. El peso de todos los testimonios indican que la autoridad política en Chichén Itzá residía en un grupo de individuos de élite, tal vez literalmente hermanos, pero más probablemente de “hermanos” en el sentido de ser miembros del mismo linaje. El cuadro que surge es el de un gobierno por consejo supremo, cuyos miembros quizá desempeñaban cargos específicos y/o acaso administraban divisiones territoriales específicas dentro del estado Itzá.

El etnohistorador Ralph Roys documentó una forma de gobierno semejante en Mazapán, sucesora de Chichén Itzá y algunas entidades yucatecas aún eran gobernadas según este sistema en la época de la Conquista, cuando fue llamado multepal (mul significa juntos y tepal significa gobernar).

Este tipo de organización política no era nueva en la zona maya, pues en el Clásico Tardío en varias ciudades importantes de las tierras bajas, como en Copán, puede percibirse una tendencia hacia la dispersión del poder entre los jefes del linaje de la élite. El sistema multepal no debe considerarse como una innovación súbita, sino como la culminación de una prolongada corriente evolutiva de la organización política. Parece haber cristalizado en Chichén Itzá, dando a esta entidad una ventaja en el medio terriblemente competitivo de las épocas del Clásico Terminal y el Posclásico Formativo y continuó evolucionando en Mazapán y en varias de las últimas entidades mayas que seguían siendo

independientes antes de la conquista española. Tal vez lo más significativo sea que un sistema evitó en Chichén Itzá la absoluta vulnerabilidad de la tradicional forma de gobierno, por la cual la captura y el sacrificio de un ahau gobernante podía paralizar a la entidad vencida. La toma de decisiones por un consejo gobernante también salva de depender de la capacidad o de los caprichos de un solo individuo, cuyas cualidades para la jefatura podían ser buenas o malas.

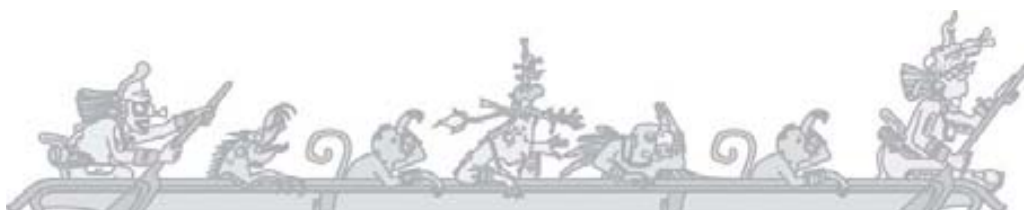
Para asegurarse de que no se hubieran metido mayas yucatecos en sus filas, los dirigentes putunes efectuaban periódicamente una especie de interrogatorio ritual de sus funcionarios, utilizando lo que es llamado el lenguaje de Zuyúa para descubrir a los que fingían (Zuyúa, lugar mítico asociado a los orígenes de los mexicas, se consideraba la cuna de Kukulcán).

Este “lenguaje” de Zuyúa debió ser transmitido de padres a hijos entre la élite gobernante. Pese a su afirmación de que se basa en la tradición mexicana esotérica, el lenguaje está lleno de referencias calendáricas y religiosas mayas, resultado sin duda de la fusión de las culturas maya y mexica, característica de la herencia putún.

En tiempos posteriores, las dinastías políticas por toda Mesoamérica afirmaban ser descendientes de los jefes de una ciudad llamada Tollan o Tulan, nombre generalmente identificado con el sitio arqueológico de Tula, el gran centro de la nación en el México central.

Pero la antigua idea de una invasión y toma de Chichén Itzá por los toltecas ha sido desplazada por el peso de la información adicional, incluidos testimonios arqueológicos, los cuales muestran que muchos elementos mexicas ya se encontraban en Yucatán en el Clásico Terminal y tal vez desde antes.

Se ha sostenido además que Tula no muestra prototipos de algunos de los rasgos arquitectónicos de Chichén Itzá. Todos estos informes indican que Tula acaso fue una avanzada de la extensión de los mayas mexicanizados, exactamente lo opuesto de la teoría tradicional y que las referencias a la fabulosa ciudad de Tollan en tiempos posteriores puede referirse a Chichén Itzá.





### *El predominio de Mayapán*

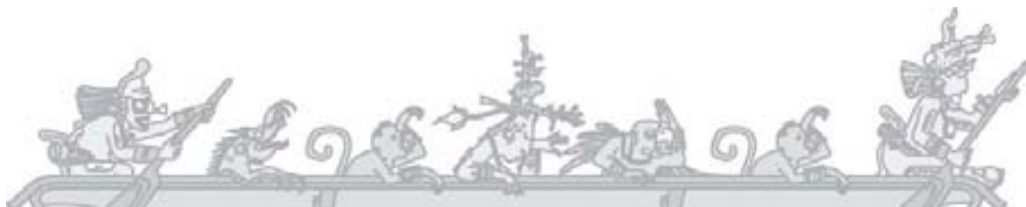
La hegemonía de Chichén Itzá terminó en 1121. Mayapán, el nuevo centro dominante, fue construido tras la caída de Chichén Itzá y documentos del siglo XVI informan que había sido abandonada antes de la conquista española. Las circunstancias precisas en que Mayapán sustituyó a Chichén Itzá no están claras en las crónicas. En ello intervino la intriga política, tanto por el rapto, por parte del gobernante de Izamal, de la esposa de Chichén Itzá, se dice que en la guerra que sobrevino, Hunac, el gobernante de Mayapán, conquistó Chichén Itzá y hay indicios arqueológicos de que la ciudad fue saqueada.

Hay testimonios tanto arqueológicos como documentales de contactos con México en los asuntos políticos de Yucatán durante esa época, se asegura que Hunac empleó mercenarios mexicanizados contra Chichén Itzá y que posteriores gobernantes cocotes de Mayapán trajeron en dos ocasiones soldados de guarniciones situados en Tabasco.

### **Mayapán**

Las ruinas de Mayapán, ciudad mucho más pequeña que Chichén Itzá, se hallan a 100 km al oeste, casi a la misma latitud. Como algunas otras ciudades mayas construidas en tiempos anteriores y posteriores, estaba amurallada, pero la pauta de asentamientos en Mayapán constituye un marcado rompimiento con la de las ciudades anteriores.

Mientras que las plataformas de las casas en casi todos los sitios mayas estaban lo bastante dispersas para permitir el trabajo en huertos en los espacios intermedios, los restos de las residencias dentro del área de 4 km<sup>2</sup> de los muros de Mayapán están mucho más densamente unidos y las cuatro entradas de la muralla circundante demuestran haber sido cuidadosamente planeados contra todo ataque militar. Dentro de las murallas de Mayapán se han encontrado 3,500 edificios y la población debió haber tenido un total de 15,000 habitantes.







Las crónicas yucatecas registran que el linaje Cocom, descendiente de Hunac Ceel, destructor de Chichén Itzá, fue la familia más prestigiosa de Mayapán. Los Cocom eran un linaje de la élite itzá que probablemente se habían establecido bien en la organización política de Chichén Itzá, a juzgar al menos por dos presencias del nombre Cocom en los textos jeroglíficos de la primera capital itzá.

Mayapán se convirtió en la sucesora capital del estado para los itzá. Su arquitectura y su gobierno multepal al parecer siguieron el modelo de su grande y más espléndida predecesora. Las crónicas dicen que Mayapán logró dominar a un Yucatán bastante unido casi 25 años, mediante una combinación de alianzas matrimoniales con los otros linajes nobles de la zona y por el medio aparentemente más sencillo de mantener residiendo en Mayapán, bajo supervisión directa, a los jefes de cada una de estas familias gobernantes. Para asegurarse más, los Cocom también emplearon contingentes de mercenarios extranjeros conocidos como Ah Canul.

### **Tulum**

Está situada en los riscos que dominan el mar Caribe, en la costa oriental de la Península de Yucatán, exactamente al sur del canal que separa la isla de Cozumel y la tierra firme.

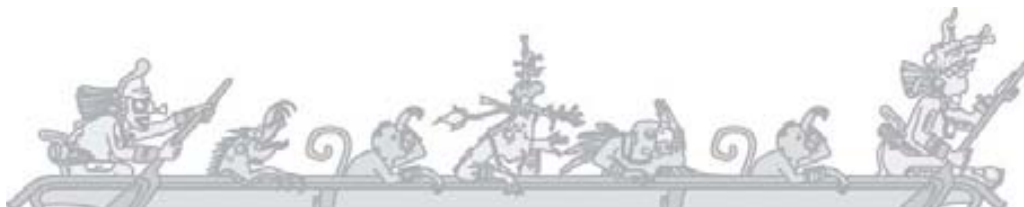


Las investigaciones revelaron que Tulum fue ocupado por primera vez en el Posclásico Tardío, desde 1200 d.C. Sus estructuras principales muestran ciertos paralelismos con el anterior periodo floreciente de Chichén Itzá y los edificios posteriores de Mayapán, salvo que la arquitectura de Tulum fue ejecutada a escala sumamente reducida. Es muy probable que uno de los motivos de su fundación fuera establecer un centro mercantil en la costa oriental de Yucatán, tal vez por parte de algún grupo putún aliado a los gobernantes de Mayapán. Tulum sirvió como puerto importante y centro comercial en el Posclásico Tardío y estuvo ocupado hasta la época de la conquista española.

### *La caída de Mayapán y el surgimiento de pequeños estados*

Poco antes de 1450, Ah Xupán, uno de los nobles de Mayapán perteneciente al linaje de los Xiu, organizó y encabezó una rebelión triunfante contra los cocotes. Todos los miembros de la familia Cocom fueron exterminados, salvo uno que había partido en misión comercial. Al igual que los cocotes, los Xiues se decían descendientes de Tollan, por lo cual podían esgrimir una pretensión reconocida y legítima de poder. El gran centro de Uxmal se encuentra dentro de la región gobernada por los Xiu llegaron a ella demasiado tarde para gobernar durante el apogeo de ese centro en el Clásico Terminal. A su llegada la ciudad estaba ya en ruinas.

Como consecuencia de la revuelta contra los cocotes, Mayapán fue saqueada y abandonada, hecho verificado también por la arqueología y que se ubica por 1441. Luego de la caída de Mayapán decayeron todas las ciudades de mayor tamaño en la región y muchas fueron abandonadas. Al principio de la decadencia varios linajes nobles se establecieron en otras partes. Los Cheles, prominente familia de Mayapán, partieron y se establecieron en Tecoh. El único hijo sobreviviente de los Cocom estableció su reino en Tibolón, cerca de Sotuta. Los vencedores, los Tutul Xiu, también fundaron una nueva capital, a la que llamaron Maní, que en maya significa "ha pasado". El más meridional de estos reinos del Posclásico Tardío, muy al sur de Tulum, era conocido como Chetumal. Los testimonios indican que el poblado etnohistóricamente registrado de Chetumal corresponde a un sitio arqueológico conocido como Santa Rita Corozal.





### *Los últimos días de la independencia maya*

El último acontecimiento anterior a la Conquista en la historia de Yucatán fue la malhadada peregrinación del gobernante Xiu y su corte, para ofrecer sacrificios humanos en el Cenote de los Sacrificios en Chichén Itzá en 1536.

Ah Dzun Xiu, gobernante de los xiu tutules de Maní, consideró propicio el momento para hacer una peregrinación con objeto de aplacar a los dioses mayas que durante tantos años habían estado lanzando calamidades sobre la tierra.

Dado que su bisabuelo, Ah Xupan Xiu, había desempeñado un papel importante en la muerte del bisabuelo de Nachi Cocom, el último gobernante de Mayapán, Ah Dzun Xiu tomó ciertas precauciones. Temiendo represalias solicitó un salvoconducto a Nachi Cocom, gobernante de Sotuta, por cuya provincia tenían que pasar los peregrinos.

Nachi Cocom no había olvidado el asesinato de su bisabuelo y consideraba culpable del mismo a los Xiu y vio la solicitud como una oportunidad para vengarse. El hecho de que Xiu hubiera ofrecido someterse a los españoles, en la segunda fase de la Conquista (1531-1535), cuando los Cocom habían resistido, probablemente intensificó el antiguo odio de los Cocom a los Xiu, añadiendo otro motivo a su venganza.

No tardó en otorgar el salvoconducto y una peregrinación encabezada por Ah Dzun Xiu, su hijo Ah Ziyah Xiu y otros 40 jefes de la nación Xiu se puso en marcha hacia Chichén Itzá pasando por la provincia de Sotuta.

Nachi Cocom, con una numerosa delegación de su pueblo, salió a encontrarlos en Otzmal, a 8 kilómetros al sudeste de de la capital cocom. Los peregrinos xiu fueron generosamente agasajados durante 4 días, pero en un banquete, al atardecer del cuarto día, los cocom atacaron a sus huéspedes, matándolos a todos. Esta traición volvió a dividir a los mayas, enfrentando a las dos casas gobernantes más poderosas del norte de la península. La matanza de Otzmal, habiendo ocurrido tan poco después de la última fase de la conquista española, determinó el destino del

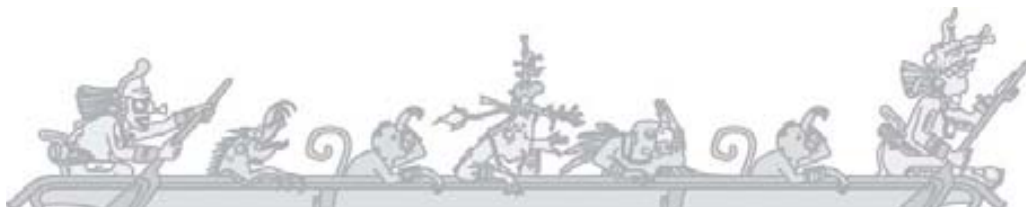
norte al renovar viejos odios e impedir una defensa unida contra los españoles, quienes volvieron a Yucatán en 1540 resueltos a someter la provincia. Los mayas, agotados por la guerra civil, traicionados por algunos miembros de sus propios linajes y diez-mados por las enfermedades, fueron incapaces de derrotar a los españoles, mejor armados y por último fueron subyugados por las fuerzas superiores del invasor.

Pero el capítulo final de los antiguos yucatecos no concluiría antes de otros 150 años. Las crónicas yucatecas dicen que cerca de 1221, los sobrevivientes de la destrucción de Chichén Itzá se habían trasladado al sur a las selvas tropicales del Petén, aún recordadas por la larga permanencia de los putunes en Chakanputún siglos antes. En una serie de islas de uno de los lagos de las tierras bajas del centro del Petén, los itzá construyeron una nueva capital, a la que llamaron Tayasal. Mucho después de que los españoles ya habían conquistado casi todas las otras zonas de Mesoamérica, a comienzos del siglo XVI, Tayasal permanecía independiente. Aislado por la selva tropical, Tayasal se mantuvo huera del alcance de los españoles hasta que por fin fue tomada, saqueada y abandonada en 1697. Casi todos los mayólogos ubican a Tayasal en el Lago Petén Itzá, en la Isla de Flores.

En Flores existen vestigios del Posclásico, pero el testimonio arqueológico queda oscurecido por la moderna capital de Petén. Otro centro del Posclásico Tardío, conocido como Topoxte, se halla al este, en las islas del Lago Yaxhá. Las ruinas de Tpoخته parecen haber sido ocupadas en ese mismo intervalo y el sitio debió haber estado relacionado de alguna manera con la ocupación del Petén central por los itzá.

### *La zona meridional en el Posclásico*

La historia de los pueblos posclásicos en la zona maya meridional aparece conforme a los acontecimientos de las tierras bajas del norte. Los relatos etnohistóricos mencionan la conquista de las zonas del altiplano maya por gente llegada de fuera, que afirmaba descender de Tollan, exactamente como en Yucatán. El Popol Vuh relata que tres príncipes mayas quichés viajaban a su antigua patria, en busca de la autoridad y de los símbolos de su legítimo derecho a gobernar los altiplanos.





En realidad, esta visita a Tollan bien pudo ser una visita a Chichén Itzá, pues el Popol Vuh indica que su jornada fue inicialmente hacia el este, después “travesaron el mar”. Al parecer, su ruta los había llevado hacia el este pasando por el Valle del Motagua hasta el Caribe y de ahí al norte, en bote, costeando la península.

Además, el Popol Vuh identifica a Naxcit como el gobernante de Tollan en esa época y los documentos yucatecos muestran a Naxcit-Xuchit como fundador de Chichén Itzá. Las mismas crónicas también mencionan los presentes enviados desde Guatemala a Chichén Itzá, como reconocimiento de su importancia en el Posclásico Formativo.

En la zona maya meridional, los más antiguos testimonios de un contacto con extranjeros mexicanizados parecen datar del Clásico Terminal. En la costa del Pacífico, esta influencia queda demostrada por una tradición escultural monumental de elementos mayas y mexicas combinados, conocido como el estilo de Cotzumalhuapa. La posición cronológica del estilo de Cotzumalhuapa aún es tema de debate y algunos estudiosos lo relacionan con una colonización de la costa del Pacífico por los teotihuacanos en el Clásico Medio.

Pero parece mejor vinculada con el Clásico Terminal y en realidad podría estar relacionada con los mayas chántale de la costa del Golfo. Tanto el testimonio etnohistórico como el lingüístico indican que en tiempos posclásicos muchas zonas de la costa del Pacífico fueron ocupadas por emigrantes llegados del centro de México que hablaban una lengua nahua (pipil).

La expansión de los putunes río arriba de la cuenca del Usumacinta parece haberles dado el control de varios centros de las tierras bajas del sur, como Altar de Sacrificios y Seibal. Es probable que a estos desplazamientos se deban las primeras expresiones de planeación de sitios, arquitectura y artefactos mexicanizados que se conocen en los altiplanos del norte. Es decir, colonos y comerciantes chontales pudieron haber llegado a los altiplanos del norte por vía del alto Usumacinta.

Los indicios arqueológicos indican un súbito cambio de la sociedad de los altiplanos cerca del año 800: algunos sitios fueron

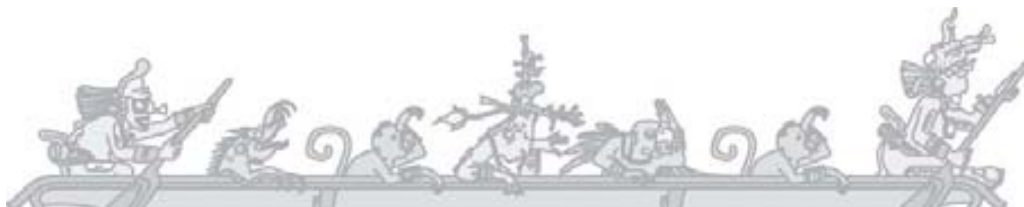
abruptamente abandonados, otros fueron reconstruidos y expandidos. Y tanto los centros reconstruidos como una serie de centros clásicos terminales recién fundados en los altiplanos a menudo eran más grandes de lo que fueron los antiguos sitios clásicos. El Posclásico Formativo se caracterizó por una serie de cambios en la pauta de asentamiento. Los sitios anteriores, en su mayoría situados en valles abiertos, fueron en gran parte abandonados y remplazados por centros construidos en lugares fáciles de defender, por lo general en lo alto de colinas o en promontorios rodeados por profundas barrancas. Las defensas naturales a menudo eran complementadas por fortificaciones con fosos y murallas. Este cambio de la ubicación de los sitios se ha relacionado con la segunda oleada de intrusos, que fue contemporánea del ascenso de Chichén Itzá en Yucatán.

Como en las tierras bajas del norte, las fuentes documentales de los altiplanos hablan de una conquista por guerreros que establecieron nuevos linajes gobernantes y se casaron con personas de la población local.

Los nombres registrados de varias de las nuevas familias gobernantes en las tierras altas muestran una clara afinidad de mexicana y yucateca; por ejemplo *Kumatz* (serpiente) y *Xiuj Toltecat* (nombre asociado a un linaje gobernante de Yucatán). Así, los recién llegados a los altiplanos en el Posclásico Formativo pueden ser considerados como oleadas secundarias de los mismos que afirmaron su hegemonía en Yucatán desde su capital en Chichén Itzá: grupos de guerreros mayas putunes mexicanizados procedentes de las tierras bajas de la costa del Golfo.

Suponiendo que una nueva oleada de guerreros mayas mexicanizados hubiese establecido estos centros fortificados del Posclásico Formativo, sus rutas para llegar a los altiplanos parecen haber pasado a la vez por el alto Usumacinta y por el Motagua. Los estudios han identificado toda una serie de sitios posclásicos formativos, situados a lo largo de las cuencas altas de esos ríos y de sus tributarios.

Mientras que el Usumacinta daba acceso directo a las regiones interiores desde el suelo natal de los putunes en las tierras bajas de la costa del Golfo, el Motagua habría ofrecido una ruta para ir







desde la costa del Caribe hacia el este. Quiriguá, en el Valle del Motagua, parece haber estado ocupada en el Posclásico Formativo por pueblos directamente vinculados con la costa este de Yucatán y con Chichén Itzá. Ese nexo puede reflejar un dominio de los mayas putunes sobre la red comercial costera circum-yucateca, incluyendo el comercio del Valle del Motagua entre los altiplanos y el Caribe.

El Motagua parece haber constituido una segunda vía para la penetración de los putunes al altiplano maya. Aunque la situación durante el Posclásico Formativo sigue siendo un tanto oscura, está más definido el Posclásico Tardío. Las diversas fuentes etnohistóricas coinciden en el predominio de una serie de grupos mayas del altiplano y de sus principales centros de población.

Estos centros, localizados todos en posiciones fáciles de defender, incluían varias capitales regionales poderosas y muchos centros secundarios, todos los cuales competían por el dominio del pueblo, de sus productos y de rutas comerciales centro de sus regiones. La guerra era el mecanismo más habitual para resolver las disputas y varios de estos grupos de los altiplanos, especialmente los quichés y mayas cakchiqueles, extendieron sus esferas de influencia a expensas de las sociedades vecinas. Ambos grupos también se extendieron por la llanura de la costa del Pacífico, indudablemente para adueñarse del cacao y de las otras riquezas de la costa.

En la época de la Conquista, los principales centros de los altiplanos dominaban regiones pobladas por los grupos lingüísticos históricamente identificados que aún se encuentran hoy en la zona. Aquí están incluidos centros de la zona de Pokoman (como Mixcú Viejo y Chinautla Viejo). Atitlán (el mayor asentamiento de los pueblos tzutuhiles que vivían alrededor del lago del mismo nombre), Zaculeu (en la zona Mam), Uxatán (principal centro de los quichés) e Iximché (capital de los cakchiqueles).

Sobre la base de posteriores relatos etnohistóricos, parece probable que los antepasados de los grupos guerreros de élite que forjaron los estados quiché y cakchiquel entraran en los altiplanos de las tierras bajas de la costa del Golfo poco después de 1200. Estos grupos guerreros probablemente fueron una nueva

oleada de mayas putunes mexicanizados, como lo demuestran sus afirmaciones de descender de Tollan y su religión, que combinaba elementos mayas y mexicas.

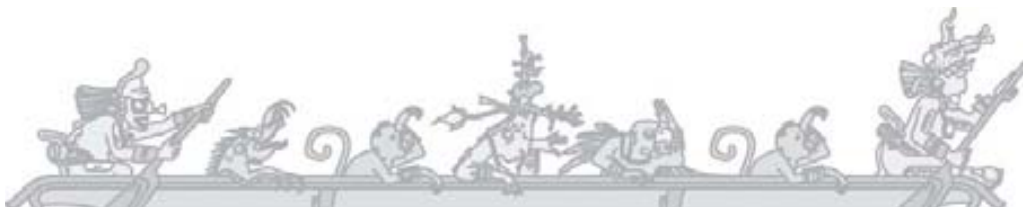
Aunque esta élite de guerreros llegó como conquistadores, a la postre parecen haber perdido su lengua natal mientras adoptaban los lenguajes quiché y cakchiquel y otros lenguajes mayas de los pueblos de los altiplanos a los que habían sometido. Pero a lo largo de su historia conservaron cuidadosamente su condición de élite y sus tradiciones, manteniéndose apartados de la población indígena.

Inicialmente, los grupos guerreros invasores ocuparon plazas fuertes en las montañas. Desde ahí organizaron nuevas incursiones y a la larga acabaron por subyugar a la población local. Su primera capital, Jakawitz, ha sido identificada como el sitio Chitinamit. Fue durante este periodo cuando los tres nuevos príncipes volvieron a su patria, tratando de obtener la autoridad para gobernar sus dominios ya extendidos.

Según los relatos, uno de los príncipes que retornaron, C'ocaib, parece haber sido el primero en poseer el título de ahpop (el de la estera), el más alto cargo político del estado quiché. Cerca de 1350, los quichés habían consolidado ya un dominio sobre la región de los altiplanos centrales, entre las fuentes del Río Chixoy y el alto Motagua. Fundaron ahí una nueva capital, Ismachí, sobre una estrecha meseta situada entre dos empinados barrancos.

Ahí, durante el reinado de ahpop Cokutá, se emprendió una frustrada rebelión contra los quichés. A comienzos del siglo XV, en el reinado de Gukumatz (serpiente emplumada), se fundó una nueva capital.

Situada en otra meseta rodeada por barrancos, al norte de Ismachí, fue llamada Gumarcaj (lugar de los cañaverales podridos) o, como hoy se conoce, Uxatán. Gukumatz, el primer gobernante de Uxatán, fue glorificado en las crónicas, pues extendió el poder de los quichés por el norte y el oeste de su región. Su sucesor, Quicab, extendió aún más el territorio quiché mediante conquistas en los altiplanos occidentales y hacia el sur, hasta la costa del Pacífico.





Pero el estado quiché sufrió un severo revés a finales del siglo XV, en el reinado de Vahxaqui-Caam. Cerca de 1470, los mayas cakchiqueles, quienes se sometieron como súbditos y aliados durante las conquistas de Gukumatz y Quicab, se rebelaron contra sus amos y establecieron un estado independiente al sur y al este de Utatlán.

Los cakchiqueles fundaron una nueva capital, Iximché (el árbol de pan), que también estaba defendida por barrancos circundantes. Desde Iximché, los cakchiqueles iniciaron su propio ciclo de conquistas, sometiendo zonas antes dominadas por los quichés. En diversas ocasiones los quichés intentaron subyugar nuevamente a los cakchiqueles, pero fue en vano. En una gran batalla narrada en los Anales de los cakchiqueles, fue aniquilado el ejército atacante llegado de Utatlán, perecieron miles de guerreros quichés y sus jefes fueron capturados y sacrificados. Al parecer los cakchiqueles continuaron extendiendo su territorio a principios del siglo XVI, cuando su ascenso al poder fue contenido por los conquistadores españoles.

Y así, sólo quedó Tayasal, fundada en lo más profundo del Petén por los sobrevivientes de los itzá de Chichén Itzá y que duraría otros 150 años.

## 4.2 La arquitectura, la escultura y la pintura

### La arquitectura

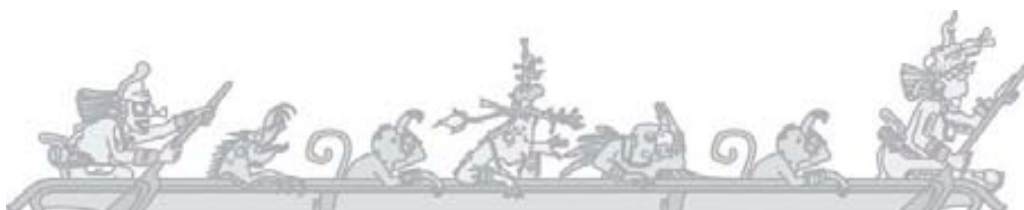
La variación en la forma de los edificios mayas clásicos sugiere que cada uno de ellos tenía una finalidad particular. Las funciones propuestas han dado lugar a etiquetas comúnmente aplicadas por los arqueólogos a muchas estructuras, siendo las más conocidas las de templos, edificios construidos sobre elevadas plataformas piramidales, con espacios interiores restringidos y grandes fachadas ornamentales.

También hay palacios, edificios alargados de múltiples habitaciones, generalmente situados en plataformas más bajas, que suelen tener bancas, nichos de pertas (porta cortinas), pequeñas ventanas y otras características que sugieren una función residencial.

Estas etiquetas, a menudo justificadas por los testimonios arqueológicos disponibles, deben emplearse con precaución, pues muchas veces simplifican en exceso la verdadera función de las estructuras. Los edificios de ambas categorías sin duda albergaron gran diversidad de actividades y no todos los templos parecen haberse empleado con los mismos propósitos y es probable que los palacios se aprovecharan para reuniones, audiencias, tribunales y otras funciones, a parte de las actividades estrictamente residenciales. Aunque algunos edificios mayas fueron construidos al nivel del suelo, la mayoría se levantó sobre superficies elevadas. Éstas iban desde plataformas bajas de tierra que soportaban las casas más simples, hasta las pirámides de terrazas, con lados de mampostería y coronadas por majestuosas estructuras, en sitios como Tikal.



Los vestigios de la mayoría de las construcciones domésticas de toda la zona maya indican que se hacía del mismo modo que las casas mayas contemporáneas. Lo típico es que una estructura de postes sostenga un techo de paja; las paredes por lo general son de armazón de juncos cubierto de argamasa, un enrejado de varas recubierto de una gruesa capa de adobe. En las regiones más calurosas, las paredes de las casas con frecuencia carecen de recubrimiento, para permitir el paso de las brisas refrescantes. Las casas más sólidas pueden tener cimientos de piedra o paredes de piedra bruta aplanadas con yeso.





Estas estructuras domésticas, la forma más antigua conocida de arquitectura maya, ofrecen el prototipo básico de diseño para ulteriores elaboraciones hechas en piedra y yeso más duradero. En la zona maya sur, las antiguas plataformas para construcción solían tener el interior de tierra, con los lados recubiertos de adobe. Allí, debido a la escasez de piedra fácilmente labrable y adecuada para la construcción, hasta los edificios mayas de mayor dimensión y complejidad se hacían por lo general de materiales perecederos, como postes y paja, madera o bloques de adobe. Cuando se encontraba, la piedra se usaba para pisos, escalones y elementos decorativos ocasionales.

Los ejemplos de arquitectura maya más perdurables y conocidos están representados por las elaboradas estructuras de mampostería que se encuentran en los principales centros de las tierras bajas del sur, del centro y del norte.

Estas regiones están dotadas de materiales de construcción abundantes y de fácil obtención, yacimientos de piedra caliza que se pueden cortar en bloques o reducir a fuego a fin de producir cal para argamasa. Los ornamentos de piedra con frecuencia se integraban a la arquitectura, de modo que es común encontrar adornos como molduras para recubrimiento, mascarones de esquina hechos de mosaico y frisos.

A partir de la época Preclásica, en la mayoría de los sitios se usó argamasa de cal para pavimentar espacios planos situados entre estructuras de las áreas de mayor densidad de construcción. En los edificios mayas, la argamasa invariablemente cubría piedra tanto fuera como por dentro, para dar una superficie de acabado liso. También las superficies de las plataformas, escaleras y los pisos de los edificios recibían una gruesa capa de recubrimiento. En muchos se usaba decoración de argamasa modelada en volumen (relieves de estuco) para adornar las paredes, fachadas de los edificios y las cresterías de los techos.

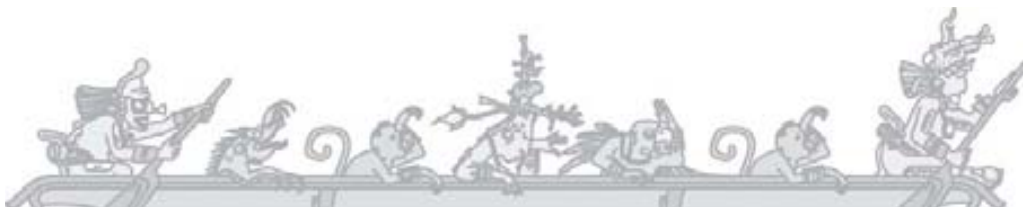
Aunque los estilos de mampostería varíen en toda la zona maya, hay un núcleo de características comunes a la mayoría o a todos los edificios mayas clásicos de las tierras bajas. Las plataformas que los soportan en general fueron hechas de cascajo y tierra, cubiertos por mampostería de piedra cortada.

El ascenso a la cúspide con frecuencia se hace por una escalinata central. La mayoría de las plataformas rematadas por un solo edificio tienen o bien una escalinata única al frente o cuatro escalinatas centrales.

En muchos sitios, hay plataformas subestructurales que soportan más de un edificio y, en algunos casos, mediante modificaciones y adiciones, con el tiempo se llegaron a unir en una sola masa las plataformas separadas. Una plataforma grande y compleja de este tipo, con múltiples edificios, habitualmente se llama acrópolis, de la cual es buen ejemplo la Acrópolis Norte de Tikal. La construcción sobrepuesta es rasgo distintivo de la arquitectura maya; cuando un edificio dejaba de ser útil, con frecuencia se cubría parcial o totalmente mediante una nueva estructura de mayor dimensión.

Los edificios de mampostería situados sobre estas plataformas suelen tener relativamente poco espacio interior en relación con su volumen. Esta característica deriva de la técnica de construcción predominante, con paredes rellenas de cascajo, frentes de piedra cortada y bóvedas de saledizo. La mayoría de las superficies murales mayas consisten en una sola capa de piedra que sirve como frente para un interior de cascajo. El resultado es un muro relativamente grueso, necesario para soportar la bóveda de saledizo y el techo.

Típicamente, el arco "falso" o de saledizo tiene la forma de una V invertida. Está hecho de una serie vertical de bloques traslapados, cada uno de los cuales se proyecta más al interior, hasta que el espacio intermedio entre dos paredes se puede cubrir mediante una sola piedra superior. Las primeras bóvedas son de mampostería burda, con un grueso recubrimiento para dar un sofito liso o una inclinación al techo. En bóvedas posteriores se usaron piedras sin ángulos para producir un acabado resaltado. En un verdadero arco. Jamás utilizado por los mayas, cada bloque está sostenido por las piedras de la bóveda de ambos lados, a modo de formar una unidad sólida e integrada. El saledizo es una manera de pieza voladiza sobre la que se asienta una cornisa o alero, en cuanto que el único apoyo proviene del traslapamiento del bloque inferior, aunque cada piedra de la bóveda esté equilibrada por el peso del relleno que la mantiene en su lugar.







El arco de saledizo es mucho más débil que un verdadero arco, por lo cual necesita las gruesas paredes típicas de los edificios mayas. El ancho de las habitaciones con bóveda de saledizo maya rara vez supera a los tres metros. Debido a las limitaciones de esta bóveda, la mayoría de los edificios mayas tienen un solo piso. Sin embargo, mediante el uso de muros espesos y bóvedas estrechas se construyeron edificios de mampostería de dos o tres pisos. Los techos de muchas estructuras mayas soportaban elementos decorativos, fachadas o cresterías.

Las cresterías son respaldos de mampostería para elementos decorativos colocados al frente y en general construidos de mosaico o estuco, que aumentan la altura del edificio. Hechas a veces de mampostería sólida, con frecuencia las soportan y las aligeran estrechas bóvedas de saledizo de uno o dos niveles.

La mayor parte de las cresterías se levanta sobre la línea central del edificio, pero algunas están sostenidas por la pared frontal y dan a la construcción un falso frente llamado fachada volante. A pesar de todas estas similitudes arquitectónicas generales, en los edificios mayas de mampostería hay considerable variación de estilos incluso de técnica. Aunque sea difícil fijar límites temporales y espaciales a los estilos arquitectónicos, durante el Clásico Tardío puede definirse toda una serie de estilos regionales.

### **La escultura en piedra**

Se puede dividir a la escultura maya antigua en dos categorías, los monumentos que se levantan solos y los elementos arquitectónicos reales, aunque ambos comparten la misma tecnología y muchas de las mismas convenciones estilísticas. Puede encontrarse escultura arquitectónica en dinteles, tableros de pared, jambas de puertas, escalones, fachadas y elementos de techo. Los monumentos que se yerguen solos incluyen piedras verticales (estelas), piedras planas, redondas o cuadradas (altares) y, más rara vez, las esculturas de canto redondo. Los monumentos se colocaban casi siempre en plazas de fácil acceso, lo que revela que debían ser vistos y apreciados por todos, tanto miembros de la élite como comunes. Desciframientos recientes indican que los mayas llamaban “árboles de piedra” a las estelas y “piedras de trono” a los altares.

El potencial para un conflicto entre estos sitios queda indicado por la construcción de obras de tierra a lo largo del límite septentrional de Tikal (frente a Uaxactún) que al parecer fueron construidas por esa época.

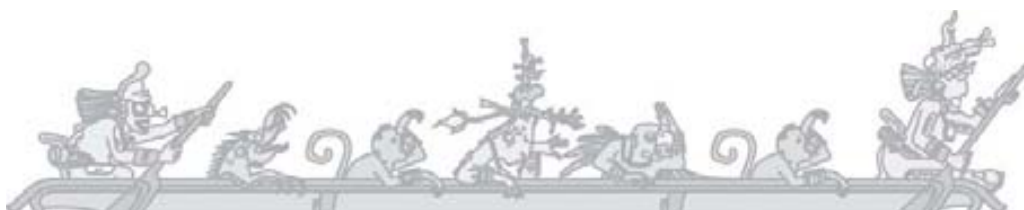
Con frecuencia se ha señalado que la escultura maya antigua suele “detestar el vacío”, esto es debido a que hay muy poco espacio libre y la mayor parte de la superficie se cubre con detalles escultóricos.

Los motivos de la escultura maya consisten en una combinación de representaciones de seres humanos al natural y formas animales con simbolismo sobrenatural. Las formas naturales parecen reconocibles y normales a los ojos; los elementos sobrenaturales se ven grotescos y extraños. Pero debido a su ideología se puede suponer que los mayas no daban el mismo significado entre lo natural y lo grotesco que nosotros.

Siendo la más abundante, la piedra caliza fue la más utilizada en la escultura. A ésta se le daba cierto acabado por abrasión para luego pintarla y la mayoría de las superficies arquitectónicas, incluso los elementos tallados, eran recubiertos con estuco. El color asociado con las superficies de estuco de los edificios y con los monumentos tallados es el rojo oscuro. El azul era el segundo color más frecuente.

Las esculturas mayas antiguas más conocidas se concentran en la región del sudeste. Los monumentos de Izapa, Abaj Takalik, Kaminaljuyú y otros sitios de la zona sur demuestran que se había adoptado la costumbre de esculpir retratos de gobernantes e inscripciones jeroglíficas, incluso fechas calendáricas, en las estelas de piedra y los altares que las acompañaban. En Nakbé, El Mirador y otros sitios de las tierras bajas, se encontraban esculturas fragmentarias que datan del Preclásico Tardío y Terminal.

El monumento fechado más antiguo de las tierras bajas, con una vista enteramente frontal de la figura humana es la Estela 4 de Tikal. Registra una fecha de rueda calendárica correspondiente a 378 d.C. Una fecha de cuenta larga, 396, está esculpida en la Estela 18, que muestra una figura sentada de frente. Estos monumentos de Tikal presentan al gobernante Nariz de Tirabuzón.



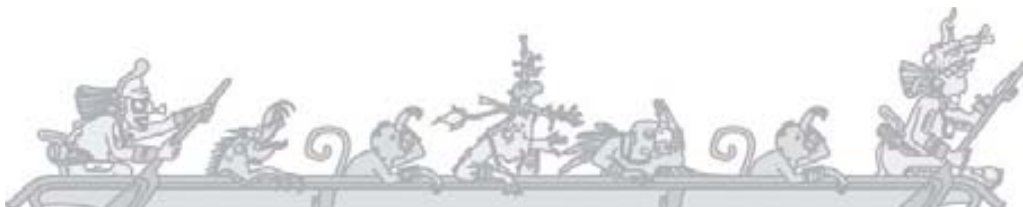


La vista frontal con las piernas cruzadas encuentra una mejor expresión en Piedras Negras. Los cuatro monumentos de Piedras Negras representan el ascenso al poder de gobernantes sucesivos quienes aparecen sentados con las piernas cruzadas en un nicho. De 731 a 889 del Clásico Tardío fue la evolución más brillante de la escultura, fue la edad de oro de la civilización maya y el mejor ejemplo de su florecimiento cultural tal vez sea la escultura.

### **La pintura**

El arte de la pintura se utilizaba para decorar las paredes de los edificios importantes. Aparte de los frescos, también se utilizaba pintura sobre objetos portátiles y para ilustrar los códices.

La paleta maya era amplia, había varios colores que iban desde un púrpura opaco hasta un anaranjado brillante. En el trazo preliminar se usaba mucho un color canela cobrizo, los amarillos variaban desde un verdoso pálido hasta un amarillo oscuro. Al parecer sólo hubo un azul, éste se aplicaba sobre una base opaca para obtener un azul de Prusia o directamente sobre el estuco blanco para un brillante cerúleo. Se usaba un negro brillante y lustroso para el trazo final y un blanco opaco para las mezclas. No se han encontrado los pinceles con que se aplicaba los pigmentos, pero la calidad de la pintura revela su excelencia. Algunos eran de manufactura tan delicada que con ellos se podían dibujar líneas muy finas, con los más gruesos se llenaban espacios más amplios. Es probable que los materiales usados fueran plumas finas o cabello.







Los murales marcan un contraste con la escultura de estelas pues en ellos la figura principal permaneció estilizada, en su actitud y sus atuendos. Las escenas son narrativas en un estilo directo, no exento de sensibilidad.

El naturalismo era tan importante para el pintor que los rostros de algunos personajes se pueden reconocer. Los estados de ánimo varían en las escenas, las posturas y las expresiones faciales son relajadas durante los preparativos, feroces en el ataque, frías y distantes durante el juicio y el sacrificio. El escorzo y la sobreposición dan un efecto de profundidad.



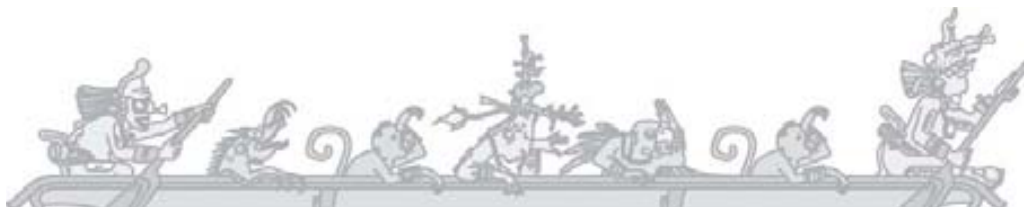
El naturalismo y el bosquejo es más hábil que en ningún arte del Viejo Mundo durante el mismo período. El primer efecto irresistible de los murales de Bonampak es la magnificencia del vestido. Los tocados, de un delicado arte plumario, casi duplican la altura de cada figura principal y es asombrosa la variedad de materiales usados: plumas, piedra labrada, pieles y telas de intrincados tejidos. La siguiente impresión es la de una absoluta falta de afectación en los personajes. A cada figura se le representa en la actitud de quien conversa y se le da una postura relajada e individual. En ninguna otra parte se puede hallar información sobre la vida de la clase dirigente maya salvo por los murales.

### 4.3 Lengua y escritura

Existen aproximadamente cuatro millones de hablantes de 28 lenguas mayas y ocupan una zona que abarca los estados de Chiapas, Tabasco, Campeche, Yucatán y Quintana Roo, casi toda Guatemala, partes de Belice, Honduras y El Salvador. A pesar de la Conquista y siglos de cambios sociales, las lenguas mayas han perdurado, aunque dos se hayan extinguido y otras estén a punto de hacerlo, algunas como el kekchí están en expansión en número de hablantes y en territorio.

#### *Historia de las lenguas mayas*

La familia de lenguas mayas toma su nombre de la lengua de Yucatán, alguna vez llamada maya pero en la actualidad se refieren los especialistas como yucateco. Para los lingüistas el agrupar los leguajes en familias es causa de disputas, pero las lenguas mayas son tan similares entre sí que poder agruparlas es evidente. Como sugiere la geografía, las 28 lenguas mayas conocidas han estado en contacto entre sí a través de los siglos. Los lingüistas reconocen tres grupos principales de lenguas mayas: el huasteco, el yucateco y el resto de las lenguas mayas o maya del sur.







Se supone que el protomaya (antepasado hipotético de todas las lenguas mayas) se dividió primero en el huasteco y el antepasado de las demás lenguas mayas y que éste luego se dividió en el yucateco y el maya del sur.

### *Estructura de las lenguas mayas*

Como otros aspectos de su estructura, el sistema fonético de las lenguas mayas muestra estrechas similitudes. El ejemplo más útil es el yucateco, pues muchas de sus palabras son tradicionales en los estudios mayas. El sistema fonético yucateco moderno maya cuenta con cinco vocales, cada una de las cuales puede ser larga o corta. El yucateco es también una de las pocas lenguas mayas tonales, sus vocales largas llevan entre sí un tono definido, que puede ser ascendente-descendente o bajo, marcados ambos por acentos agudos o graves.

Los morfemas de raíz (las raíces de las palabras) del maya tienen interés desde el punto de vista tanto de la lingüística teórica como del desciframiento. En general son regulares en su estructura fonética, consistiendo en tres sonidos, una consonante (c) seguida de una vocal (v) y luego de otra consonante (c). Las lenguas mayas son polisintéticas, es decir, tienen una elevada proporción de morfemas por palabra, de modo que una palabra compleja puede expresar lo que en inglés se conoce como una oración completa.

Esto se observa en los escritos y en la lengua hablada donde el orden de las palabras es verbo-objeto-sujeto en oraciones transitivas y verbo- sujeto en intransitivas.

Los verbos mayas van acompañados de marcadores pronominales de sujeto y objeto, aun cuando haya sustantivos separados que cumplan esas funciones. En la mayoría de las lenguas mayas, los marcadores pronominales son de dos tipos, el ergativo, usado para indicar posición y el sujeto de los verbos transitivos y el absolutivo, para indicar el objeto de los verbos transitivos y el sujeto de los intransitivos.

Las lenguas mayas distinguen entre los agentes de acciones transitivas y los de intransitivas.

Y dan el mismo trato a los verbos transitivos y las construcciones posesivas. También tienen conjugaciones particulares para verbos posicionales, es decir, verbos que se refieren a los diversos modos de adoptar una posición. Además las lenguas mayas se emplean pronombres y adjetivos demostrativos que establecen distinciones precisas en cuanto a distancia y dirección del movimiento de sus referentes.

### *Desciframiento de la escritura maya*

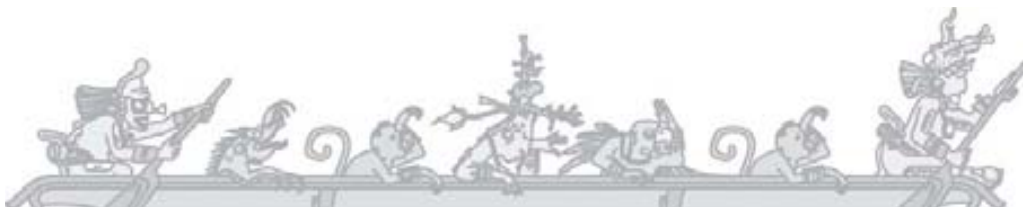
La escritura maya se basa en un sistema de elementos individuales, glifos, que se reúnen a su vez en grupos glíficos por lo general cuadrados o de apariencia oval. Algunos de estos glifos son representaciones obvias de algún objeto natural, pero otros suelen ser arbitrarios. De acuerdo a su tamaño y posición normal en el grupo glífico, los glifos mayas se clasifican en signos principales, de mayor tamaño y colocados al centro del grupo, y afijos, que van unidos al signo principal que a su vez se subdividen en prefijos, superfijos, subfijos y posfijos, según estén situados a la izquierda, arriba, abajo o a la derecha del signo principal.

Se llama prefijos tanto a los prefijos como a los superfijos y posfijos a los subfijos y posfijos. Los afijos también pueden fundirse dentro del signo principal y se conocen como infijos. Los signos principales pueden ser compuestos de dos o más signos principales. El orden de lectura de los glifos dentro del grupo es de prefijo, superfino, signo principal, subfijo y posfijo; aunque factores como el modo de unión de los afijos, variantes de escritura, licencia artística, etc., afectan el orden normal.

Se conocen alrededor de 800 glifos mayas, incluyendo afijos; se han enlistado y se designa por su número de catálogo (el sistema es de J. Eric Thompson, donde los números van precedidos por una T) o por sobrenombres según su aspecto o significado que se les supone.

### *Orígenes de la escritura maya*

Algunos significados de glifos y grupos arcaicos de los mismos tuvieron sus orígenes inmediatos entre los escritores choles aun cuando también fueron empleados por los yucatecos.





Por ejemplo, el signo silábico chol chi también se emplea para significar venado (yucateco *ceh*) y el día yucateco *manik*. Muchos de los grupos glíficos que significan el nombre de los meses son fáciles de explicar sobre la base de sus orígenes choles. Sin embargo, los orígenes más remotos de la escritura maya son oscuros. El texto maya más antiguo es el de la Estela 29 de Tikal, fechada 292 a.C. Se tiene hoy en silabario incompleto y hay un gran número de glifos y de grupos de ellos que se pueden interpretar e incluso leer.

Además de glifos calendáricos y astronómicos, de colores y direcciones. Se han identificado glifos para muchas deidades, animales, plantas y objetos; glifos correspondientes a diversas partes de una oración, verbos, nombres, adjetivos y partículas, varios prefijos y subfijos gramaticales.

También se han identificado más glifos de importancia social e histórica, a los existentes de emblema y nacimiento, ascenso del poder, muerte, títulos, captura y captor se les han agregado otros como los de matrimonio, posición dinástica. Asimismo se han identificado nombres de persona y títulos.

#### 4.4 ideología y cosmología

El mundo de los mayas estaba regido por un orden que trascendía la distinción entre los reinos natural y sobrenatural. Todas las cosas estaban imbuidas de un poder invisible, en algunos casos éste era amorfo. En otros se encarnaba en una deidad percibida en forma animal (zoomorfa) o humana (antropomorfa). Esta fusión de lo observable y lo no observable se expresa en el concepto maya de *cuxolalob*, el conocimiento de lo que es a la vez racional y sobrenatural. El mundo era visto como un lugar ordenado, este orden surgía de los movimientos predecibles de los “vagabundos del cielo”, el Sol, la Luna, los planetas y las estrellas que marcaban el paso del tiempo.

##### *La cosmología*

Los antiguos mayas creían que habían existido varios mundos antes del actual, cada uno de los cuales había sido destruido por un diluvio. Los mayas creen que hubo tres mundos antes.

El primero estuvo habitado por enanos, los *saiyam uinicob* o ajustadores, quienes fueron los constructores de las grandes ciudades en ruinas. Su obra se hizo en la oscuridad, pues aún no se había creado el Sol.

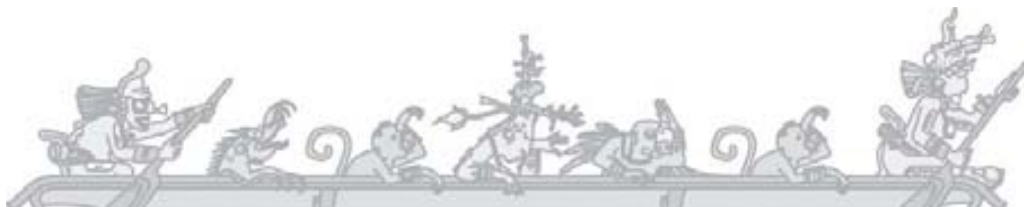
Tan pronto como salió el astro por primera ocasión, los enanos quedaron convertidos en piedra. Este primer mundo acabó por un diluvio universal, el *haiyococab* o “agua sobre la tierra”. El segundo mundo, habitado por los seres llamados *dzolob* o “transgresores”, terminó por un segundo diluvio.

El tercer mundo estuvo poblado por los mayas, la gente del pueblo o *mazehualob*; también este terminó por un diluvio llamado *hunyecil* o *bulkabal*, que significa inmersión. Al tercer diluvio le siguió este cuarto mundo actual, poblado por una mezcla de todos los habitantes anteriores de la península, pero también será destruido con el tiempo por un cuarto diluvio.

##### *El mito de la creación*

La versión más completa y más elocuente del mito de la creación se ha conservado en el *Popol Vuh* que narra cómo hubo múltiples creaciones antes del mundo actual. Relata en seguida la saga de los primeros humanos, los Héroes Gemelos, *Hunapú* y *Xbalmqú*, nombres que se refieren a asociaciones entre el Sol (celestial/vida) y el jaguar (inframundo/muerte) (*Hun Ahau* y *Yax Balam* respectivamente en maya yucateco).

Los padres de los Héroes Gemelos, que también eran gemelos, habían sido jugadores de pelota y fueron sacrificados por los dioses de la muerte, señores de *Xibalbá*. Uno de los padres fue enterrado bajo el juego de pelota de *Xibalbá*. El otro fue decapitado y su cabeza colgada de un árbol de calabaza. Desde este árbol, la cabeza escupió en la mano de una de las hijas de los dioses de la muerte, quedando preñada. Huyendo de su padre furioso, la muchacha embarazada vino a la tierra y fue protegida por la abuela de los gemelos muertos. Allí dio luz a los Héroes Gemelos, quienes crecieron y descubrieron el equipo de juego de pelota de su padre y siguieron las huellas de éste y de su tío, convirtiéndose en diestros jugadores que también fueron invitados a *Xibalbá*.





Los Héroes Gemelos demostraron ser dignos rivales de los dioses de la muerte, sus adversarios los sometieron a toda una serie de juegos de pelota durante el día y a difíciles pruebas por la noche, pero los gemelos burlaron siempre a los dioses de la muerte. Por último, los gemelos decidieron su propio fin sacrificándose en una hoguera.

Los dioses molieron sus huesos y arrojaron el polvo a un río, pero en él los gemelos renacieron y tiempo después volvieron a Xibalbá. Esta vez se vengaron, mostrando a los dioses un asombroso truco por el cual un gemelo decapitó al otro y luego lo hizo volver a la vida. Los dioses de la muerte quedaron atónitos y pidieron que practicara con ellos su truco. Lo hicieron decapitándolos a todos, pero no los volvieron a la vida. Los Héroes pasaron a ser los primeros cuerpos celestes, el Sol y Venus, destinados a repetir para siempre su descenso a Xibalbá cada atardecer y su escape cada amanecer.

El mito de los Héroes Gemelos pone el tema fuertemente dualista de la lucha eterna entre los poderes del bien y del mal por el destino del hombre.

#### *El universo maya*

Ciertos números eran sagrados para los mayas pues los consideraban llenos de poderes especiales. El número 3 tenía importancia especial porque reflejaba las tres capas del universo compuesto por la tierra, el Cielo y Xibalbá, el inframundo. La tierra era el lomo de un enorme reptil, representado a veces como un caimán, a veces como una tortuga, que nadaba en el mar primigenio.

En el centro del mundo se levantaba el gran árbol sagrado, una gigantesca Ceiba, la cual sostenía el cielo, el entorno celeste tenía 13 capas, cada una de ellas estaba regida por los trece dioses del supramundo, Oxlanhantikú. Xibalbá tenía nueve capas, gobernada por uno de los nueve dioses del inframundo, Bolontikú. Los tres dominios no estaban limitados sino que formaban un continuo. Las diversas esferas del universo maya estaban conectadas por manifestaciones visibles e invisibles de poder sobrenatural. Las visibles sobresalientes eran los vagabundos del reino

celeste, el Sol, la Luna, los planetas y las estrellas, cuyos movimientos definían el universo en el tiempo y el espacio. Un complemento del sagrado número tres, para los mayas era importante el número cuatro, que representaba los puntos cardinales.

#### *La otra vida*

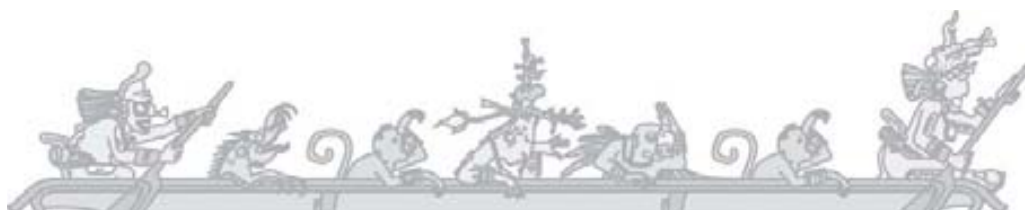
El mito de la creación en el Popol Vuh, relata el concepto maya de una vida después de la muerte en Xibalbá. El paraíso fue descrito como un lugar de deleites, que ofrecía abundancia en alimento y bebida y exención de todo dolor y sufrimiento. Crecía ahí el yaxché, árbol sagrado de los mayas (la Ceiba), a cuya sombra se podía descansar para siempre de todo trabajo. Quienes habían llevado malas vidas descendían al noveno y más bajo inframundo, Mitnal, el infierno maya.

Ahí los demonios atormentaban con hambre, frío, cansancio y pesar, aunque se sospecha que tales en versiones hay cierta influencia europea. La gente que se suicidaba por ahorcamiento o era sacrificada, los guerreros muertos en batalla, las mujeres fallecidas en el parto, los sacerdotes y los gobernantes iban directamente al paraíso maya.

#### *Las deidades mayas*

Para los mayas el cosmos representaba tanto la unidad como la diversidad. El poder inherente a todas las cosas se podía manifestar en seres sobrenaturales considerados como deidades. En la medida en que todos los dioses mayas eran aspectos de la misma potencia, el reino maya puede ser considerado mono-teísta. En tanto que cada aspecto se podía representar de distinto modo y definir como deidad individual, el reino maya de lo sobrenatural puede ser también considerado politeísta.

Los diversos aspectos de lo sobrenatural maya pueden caracterizarse según varios criterios, entre ellos los de la función (una deidad de la guerra en oposición a una deidad solar), el sexo (aspectos masculino y femenino), la dirección, el color, la edad y así sucesivamente. a cualidad de múltiples aspectos es uno de los rasgos más básicos del ámbito maya sobrenatural.







Esta cualidad puede verse en muchas representaciones de seres fantásticos en el arte maya, empezando con esculturas del Preclásico, como las de Kaminaljuyú. Es su frecuente combinación de los atributos de varios animales la que identifica a estos seres como sobrenaturales. Varios de los zoomorfos clásicos encontrados en Quiriguá conjugan características de reptiles (o anfibios) y de jaguares, frustrando así todo intento de imponer normas occidentales a los conceptos mayas en el sentido de tratar de identificar estas esculturas con un solo animal.

Los seres sobrenaturales mayas también combinan características animales y humanas. Se pueden encontrar ejemplos de estos seres antropomórficos en el arte maya de todos los periodos.

### Itzamná

Es la omnipresente deidad ofidia de los mayas, encarna la dualidad monoteísta-politeísta de lo sobrenatural. Itzamná significa “casa del reptil” (o de la iguana), aludiendo a que tanto la tierra como el cielo tenían carácter ofidio en la cosmología maya. La tierra y el cielo correspondían a los aspectos celeste y terrestre de Itzamná. En su aspecto más fundamental, Itzamná era Hunab Ku, creador del universo.

Hunab ku significa “dios único”, esta función de creador de Itzamná estaba tan distante de las cosas cotidianas que Hunab ku al parecer figuró poco en la vida de los antiguos mayas. A Itzamná se le representa en los códices como un anciano de mandíbulas desdentadas y mejillas hundidas.

Tiene dos glifos de nombre: uno tal vez sea una representación convencional de su cabeza, el otro contiene como elemento principal el signo del día Ahau. Como ahau significa rey, monarca, príncipe o gran señor, el glifo nominal de Itzamná comprueba su primacía sobrenatural. Era patrón del día Ahau, último y más importante de los 20 días mayas. Se le consideraba a Itzamná señor de los cielos, tanto del día como de la noche.

Se le acreditaba la invención de los libros y de la escritura, se dice que fue el primero en nombrar los lugares de Yucatán y en dividir allí las tierras.

A partir del Preclásico Tardío, el elemento central del cielo nocturno, la Vía Láctea, se describe como una serpiente bicéfala. Así se le siguió representando en la escultura de las épocas Clásica y posclásica. En este sentido, la serpiente celeste es quizá otra manifestación de Itzamná, cuyo cuerpo representa la Vía Láctea o el cielo, su cabeza frontal (a la derecha) mira hacia el este, simbolizando el sol naciente, la estrella de la mañana (Venus) y la vida misma; su cabeza posterior (a la izquierda) representa el oeste, el sol poniente y la muerte, que suele simbolizarse mediante una mandíbula inferior descarnada.

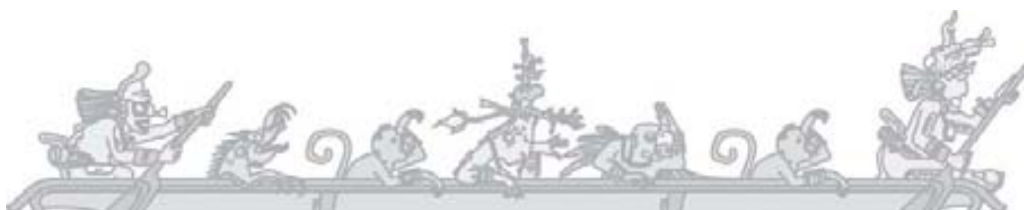
El bastón ceremonial que sostienen los gobernantes en los retratos esculpidos en muchas estelas mayas clásicas es claramente una representación del aspecto de Itzamná como serpiente de dos cabezas. También parece estar vinculado con los linajes gobernantes de los centros mayas y es probable que fuera su patrón principal. Es evidente por la identificación de los gobernantes con Kinich Ahau, aspecto solar de Itzamná en su papel de señor del día.

### Kinich Ahau

Kinich Ahau o Ah Kinichil, “el de cara al sol” parece ser el aspecto diurno de Itzamná a pesar de considerarse una figura distinta. Los gobernantes de diversos centros mayas parecen identificarse con él, sea porque desaban asociarse a sí mismos con su poderoso patrón sobrenatural, sea porque propiciaban la creencia de que eran manifestaciones del dios Sol.

### Chac

Deidad de la lluvia que se representaba en los códices con una cara ofidia, una nariz larga, con frecuencia enroscada hacia abajo y dos colmillos curvos que se proyectan en forma descendente a partir de la boca. Tenía cuatro aspectos principales, cada uno vinculado con un punto cardinal y asociado a su propio color: Chac Xib Chac, el Chac rojo de este; Sac Xib Chac, el Chac blanco del norte; Ek Xib Chac, el Chac negro de oeste y Kan Xib Chac, el Chac amarillo del sur. Benévolo como Itzamná, el dios de la lluvia estaba asociado a la creación y la vida.





### **Bolón Tza'cab**

También era representado en los códices con una cara ofidia, su larga nariz es más elaborada que la del dios de la lluvia y suele orientarse hacia arriba. Habitualmente aparece con una hacha o un cigarro humeante en el frente.

Está asociado tanto a Itzamná como a Chac, por lo que se puede considerar manifestación de Itzamná. El papel del dios como patrono protector de las familias gobernantes tienen como base las asociaciones con Itzamná y a la vez el papel procreador que se refleja en el nombre de Bolón Tza'cab, con sus implicaciones para la continuidad de la dinastía.

### **Yum Kaak**

El dios de la agricultura se representa como un joven con una mazorca de maíz como tocado. De vez en cuando se muestra al maíz brotando del glifo correspondiente al día Kan, que a su vez es el símbolo de este grano en los códices. De todas las deidades representadas, este dios muestra el mayor grado de deformación craneana. Como al grano que simboliza, esta deidad tenía muchos enemigos y su destino estaba en manos de los dioses de la lluvia, del viento, de la sequía, del hambre y de la muerte.

### **Yum Cimil**

Tiene un cráneo por cabeza, costillas descarnadas y proyecciones de la columna vertebral; cuando su cuerpo se cubre de carne, está hinchado y marcado con círculos negros, que sugieren descomposición. Los principales accesorios del dios de la muerte, sus ornamentos de cascabel, en ocasiones aparecen sujetos a sus cabellos o a unas bandas que le rodean los brazos y las piernas, pero más a menudo van colgados de un collar rígido.

Al parecer tuvo diversas manifestaciones, una de las cuales, Mitnal, presidía el más bajo de los nueve inframundos mayas. A esta deidad se le asocia frecuentemente con el dios de la guerra y el sacrificio humano y entre sus acompañantes se encuentran el pájaro Muan y la lechuza, consideradas criaturas del mal agüero y muerte.

### **Ah Chicum Ek**

“La estrella que guía”, siempre se le representa con una nariz chata y unas peculiares marcas negras en la cabeza. Sólo tiene un glifo de nombre, que se ha comparado con una cabeza de mono, con un prefijo distinto esta cabeza es asimismo el jeroglifo del norte, lo que tiende a confirmar su asociación con la Estrella Polar. La naturaleza de las apariciones de su glifo de nombre en los manuscritos indica que esta deidad debió haber personificado a algún cuerpo celeste importante.

### **Buluc Chabtán**

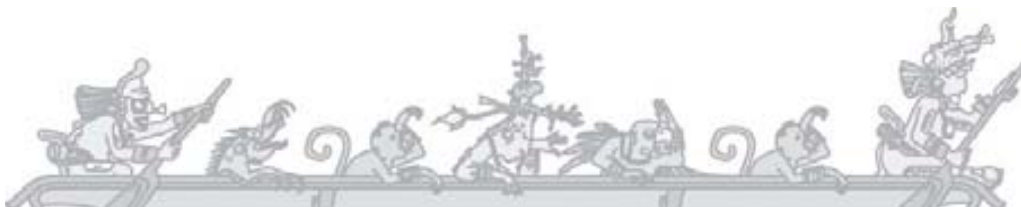
En los códices, los retratos del dios de la guerra y del sacrificio humano aparecen siempre vinculado con la muerte. Su característica constante es una línea negra que le cierra parcialmente el ojo y se prolonga hacia abajo hasta su mejilla. Su cabeza, con el número II enfrente, es su glifo de nombre. Dios de la guerra por derecho propio, con frecuencia es representado quemando casas con una antorcha en una mano, mientras las derriba con una lanza en la otra.

### **Ix Chel**

La diosa con frecuencia aparece vinculada con las serpientes y la destrucción, tal vez a causa de su asociación con el dios negro de la guerra. Pero su identificación como Ix Chel, “la del arcoiris”, implica un aspecto más benévolo: la curación, el parto y la adivinación. El punto central de la veneración de Ix Chel fue la isla de Cozumel.

#### *Otras deidades plasmadas en los códices*

El dios L, la deidad negra de la guerra y de la muerte, a menudo se liga o se confunde con el dios M, deidad negra de los comerciantes y al menos con otras dos deidades pintadas de negro. Identificado como tercer miembro de la Tríada de Palenque y al parecer dedicado al arte de la guerra y al inframundo, el dios L está vinculado al Templo del Sol de ese sitio. La probable fecha mítica del nacimiento del dios L está registrada en este edificio como I. 18. 5. 3. 6 13 Cimí 19 Ceh.





La diosa O, probablemente llamada Ix Chebel Yax, al parecer fue la patrona del tejido. En los códices aparecen otras deidades femeninas menos definidas. Una de ellas, confundida a menudo con Ix Chel, estaba vinculada a la Luna. Ixtab, la deidad del suicidio, está representada en el Códice Dresde colgando del cielo mediante una cuerda que le rodea el cuello; tiene los ojos cerrados de los muertos y en su mejilla aparece un círculo negro que representa la descomposición.

Cada uno de los 13 diferentes periodos de 20 años, tenía su patrono particular. Aunque no se conozcan ni los nombres ni los glifos nominales de estos dioses, al aparecer están representados en un fragmento del Códice París, donde muestra la sucesión de katunes con sus correspondientes deidades patronas. Los mayas concebían a sus deidades como únicas pero combinadas, aunque colectivamente se consideraba a los Oxlanhantikú, 13 dioses del supramundo, una sola deidad, también se pensaba que eran trece dioses independientes; del mismo modo se consideraba a los Bolontikú, nueve dioses del inframundo.

#### *Ritos y ceremonias*

Los mayas celebraban ritos y ceremonias para comunicarse con las fuerzas que gobernaban sus vidas. El propósito principal era la procuración de la vida, la salud y el sustento. Se invocaba y se aplacaba a los dioses mediante muy diferentes oficios. Los gobernantes de los centros mayas celebraban sacrificios de su propia sangre que simbolizaban la sangre del linaje gobernante, para asegurar la continuidad del cosmos.

Casi todas las ceremonias importantes se iniciaban con ayunos y otras abstinencias. Éstas se observaban rigurosamente y se consideraba pecado romper el ayuno. Estas purificaciones preparatorias, entre las que también se incluía la abstinencia sexual, eran obligatorias para los sacerdotes y para quienes les ayudaban directamente en las ceremonias, pero voluntarias para los demás. Los sacrificios eran parte del fervor de los mayas, iban desde las simples ofrendas de alimento a la presentación de todo tipo de ornamentos y objetos valiosos hasta la práctica del sacrificio humano. Las ofrendas variaban de acuerdo con la urgencia de la ocasión. La quema de incienso era un elemento importante de

toda ceremonia. Se hacía sobre todo de copal y con menos frecuencia de caucho, chile y otra resina llamada puk ak en maya. La danza era otra práctica religiosa. Había muchos tipos de ellas que variaban con las distintas ceremonias, pero se desconocía por completo la danza social. Cada sexo tenía sus propias danzas y muy rara vez bailaban juntos hombres y mujeres.

Había muchas ceremonias para necesidades individuales y de grupo, pero entre todas existía similitud de pautas. Todas iban precedidas de ayuno y abstinencia, símbolo de purificación espiritual, y el día más apropiado para el rito siempre se determinaba mediante la adivinación sacerdotal.

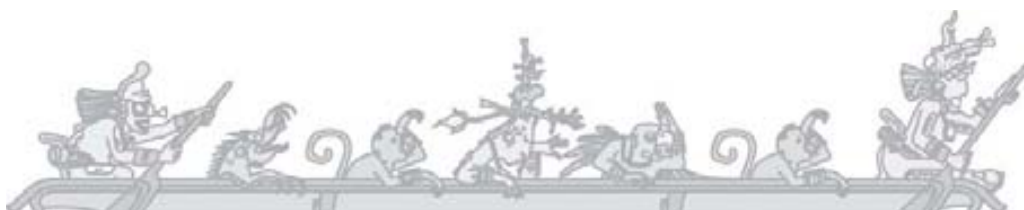
Por lo demás, las propias ceremonias compartían características comunes: la expulsión del espíritu maligno de los fieles, el sahumero de los ídolos, las oraciones y el sacrificio, de ser posible, de algún ser viviente, animal o humano.

#### *El sacrificio humano*

Uno de los objetivos de la guerra era obtener cautivos mientras que a los presos de baja condición simplemente se les esclavizaba, en cambio los cautivos de la élite se seleccionaban para los sacrificios. Estos sacrificios eran esenciales para la consagración de rituales importantes, como la toma de posesión de un nuevo gobernante, la designación de un nuevo heredero al trono o la consagración de un nuevo edificio.

El sacrificio de gobernantes, relativamente raro, parece haber exigido un rito especial de decapitación. Es probable que la decapitación de un gobernante capturado se efectuara como el clímax de un juego de pelota ritual, como repetición de la victoria militar y como conmemoración de la derrota de los señores de Xibalbá a manos de los Héroes Gemelos.

A las mujeres y niños se les sacrificaba con igual frecuencia que a los hombres. La víctima designada, desnuda, pintada de azul (el color para el sacrificio) y con un tocado puntiagudo especial; era llevada al lugar de sacrificio, habitualmente el atrio del templo o la cima de la pirámide sobre la cual se levantaba éste.







Una vez expulsados los espíritus malignos, se embadurnaba de pintura azul sagrada el altar; luego, también pintados de azul, los cuatro chaques que tomaban a la víctima de los brazos y las piernas y la extendían de espaldas sobre el altar. El nacom se adelantaba con el cuchillo de pedernal y lo hundía entre las costillas de la víctima, ligeramente abajo del pezón izquierdo.

Introduciendo la mano en la abertura, arrancaba el corazón aún palpitante y lo entregaba al chilán, sacerdote oficiante, quien embadurnaba de sangre al ídolo al que se ofrecía el sacrificio.

Si la víctima había sido sacrificada en la cima de la pirámide, los chaques arrojaban el cuerpo al patio inferior; donde sacerdotes de menor jerarquía lo desollaban, salvo de las manos y los pies. Después de despojarse de las vestiduras del sacrificio, el chilán se ataviaba con la piel de la víctima y bailaba solemnemente en compañía de los espectadores.

Cuando la víctima del sacrificio era un soldado valiente y bravo, a veces se repetía su cuerpo para ser comido por los nobles y los demás espectadores. Las manos se destinaban al chilán y si la víctima había sido un prisionero de guerra, su captor usaba algunos de sus huesos en señal de proeza.

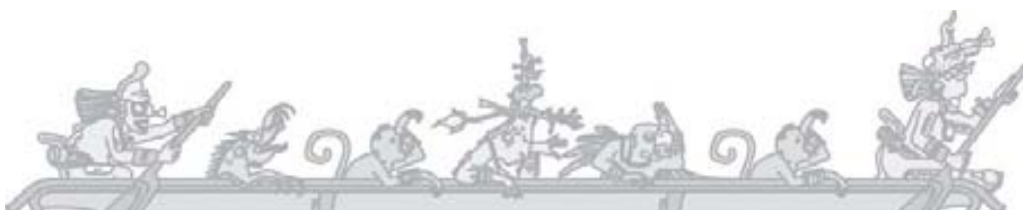
Los antiguos mayas han despertado gran interés y profunda admiración, parte de esa fascinación se deriva de la imagen romántica de una civilización perdida. Cuanto más se sabe de ellos, más los respetamos. Como muestran los testimonios, fueron un pueblo que alcanzó logros asombrosos en matemáticas, astronomía, sistemas calendáricos y de escritura; en tecnología, organización política y comercio además de las artes.

Por otro lado, un juego de rol es un juego de participación donde una serie de personas interpretan a personajes en un mundo ficticio, ayudados por un narrador. El juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera. Mediante la interpretación de alguien ajeno, el jugador desarrolla un mayor grado de empatía, de sociabilidad y de tolerancia. El juego de rol promueve la unidad en la diversidad, el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad.

Es un juego no competitivo, en el que se necesita del auxilio de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que de otro modo resultan imposibles.

De esta manera, la investigación que se realiza sobre el mundo maya, sus costumbres, lenguaje y religión servirá para formar una historia que tenga cabida en nuestro presente. Contextualizar este conocimiento en el mundo actual y elaborar una historia es el objetivo del juego de rol a crear, uniendo la forma de pensar de los antiguos mayas con la del pueblo mexicano contemporáneo, enfrentado a éste a una problemática que involucra al mundo esotérico maya.

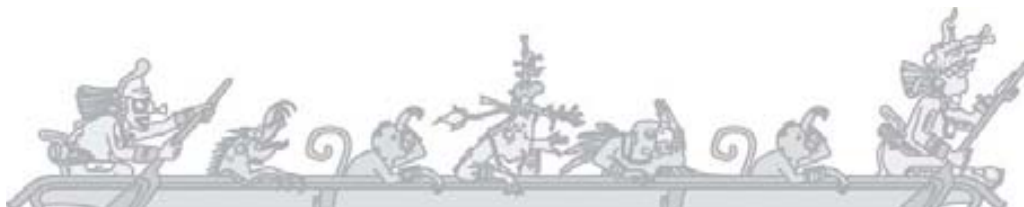
Este conocimiento también ayudará a crear personajes que tengan características basadas en la investigación sobre los mayas, elaborar personajes que tengan un toque de realismo para evitar que sean personajes estereotipados y diseñar escenarios adecuados para éstos y que resulten interesantes al usuario.





## Surgimiento de los sitios mayas

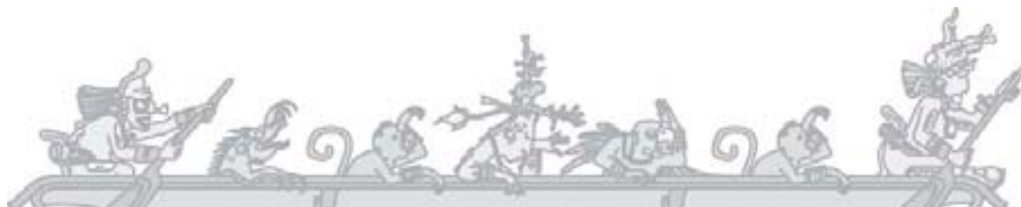
<p><b>Preclásico Formativo</b> 2000 – 1000 a.C. <i>Sedentarismo a lo largo de la costa del Pacífico.</i></p>
<p><b>Preclásico Medio</b> 1000 - 400 a.C.</p> <p>Valle del Salama. Guatemala Nakbé. Guatemala Izapa. Chiapas, México</p>
<p><b>Preclásico Tardío</b> 400 – 100 a.C. <i>Dominio de Kaminaljuyú. Guatemala</i></p> <p>Chalchuapa. El Salvador Abaj Takalik. Guatemala Dominio de El Mirador. Guatemala Cerros. Belice Komchén. Yucatán, México</p>
<p><b>Protoclásico</b> 100 – 250 d.C. <i>El Mirador. Decadencia. Guatemala</i></p>
<p><b>Clásico Formativo</b> 250 – 534 d.C. <i>Dominio de Tikal. Guatemala</i></p> <p>Balakbal. Guatemala Uolantún. Guatemala El Zapote. Guatemala Xultún. Guatemala Uaxactún. Guatemala Río Azul. Guatemala Yaxhá. Guatemala Nakúm. Guatemala Calakmul. Campeche, México Becán. Yucatán, México</p>





## Surgimiento de los sitios mayas

<p><b>Clásico Medio</b> 534 – 593 d.C. <i>Decadencia de Tikal. Guatemala</i></p>
<p><b>Clásico Tardío</b> 600 – 800 d.C. <i>Dominio de Caracol. Belice</i></p> <p>Petexbatún. Guatemala Naranjo. Guatemala Altar de Sacrificios. Guatemala Yaxchilán. Chiapas, México Bonampak. Chiapas, México Piedras Negras. Guatemala</p> <p><i>682 d.C.-Revitalización de Tikal</i></p> <p>Altún Ha. Belice Xunantunich. Belice Lubaantún. Belice Palenque. Chiapas, México Toniná. Chiapas, México Copán. Honduras Quiriguá. Guatemala</p>
<p><b>Clásico Terminal</b> 800 – 900 d.C.</p> <p>Seibal. Guatemala Oxkintok. Yucatán, México Dzibilchaltún. Yucatán, México Edzná. Yucatán, México Cobá. Quintana Roo, México Yaxuná. Yucatán, México Uxmal. Yucatán, México Kabáh. Yucatán, México Sayil. Yucatán, México Labná. Yucatán, México</p>

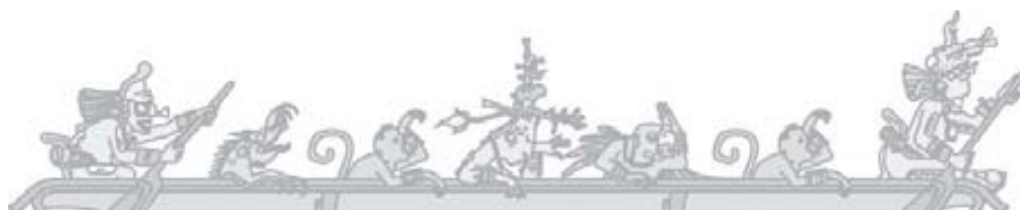






## ***Surgimiento de los sitios mayas***

<p><b>Posclásico Formativo</b> 900 – 1200 d.C. <i>Dominio de Chichén Itzá. Yucatán, México</i></p>
<p><b>Posclásico Tardío</b> 1200 – 1540 d.C. <i>Dominio de Mayapán. Yucatán, México</i></p> <p>Tulum. Yucatán, México Santa Rita Corozal. Belice Mixcú Viejo. Guatemala Zaculew. Guatemala Uatlán. Guatemala Atitlán. Guatemala Zacualpa. Guatemala Chitinamit. Guatemala Ismachí. Guatemala Iximché. Guatemala Tayasal. Guatemala</p>

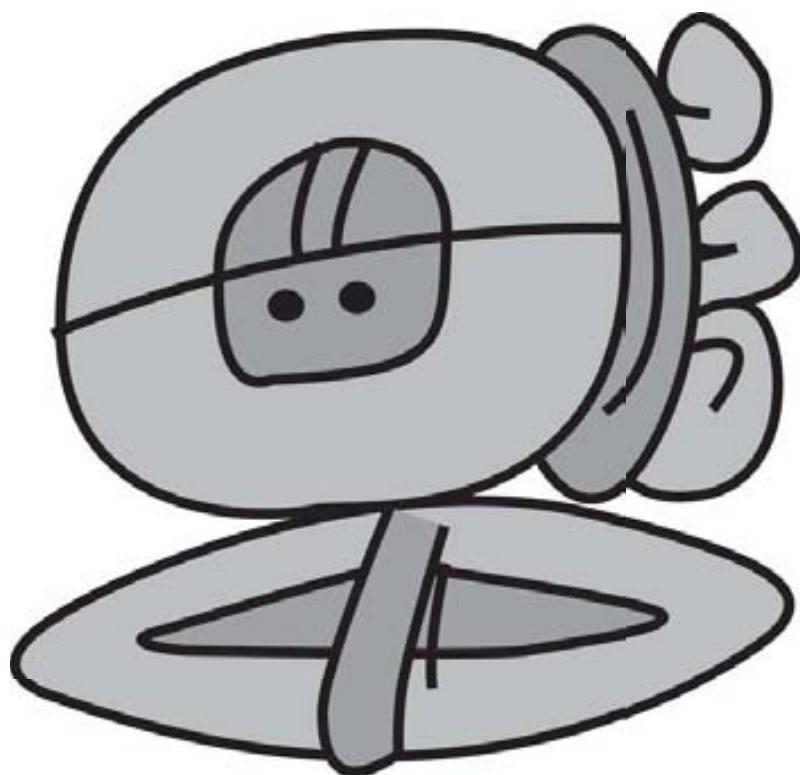




5 Itz'aet

"Artista"

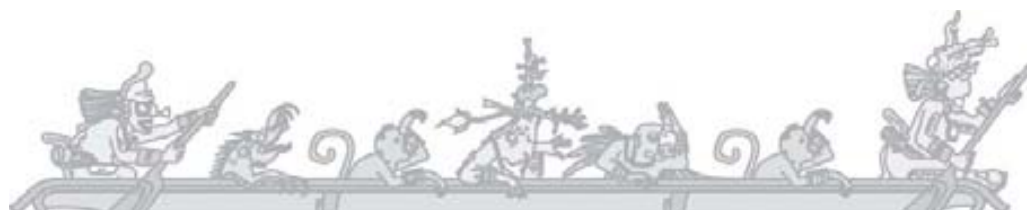
Ojer Tzij: El Libro del Tiempo



5 Itz'aet

"Artista"

Ojer Tzij: El Libro del Tiempo





Grande era su sabiduría; su vista llegaba hasta los bosques,  
las rocas, los lagos, los mares, las montañas y los valles.  
En verdad eran hombres admirables  
Balam Quitzé, Balam-Acab, Mahucutah e Iqui-Balam.

Popol Vuh

En este capítulo se muestra la realización del diseño editorial y las ilustraciones finales para el proyecto Ojer Tzij: El libro del Tiempo, basada en la Metodología Proyectual de Bruno Munari. Munari señala que se debe hacer una recopilación de datos, en ésta se investigó todo lo relacionado a los juegos de rol para saber si alguien ya realizó un juego similar, la competencia que existe para el proyecto y cómo se ha de idear la solución.

En esta etapa se investigan los conceptos de diseño editorial e ilustración además de la historia de los mayas. El siguiente paso es el análisis de los datos que nos proporciona sugerencias sobre lo que no se debe hacer, para construir bien un juego de rol. Se analizan los diferentes juegos y sus sistemas para elegir mejor uno de ellos. El tipo de historia que se usará y las características que distinguen a los mayas del resto de las culturas prehispánicas son parte del análisis que busca encontrar la mejor solución al problema. El resultado de esta investigación es la elaboración de los capítulos 1, El juego de rol; 2, Diseño Editorial; 3, Ilustración y 4, Los Mayas.

## 5.1 Juego de rol

El juego de rol de *Ojer Tzij: El libro del Tiempo*, consiste en la interpretación donde los participantes deben idear un personaje con características mayas, asumir una personalidad y representarla como lo haría un actor, formando una historia que permita la participación de todos los jugadores y lograr un éxito grupal.

Este juego busca la creación de relaciones de empatía mediante un sistema capaz de explotar la imaginación y la interacción de los jugadores; de los tres sistemas mencionados en el capítulo 1, 'A K' uhuun, el de los libros, se seleccionó el sistema de la compañía White Wolf.

### 5.1.1 Sistema

El sistema elegido para el juego *Ojer Tzij: El libro del Tiempo* es el Sistema Narrativo (*storytelling game*) de la compañía White Wolf, consiste en que se dé más énfasis a jugar el papel del personaje que a las tiradas de dados o a la mecánica del juego. Este universo especifica claramente que las tiradas de dados son algo secundario, lo importante es armar una buena historia.

Juegos como *Demon: The fallen*, *Vampire: The masquerade*, *Werewolf: The apocalypse*, *Mage: The ascension*, *Changelling: The dreaming* y *Wraith: The oblivion*, tienen la característica de narrar la mitología a través de varios puntos de vista proporcionados por los personajes que están inmersos en el juego, mostrando diferentes modos de verla.

### 5.1.2 La historia

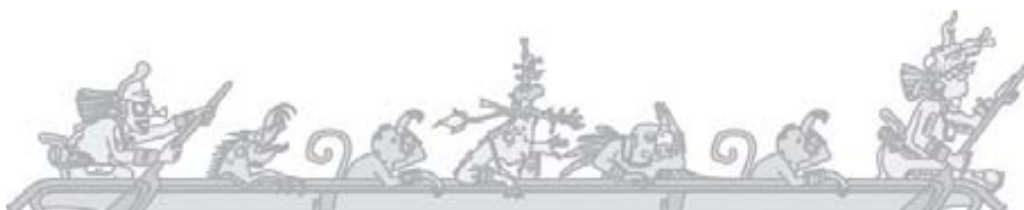
Para la elaboración de la historia que habrá de introducirnos al mundo oscuro de *Ojer Tzij: El libro del Tiempo* se utilizaron elementos característicos del universo White Wolf, estos son:

El uso de una mitología en particular, en este caso, la maya. Se realiza toda una investigación con respecto a la mitología para abarcar y conocer algunos de los puntos de vista de los mitos y leyendas existentes.

Ubicación espacio-tiempo, la actualidad.

Se contextualiza la mitología al retomar el Popol Vuh y se adapta a la sociedad contemporánea al crear una historia que renueva el concepto y lo vuelve actual.

Personajes que no sean 100% buenos o malos.







Atmósfera pre-apocalíptica.

Superficialmente, el Mundo de Tinieblas es “real” como el que nosotros habitamos. Las bandas musicales son las mismas, la violencia está presente en las ciudades, la corrupción infesta los gobiernos, etc. En este universo el medio es una mezcla de estilos e influencias, la tensión causada por la mezcla de diferentes clases sociales, etnicidades y subculturas hacen al mundo más dinámico, vertiginoso y peligroso. El mundo se divide en los que tienen y los que no, ricos y pobres, el exceso y la miseria. El medio es más corrupto y la gente está desmoronada espiritualmente y el escapismo reemplaza a la esperanza.

Es un universo en el que reina la desesperación y el Caos. La atmósfera es pesimista y muy oscura. Tomando estas características se presenta la historia que he creado para *Ojer Tz'ij: El libro del Tiempo*.

Cualquier parecido del contenido de esta historia con nombre, personajes, personas (vivas o muertas) Instituciones o cualquier otra semejanza, será mera coincidencia.

*¿Qué está sucediéndome?*

*No puedo seguir así, desde hace meses estoy insatisfecho con todo lo que hago y conmigo mismo. A pesar de tener éxito laboral, siento un gran vacío espiritual, me acerco cada día a una crisis existencial y emocional. Mi vida carece de sentido y por más que lo intento no logro evitar hundirme en esta miserable depresión. ¡Es perfecto, Israel, tú mismo te estás destruyendo!*

*Día tras día empeoro, llevo dos semanas sin poder dormir y cuando lo hago me acosan terribles pesadillas que me muestran la forma en que he de morir. Ya no puedo más, la fatiga está venciendo, por primera vez no puedo continuar. El stress que he acumulado es impresionante y me encuentro demasiado alterado como para soportar que otro paciente se suicide frente a mí, lentamente me estoy desmoronando. Pensando en mis pacientes decidí transferirlos con mi amigo Fabián, él sabrá ayudarlos con sus problemas, Dios sabe que ya no puedo con los míos, no quiero provocarles más daño con mis traumas.*

*¿Traumas en un psicólogo?, voy directo al manicomio. Imaginaba que perdería la razón a los 60 años debido a una enfermedad mental, pero me equivoqué, todo se está saliendo de mis manos y estoy que me lleva el diablo. Sin pensarlo dos veces llamo a mis padres para avisarles que me voy de la ciudad, que necesito alejarme para pensar hacia dónde me dirijo. Las protestas no se hacen esperar, aún así me iré, no me importa nada. Me despido de Fabián y le agradezco una vez más que me ayude, al salir del edificio tomo un taxi y le digo que me lleve al aeropuerto de la Ciudad de México. Al llegar al Circuito Interior el tráfico es espantoso, mis nervios están a punto de estallar; una manifestación ha bloqueado todos los carriles. ¡Odio esta ciudad!*

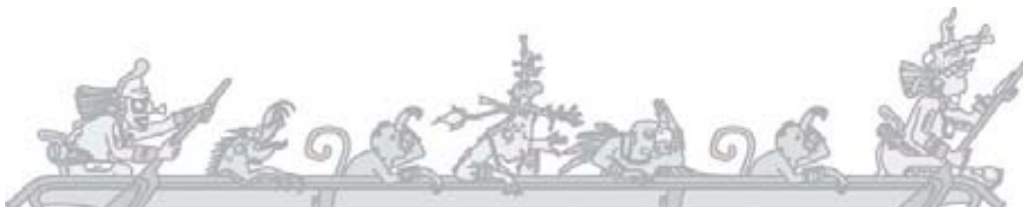
*El ambiente se vuelve cada vez más tenso con el ruido del claxon, de los automóviles y los gritos de los conductores y los manifestantes. El chofer me dice que me sujete y con una habilidad impresionante logra salir por una vía alterna, evitando permanecer horas varados. En poco tiempo llego al aeropuerto, pero no sé a dónde ir. Recuerdo que Fabián alguna vez me platicó sobre lo bello que es Puerto Vallarta, sin pensarlo dos veces me dirijo al mostrador.*

*La señorita que me atiende es muy bonita y muy amable, nunca había conocido a alguien tan cortés. Le pido boletos para Puerto Vallarta, pero me indica que ya no hay disponibles pues el vuelo está completo.*

*Notando mi disgusto me recomienda que si busco un destino lleno de paz y tranquilidad viaje a Mérida, Yucatán. La serenidad y dulzura de su mirada me convence; su sencillez, al igual que su belleza, me tiene cautivado, además no le soy indiferente. Cuando regrese la invitaré a salir.*

*¿Yucatán?, suena bien, será interesante conocer el lugar. Después de todo no tenía nada planeado.*

*Después de una hora y cuarenta minutos llego a Mérida. ¡Vaya, a simple vista la ciudad ofrece un paisaje asombroso lleno de misticismo! ¡Es un lugar increíble! Intento tomar un taxi, pero al ver la larga fila comienzo a estresarme. No soporto más estar entre tanta gente. Necesito alejarme de tanto ruido.*





Comienzo a caminar cuando un taxista se aproxima y me pregunta si puede ayudarme, es uno de esos chavos que buscan pasaje dentro de los lugares turísticos. Es perfecto, lo que menos quiero es esperar, platicando con él menciona una casa de huéspedes muy agradable, no es muy cara y tiene todas las comodidades. A estas alturas lo que menos me interesa es saber si cobra mucho o poco, lo único que quiero es descansar. El viaje fue muy pesado para mí.

Luego de instalarme en la habitación paseo por el centro de la capital el resto de la tarde tranquilamente. Cuando el sol se ha ocultado por completo regreso a mi habitación, necesito darme un baño, el calor que hace aquí es sorprendente, supongo que eso se debe a que soy un chilango y no estoy acostumbrado a tal temperatura. Decido recostarme un momento para descansar un poco mis pies, poco a poco el cansancio me vence y me sumerjo en un sueño profundo.

Me encuentro en un risco y junto a mí está un joven que mira triste el vacío que se extiende frente a nosotros. Él es quien se suicidó hace dos días en mi consultorio. Sin dudar lo arroja del risco y yo intento detenerlo, al acercarme al borde lo veo aún con vida aferrándose a unas rocas. Mi intención es salvarlo, logro tomar su mano y cuando lo hago varios brazos me sujetan y me jalan hacia el abismo. Desesperado trato de mirar quien me está jalando, aterrado veo a varios pacientes que traté con anterioridad y que se suicidaron poco después, en sus ojos observo un gran dolor y el terror se apodera de mí. Agarrado con todas mis fuerzas no suelto al paciente...

-¡Aguanta! ¡No te sueltes! ¡Te salvaré!

-¿Salvarme, Israel? ¡Me has condenado! Y conmigo... ¡A ti mismo!

De pronto me jala hacia el vacío y un grito de desesperación se escucha mientras caigo a toda velocidad. Moriré, no hay duda. Repentinamente un ave de luz desciende en picada y me sujeta al mismo tiempo que una voz susurra en el abismo...

...K'ul ahau... ven... K'ul ahau, Chichén Itzá te espera...

Esa voz llena de paz y amor me conforta y ahuyenta mis pesadillas y por primera vez en mucho tiempo me siento tranquilo. No sufro ningún temor, el miedo se ha alejado. Ahora puedo descansar, quie-

ro descansar. La luz de la mañana me despierta de manera sutil, acariciándome el rostro y regalándome el más cálido de sus besos. Me lleva un poco de tiempo tomar conciencia por completo y darme cuenta que logré descansar. Estoy muy sorprendido por lo ocurrido, maravillado me acerco a la ventana y observo el final del amanecer; a pesar de mi alegría algo me inquieta. La voz de mis sueños, esa hermosa voz que me ayudó a dormir, me tiene intrigado.

¿Qué querrá decir con que me esperan?

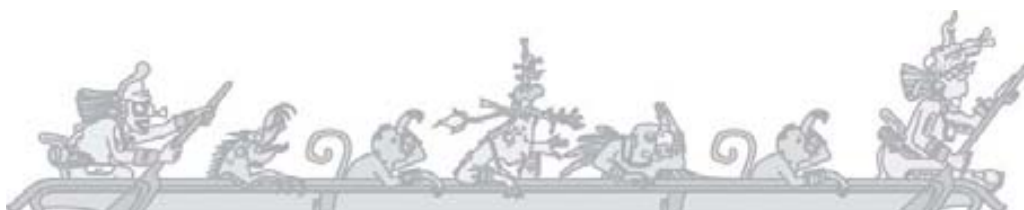
Pocas horas después me animo a salir de nuevo a recorrer la ciudad, hay mucho que ver y explorar en esta encantadora urbe. El recepcionista me recomienda tomar el turibus para dar un vistazo en los alrededores, ¿turibus en Mérida?, ¡y yo que creía que ese servicio era exclusivo del Distrito Federal!

Me dirijo a uno de los módulos que hay en la plaza principal para comprar mi boleto. Poco después de hacerlo espero el autobús, sin embargo cuando éste llega e intento subir, el chofer me dice que el boleto no es el correcto, al mirarlo bien me doy cuenta que me dieron otro. Apenado por lo ocurrido regreso al módulo y le explico al joven que se ha equivocado, me dice que no puede devolverme el dinero pero que me recomienda que tome ese paseo, que conozca Chichén Itzá.

Hora y media más tarde llego a una hermosa ciudadela en ruinas, una metrópoli prehispánica verdaderamente impresionante a simple vista. Chichén Itzá... ahora recuerdo, ¡ese es el nombre que mencionó la voz en mi sueño! Sorprendido, comienzo a caminar y por primera vez en muchísimo tiempo estoy tranquilo, en paz, me siento...

... Completo.

Camino hacia la entrada de la ciudad, impresionado por la majestuosidad del paisaje, mis pensamientos son interrumpidos por una voz que me dice si necesito un guía. Es una de las tantas personas que se ofrecen a describirte el lugar a cambio de unos cuantos pesos, llegué en el momento justo pues me daba un poco de pena buscar uno.





Se presenta ante mí y me dice que se llama Marcial, es un habitante de una comunidad cercana a las ruinas y que ha encontrado en el turismo una forma de vida más o menos estable. Vestido de forma humilde, este hombre tiene algo perturbante en sus facciones y su mirada lánguida refleja un vacío emocional sorprendente. Si él fuera uno de mis pacientes tendría ante mí uno de los retos más grandes que he imaginado.

Marcial me dice que si estoy listo, asiento con la cabeza y comenzamos a caminar despacio mientras me muestra las ruinas, menciona que la calzada por donde vamos anteriormente se llamaba sacbé o “camino blanco”, que así se llamaban a los caminos que comunicaban a todas las ciudades mayas. Este sitio es uno de los más grandes de las tierras del norte, con una extensión conocida de cinco kilómetros cuadrados aproximadamente de vestigios arquitectónicos.

Llegamos a El Caracol, una estructura que antes fungía como observatorio para los antiguos mayas. Una vez arriba miro a mí alrededor y disfruto del paisaje que me ofrece. Marcial parece ausente, como si estuviera en otro lado, trato de ignorar su estado pues me está poniendo nervioso. Tomo asiento al final de la escalinata y cierro mis ojos, poco a poco me relajo totalmente, siento como mi alma se une al espacio infinito.

Seguimos caminando hacia el oeste y llegamos al Gran Juego de Pelota. Marcial me explica que éste es uno de los más grandes de Mesoamérica, pues mide 166 por 68 metros en total, con un terreno de juego de 146 por 36 metros. Dice que en la antigüedad se jugaba tratando de pasar la pelota por un anillo que se encontraba adherido a la pared a una determinada altura, la pelota debía golpearse con el codo, la muñeca o la cadera, la jugada ganadora era tan rara que el contendiente que la hacía ganaba para sí todas las prendas y joyas de los espectadores. Desde luego, en el momento en que la pelota pasaba por el anillo, todos los espectadores huían, para evitar pagar la prenda, de modo que los amigos del afortunado jugador corrían tras ellos para quitárselas. También se jugaba la versión ritual de guerra, que culminaba con el sacrificio de los cautivos. Estar en la cancha de juego es impresionante, me siento transportado a esa época de maravillas y esplendor.

Frente al Gran Juego de Pelota se encuentra un tzompantli, es un soporte para cráneos que se usaba para exhibir las cabezas de las víctimas del sacrificio o de los prisioneros de guerra. Marcial me explica cada lugar al que vamos detalladamente, es como si él fuera un testigo viviente de otra era, un antiguo maya en pleno siglo XXI. Sus historias y relatos no dejan de asombrarme y hacen volar mi imaginación incontables veces.

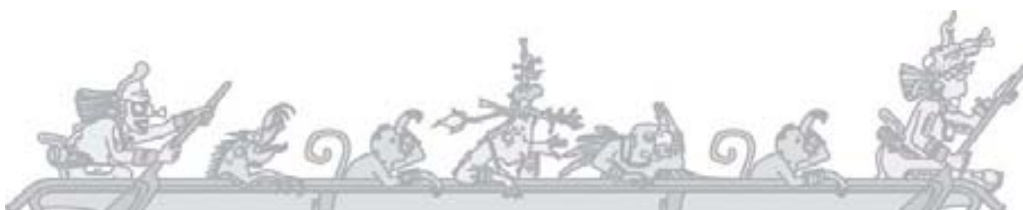
Delante del tzompantli está El Castillo, una gran pirámide que tiene cuatro escalinatas, en la punta se encuentra un templo y en su base hay nueve terrazas. Este lugar es maravilloso, desde aquí se domina todo el complejo rodeado por la espesa selva. Es una belleza ver la unión de la mano del hombre con la naturaleza, un perfecto equilibrio entre los dos. Descendemos de El Castillo y llegamos al Templo de los Guerreros.

Ante mí se extiende una serie de columnas que preceden a la escalinata del templo. Subo pausadamente las escaleras y en cada paso mi sangre hierve, es como si pudiera respirar el aire impregnado de humo del copal, todo mi cuerpo se mueve como si estuviera en una danza y mi corazón late al ritmo de los tambores ceremoniales. Al llegar a la cima miro de nuevo el paisaje y mi alma se exalta, vibra en este lugar y se une con la Madre Naturaleza.

Comprendo que somos parte de algo más grande y que no debemos olvidar nuestro lugar en el mundo. Finalmente encontré mi hogar, el lugar al cual pertenezco. Cierro mis ojos, abro mis brazos y la brisa se lleva todo aquello que estuvo mal. Puedo sentir la vida correr a través del aire que me inunda y en un suspiro se va.

Permanezco así un largo rato, tranquilo, inmóvil, ajeno al mundo que me rodea, cuando abro los ojos admiro el atardecer, todo es sublime, perfecto. De repente me acuerdo de Marcial, sin querer lo olvidé por completo. Por instinto volteo para buscarlo, grande es mi sorpresa pues se ha marchado, creo que mi indiferencia lo aburrió. Mi tranquilidad se ve interrumpida por un grito proveniente de la selva, un grito lleno de desesperación.

El grito se vuelve a escuchar y logro adivinar la dirección donde proviene, rápidamente bajo del templo y me dirijo a la maleza para buscar el origen.





Avanzo con mucha cautela pues la selva siempre está llena de sorpresas y no siempre son muy agradables. No quisiera encontrarme con un jaguar, un puma o un ocelote. Camino despacio intentando encontrar la dirección del grito y lo vuelvo a escuchar. Me detengo entre los arbustos y veo pasar una mujer... ino!... ies una niña!

-¡Auxilio, me quieren matar!

¿Quién querría hacerle daño a una niña de 9 años? Su desesperación es enorme que no ve por dónde corre, una gruesa raíz se cruza en su camino y la hace caer abruptamente. El terror se apodera de ella, no consigue levantarse, no sabe que hacer y sus ojos negros se llenan de lágrimas; estoy a punto de salir de mi escondite pero las voces se acercan al lugar y me hacen retroceder...

-¡Atrápenla!

-¡No te puedes esconder de nosotros, tu destino está decidido!

Me quedo inmóvil en mi sitio, prefiero analizar bien la situación y encontrar una manera mejor de ayudar a la niña que tratar de ser un héroe y no salir vivo. Entre los arbustos aparecen cuatro tipos que miran fijamente a su víctima. ¿Qué les puede interesar de la niña? Se nota que estos tipos son campesinos humildes, ninguno de ellos sobrepasa los 35 años de edad. Sus facciones revelan que han vivido en estas tierras toda su vida, sus manos demuestran que se dedican a la agricultura y a la cría de ganado. Sin embargo, todos poseen una especie de semblante autista y retorcido, su mirada parece muerta como la de...

-¡Marcial, ahí está la niña!

De la maleza surge Marcial con una sonrisa aterradora y cruel mirando fijamente a la niña, sus ojos reflejan un odio espantoso e incomprensible...

¿Qué rayos está haciendo aquí con esos tipos?

-Genaro, tráeme a la niña.

-Como ordenes.

A pesar de recibir la orden se queda inerte, observando el suelo, mientras tanto la niña logra incorporarse y comienza a correr. Genaro levanta la mirada sonriendo y con una velocidad sobrenatural sujeta a la pequeña del cuello con la mano izquierda, la manera en que lo ha hecho es semejante a la forma de atacar de un jaguar. Ella trata inútilmente de liberarse de su captor...

-Vámonos, es hora del sacrificio.

Siguen a Marcial lentamente como zombies hacia una piedra que se encuentra unos metros más adelante. Los sigo con mucho sigilo desde mi escondite, en mi camino encuentro una rama de buen tamaño y muy fuerte que me ayudará para liberar a la pequeña.

Los observo con mucha atención analizando las formas posibles de atacarlos, no creo que sean muy fuertes y tengo una ventaja que me dan las artes marciales...

-Apolinar, desnuda a la niña.

-Sí, Marcial.

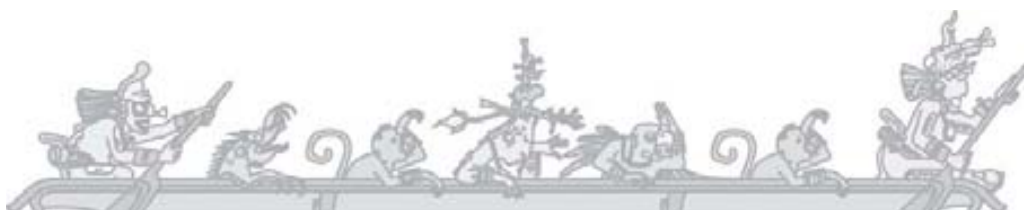
Apolinar se acerca a ella y comienza a tocarla de una forma perversa y obscena. Ella intenta soltarse desesperadamente de Genaro, pero todos sus esfuerzos son inútiles; de un solo tirón Apolinar la despoja de su vestido y continúa tocándola...

-¡No podrás nunca contra el poder de un hombre!

El maldito comienza a reír de forma grotesca, esos desgraciados no tienen ninguna idea de lo que es un verdadero hombre, lo que están haciendo no tienen nombre.

No puedo soportar ni un minuto más este horrendo espectáculo sin hacer nada, no dejaré que esos cerdos intenten violarla. Tomando toda mi furia y valor salgo de los arbustos y golpeo en la nuca a Genaro que cae de bruces al suelo liberando a la niña.

Sin dar tregua a ninguno de ellos le propino un golpe en la espalda de Apolinar y le borro esa estúpida sonrisa del rostro. Ambos han caído y espero que los otros me ataquen, ¡vaya esta rama si que ha aguantado los impactos!







*-¡Atrápalo, Melesio! - dice Marcial.*

*Antes de que logre ponerme una mano encima, logro propinarle un buen golpe en la cara haciéndolo caer de espaldas, creo que le he roto la nariz. Sin que Marcial le ordene, el cuarto tipo se acerca peligrosamente por la retaguardia, mas no logra sorprenderme, utilizando su propia velocidad lo arrojo contra Melesio. Marcial me mira fijamente, su mirada parece atravesar mi alma, ahí, inmóvil, sonrío, ese gesto me desconcierta tanto que me llena de un temor inexplicable e irracional. No debo dejar que me intimide, busco a la niña y la ayudo a levantarse...*

*-¡Vete, por favor... yo los detendré lo más que pueda! Huye... y no mires atrás.*

*La chiquilla me hace caso y corre a toda velocidad, sin embargo Melesio la acorralla evitando su escape, sorpresivamente uno de ellos está a mis espaldas, mi descuido me dejó en desventaja...*

*-Muy bien, Pacheco. No lo dejes ir.*

*Pacheco ríe frenético por haber frustrado mi intento de ayudar a la niña. El infeliz me empuja incontables veces hasta quedar frente a Marcial...*

*-¡Aléjate de la niña, Marcial!*

*-Creo que ella prefiere quedarse. Hace mucho que te esperábamos, no te dejaremos ir tan fácil, muchachito. Serás testigo de grandes cosas por venir. Tus manos se llenarán de sangre, la sangre de inocentes. Nosotros lo impediremos. Es hora del sacrificio y tú serás el testigo.*

*Marcial me toma del cuello con una sola mano y con una fuerza descomunal me levanta como si fuera un papel.*

*Voy a morir, de repente todo me da vueltas, estoy perdido, siento una opresión en el pecho y no sé cómo combatir tanto a mi miedo como a esos tipos. Al llegar a la piedra, Marcial me sonrío de nuevo y me arroja al suelo...*

*-Es tiempo del sacrificio. No dejaremos que esta sombra camine entre nosotros y trate de destruir la antigua fe. Nosotros, los K'ul Ahauob Cauac, no lo permitiremos, haremos lo que nos piden los dioses.*

*Mientras Marcial habla los otros cuatro colocan sobre la piedra a la niña desnuda, la piedra hace que el pecho de la pequeña se encorve hacia arriba, cada uno toma una extremidad y la sujeta con fuerza. Pacheco suelta el brazo izquierdo de la niña y se levanta mirando el cielo, acto seguido comienza a convulsionarse espantosamente y vomita a la chiquilla con una sustancia azul muy espesa y pegajosa que cae sobre su pecho.*

*Convulsionándose de nuevo vomita sobre Melesio con la misma sustancia, después hace lo mismo con Apolinar, Genaro y él mismo. Al final vuelve a vomitar sobre Marcial mientras Pacheco sujeta a la niña.*

*Quiero ayudarla, pero Marcial me toma otra vez del cuello y me estrangula, mientras tanto desenfunda una daga de obsidiana y se dirige hacia la niña que llora aterrorizada e intenta soltarse.*

*-¡Por favor, déjame ir!*

*Liberándome sonrío de nuevo y con una determinación fría hunde entre las costillas, debajo del pezón izquierdo la daga. Intento ponerme de pie, pero mis piernas no responden, estoy débil. Marcial introduce su mano en la abertura provocándole un dolor indescriptible, mirándome fijamente le arranca el corazón aún palpitante.*

*La sangre brota de él, Marcial bebe de ella y hace que los demás también beban. Acercándose a mí me baña con la sangre que aún queda y comienza a comerse el corazón, los otros sueltan el cuerpo de la niña y se acercan como bestias hambrientas, él les arroja lo que sobra...*

*-¡Maldito seas, Marcial! ¡Pagaras por esto, infeliz!*

*-¡No digas nada que no puedas cumplir! ¡No tienes idea de lo que ha sucedido aquí! - dice Marcial.*





No puedo permanecer ni un segundo más aquí, un odio indescriptible crece dentro de mí, todos se han quedado paralizados, ausentes. Inesperadamente la niña se levanta de la piedra y grita con furia...

-¡Los destruiré por completo! ¡Nadie podrá detener a las Bo'oyob! A nuestra llegada la humanidad sufrirá terriblemente, derrocaremos a los dioses... les daremos dolor, conocerán el horror... ¡será el reino de la sangre!

Atónito observo como la pequeña se abalanza contra Marcial con una velocidad vertiginosa, suficiente para tomarlo desprevenido, unas garras enormes surgen de sus dedos y sus ojos brillan con un fulgor espectral, a Marcial le toma sólo medio instante recuperarse y combate hábilmente...

No puedo seguir mirando más, el terror se apodera de mí y lo único que logro hacer es correr. Necesito alejarme de este lugar, ¡estoy enloqueciendo! Entre la maleza escucho la voz deformada de la pequeña...

-¡No podrán acabar con nosotras, somos sus hijas y somos infinitas como el universo! ¡A donde vayas humano te encontraré, tú eres el siguiente!

Mi mente no puede concebir lo que he visto y amenaza con apagarse, el shock es muy fuerte y ni siquiera me permite pensar hacia dónde voy. Hasta aquí se puede escuchar la batalla, de pronto un destello cegador ilumina el cielo y un grito desgarrador estremece a la selva y a mi alma dejándome aterrado. De nuevo estoy dentro de la ciudadela, por instinto volteo y me doy cuenta que Marcial y sus secuaces corren tras de mí. Su velocidad es sobrehumana y casi me han alcanzado.

-Ha llegado tu hora, Israel. Es hora de tu muerte demonio. -grita Marcial a la distancia.

Pacheco y Apolinar se aproximan vertiginosamente y casi me atrapan pero logro perderlos entre las columnatas de la base. Subo las escaleras del Templo de los Guerreros tan rápido como puedo y estoy a punto de lograrlo cuando escucho la voz de Marcial nuevamente...

-¿A dónde podrías huir? ¡No hay santuario alguno que pueda protegerte Bo'oy! ¡Eres mío!

Siento entrar la daga en medio de mi espalda, el dolor es indescriptible. Mi cuerpo cae a mitad de la plataforma, con las pocas fuerzas que me quedan trato de escapar, de refugiarme en el templo, no quiero morir aquí, no así, no tengo fuerzas para ponerme de pie. Marcial llega hasta donde estoy, ve con gran satisfacción su obra...

-Si te dejara vivir cada día, en agonía, llorarían millones. Te encargarías de ayudar al Padre del Dolor a alcanzar su meta.

Tomando el cuchillo susurra en mi oído...

-He visto el otro lado y te espera la muerte, muerte del alma, muerte del corazón.

Sin piedad hunde por completo el cuchillo con todas sus fuerzas, atravesando mi espalda de lado a lado e incrustándose en el piso, siento mis pulmones llenarse de sangre, mi respiración se desvanece poco a poco; mientras tanto los demás llegan a mi lado mirándome con un enorme vacío en sus ojos y comienzan a reír sin parar. El tiempo corre muy lento, estoy agonizando...

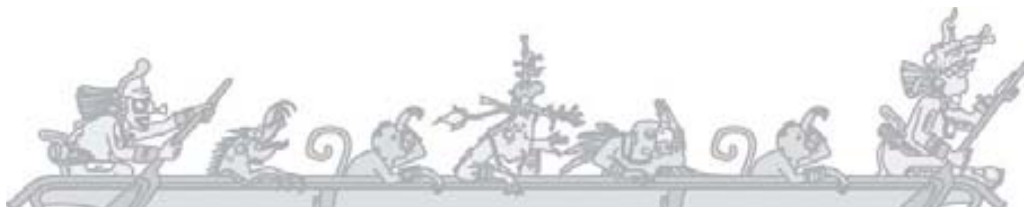
-Y ahora terminas, muerto por fuera, muerto por dentro. Bo'oy morirá contigo, atrapada en la semilla que nunca va a trascender. Marcial desentierra el cuchillo y prueba mi sangre para alejarse lentamente. La sangre que corría por mis venas ahora me abandona, empapando ese suelo hermoso y sagrado. Después de beber de ella se retiran, todo parece tan lejano, tan lento. La oscuridad me abraza de manera sutil e intento moverme pero mis fuerzas se han ido, mi cuerpo ya no responde, estoy muriendo.

Finalmente todo se vuelve tinieblas...

¿Dónde estoy?

¿Estoy muerto?

Parece que flotara en un mar de tinieblas, suspendido en la nada, en un vacío infinito. Tengo mucho miedo.





Reuniendo el valor suficiente abro los ojos sólo para observar que todo es un erial desolado y sin límites. Frente a mí está el Caos, furioso, incontenible, aberrante y sobre él la inmensidad del mar.

Un mar hermosamente claro. Sólo percibo la tranquilidad de las aguas, las cuales parecen precipitarse en el abismo. En la serenidad ilimitada y absoluta veo sobre el bello espejo de agua una presencia llena de claridad y oculta entre plumas de quetzal. Al contemplarlo con atención pareciera que estuviera dormido, su sueño es tan apacible, como el de un recién nacido. Súbitamente abre sus ojos, ojos verdes como el jade y tan profundos como el mar, su brillo asemeja a la estrella más resplandeciente. La dulzura de su rostro es tan divina que me conmueve hasta el llanto, es tan hermoso que escapa a todo concepto de belleza.

El Eterno despierta de su letargo y se dirige hasta la mitad del inmenso océano, levanta su brazo izquierdo y de su mano brota un rayo de luz que se eleva destrozando la oscuridad y se pierde en el infinito; el Eterno grita con voz de trueno...

-Calcuja Hurakán, el rayo de una pierna.

Su mano derecha señala el centro del océano, de ella surge un haz de luz que se sumerge en las profundidades tocando el fondo, atravesando al mismo caos. El Dios vuelve a hablar...

-Chipi Calcuja, el más pequeño de los rayos.

Cuando ambos rayos han conseguido llegar a sus destinos, el omnipotente ser los une con sus manos, haciéndolos uno sólo.

-Raxá Calcuja, rayo muy hermoso. Los tres eran, son y serán Hurakán, la esencia infinita de la creación.

Trazado el eje del espacio ilimitado, el Dios lo toca a la mitad con ambas manos y habla con voz estruendosa...

-Es tiempo que haya un orden. Orden al Caos.

Cuatro destellos salen disparados en cuatro direcciones diferentes dividiendo el vacío.

Tras haber alcanzado su meta, los destellos comienzan a cambiar de color, la luz del primero se convierte en blanca, el Dios proclama...

-Norte.

El brillo del segundo se transforma en amarillo...

-Sur.

El resplandor del tercero transmuta a rojo...

-Este

El último haz varía su esplendor hasta llegar al negro...

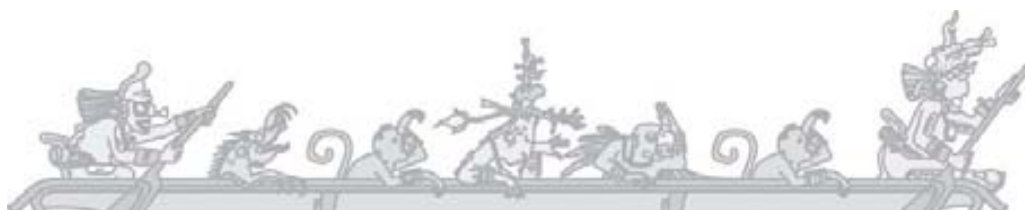
-Oeste. Está hecho.

Satisfecho con su trabajo el dios se sitúa por encima del mar, junto al eje, donde me observa atento y me susurra con voz dulce...

-K'ucumatz. Padre y Madre de todo lo que hay en el agua. Señor Creador y Formador. Mi nombre guarda los secretos de la creación, de la existencia y de la muerte.

El Eterno habló con él mismo, manifestando sus sentimientos, sus deseos y mientras conversa me acerco a él muy lento, siento como si mi cuerpo estuviera flotando sobre agua. K'ucumatz decide que es el tiempo de dar estructura y sentido al cosmos, es necesario distribuir correctamente al universo para que se lleve a cabo los ciclos infinitos de la vida y la muerte.

El Dios divide en tres segmentos el abismo entero. El primer orden en ser creado fue el Cielo, el lugar donde residirán los dioses. El Eterno dispuso que el Cielo tuviera la forma de una pirámide escalonada y la dividió en 13 capas. Colocó a Uc'ux Caj, el Corazón del Cielo, en el más alto de los niveles y con sólo desearlo desde ahí nació la vida. Llanuras fértiles que son recorridas por ríos cristalinos, cuencas y valles de extraordinaria perfección, bosques de un eterno verde llegan hasta el horizonte, cascadas repletas de pureza provenientes del Corazón del Cielo y enormes selvas aparecieron frente a





*mí, ofreciéndome el más excelso de los paisajes y deleitando todos mis sentidos con su majestuosidad.*

*En medio del eterno verde, sobre una meseta llana y fértil en torno a una laguna forma una capital espléndida y maravillosa. Una pirámide triádica colosal domina el complejo de edificios, la Acrópolis es gigantesca y fabulosa.*

*Enormes estelas con glifos inscritos emergen entre las copas de los árboles, una calzada, de este a oeste, une el portal de la entrada con una gran plaza. La calzada que da al norte se conecta con una serie de grupos residenciales, al sur llega a un colosal cenote.*

*En este lugar se respira una tranquilidad interminable donde no existe el dolor, la miseria y la infelicidad, un lugar donde reina sólo la paz y el amor. En verdad este es el Paraíso. Formado el reino celestial, el Inmortal concibe el segundo orden, la Tierra. Lo escucho con atención susurrar cómo ha de ser...*

*-¡Que se aparten las aguas y surja la Tierra!*

*El ilimitado océano se parte en dos y de sus agitadas aguas emerge la Tierra, una masa carente de forma. Miro con gran asombro como el Infinito modela la superficie, formando cinturones volcánicos de Este a Oeste.*

*Labra espectaculares montañas, barrancos profundos, colinas redondeadas y bellas cavernas subterráneas de Norte a Sur. Ante mí se levanta un visión hermosa y extensa entre la oscuridad infinita. Siento la misma satisfacción del Eterno al ver terminada su obra.*

*Estaba hecho, tal como debía ser, el segundo orden era como lo deseaba. K'ucumatz sumerge sus manos en el espejo de agua y comienza a crear un reino lúgubre, al igual que el Cielo, tiene la forma de una pirámide pero invertida y lo dividió en 9 estratos.*

*En él reinará la locura y el sufrimiento toda la eternidad, un mundo de sombras para aquellos que desafíen a los Dioses. Aquí los espíritus estarán atados emocionalmente, junto con aquellos que busquen dañar las creaciones del Infinito.*

*En el centro de este inhóspito sitio, K'ucumatz construye la Necrópolis Negra, compuesta por una enorme pirámide de cuatro escalinatas; frente a la primera escalera se encuentra una serie de estelas gemelas, un espectacular Juego de Pelota se levanta imponente y nueve templos funerarios majestuosamente decorados rodean estas estructuras. Este complejo se encuentra rodeado por cuatro calzadas monumentales, una roja, otra negra, la tercera verde y blanca la cuarta; que irradian desde el corazón de la Gran Plaza y se conectan a unos templos inmensos.*

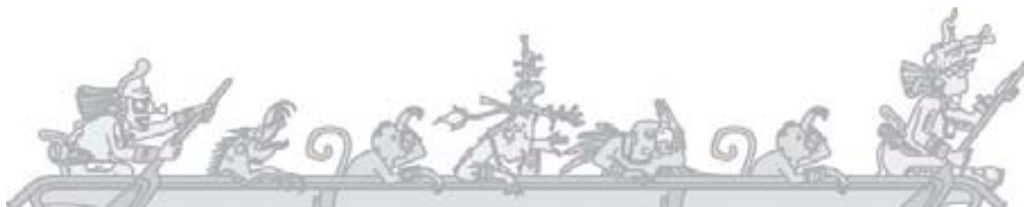
*El primero de ellos es la Casa Oscura, donde no existe la luz y un terror inimaginable acosa a sus habitantes; la segunda es la Casa del Frío Eterno, cuya temperatura es capaz de congelar el alma; la Casa de los Jaguares es la tercera, la cantidad de estos animales es infinita y son brutales con sus víctimas, aterrorizándolos y devorándolos una y otra vez.*

*La Casa de los Murciélagos ocupa el cuarto lugar y sus dueños torturan a los muertos hasta la locura con sus chillidos y los cortan incontables veces con sus alas. La Casa de las Navajas de Obsidiana que despedaza a cualquiera que se atreva a cruzar por ella. Por último está la casa del Fuego Eterno, el calor que existe es capaz de igualar al Sol mismo.*

*Un río atraviesa el Inframundo, la mitad de él es sangre y representa el Río de la Vida y desemboca en la entrada del reino; la otra parte está hecha de materia y representa el Río de la Muerte y tiene fin en la salida del dominio oscuro. Para finalizar su obra, K'ucumatz coloca tanto en la entrada como en la salida un arco de piedra muy hermoso y grita...*

*-¡Xibalbá, el reino de los muertos! El mar será el umbral a este dominio oscuro. Tanto el Cielo como el Inframundo poseen la sabiduría de la vida. Ningún dominio puede existir sin el otro, son elementos opuestos, creados para contrarrestarse y equilibrarse entre sí. Así se iniciarán los ciclos.*

*Consciente de que el Cielo es más grande y pesado de los tres niveles, K'ucumatz deduce que en un futuro podría caer sobre los otros dos y los destruiría, para evitarlo crea a cuatro dioses gigantescos y los llama Bacabs.*







La majestuosidad de estos seres es innumerable, hermosamente ataviados y de una belleza espectacular, el Eterno los coloca en cada una de las esquinas los nombra...

-Hozanek, el Bacab amarillo del Sur. Can Tzicnal, el Bacab blanco del Norte. Hobnil, el Bacab rojo del Este. Zac Cimi, el Bacab negro del Oeste. Está hecho.

El Dios no desea estar solo así que le da vida a dos seres celestiales. Una pareja. Hombre y mujer. Ancianos, los nombra Xpiyacoc, abuelo del Sol e Xmucané, abuela de la Luna. Ambos poseen el poder de adivinar el futuro pues su creador les dio gran poder y conocimiento. Su sabiduría es eterna e ilimitada, nada escapa a su intelecto. Ambos permanecen en silencio, observando desde Uc'ux Caj atentos a las maravillas que habrá de realizar K'ucumatz.

De su interior surgen los Oxlanhantikú, los 13 Señores del Cielo, ellos habrán de cuidar la creación y mantener el balance. Estos Infinitos son tan hermosos que su belleza casi rivaliza con la de K'ucumatz. El Eterno les asigna un nivel del Cielo a su custodia y mientras esto sucede, en los nueve templos funerarios las tumbas se abren con lentitud y de ellas surgen los Bolontikú, los 9 Señores de la Noche, vestidos magníficamente.

Estos dioses muertos regirán a Xibalbá toda la eternidad. Estas fuerzas antagónicas mantendrán el equilibrio a través del tiempo, en un ciclo sin fin, esa es su tarea, su propósito. K'ucumatz se dirige a los dioses del Cielo y el Inframundo...

-Es tiempo de crear a un ser que sea capaz de alabarnos y sustentarnos. Así iniciará el tiempo.

El Infinito toma como sustancia a la eternidad misma y forja hombres y mujeres pequeños. Enanos. Los nombra Saiyam Uinicob y les obsequia un don. Al despertar, ellos alaban a su creador y agradecen la vida que se les ha dado. Los Saiyam Uinicob se establecen en comunidades y comienzan a formar una estructura social, descubren que el don obsequiado por el Eterno consiste en que al silbar las piedras se levantan de su lugar y se colocan donde ellos desean. Así construyen magníficas ciudades, llenas de esplendor y gloria.

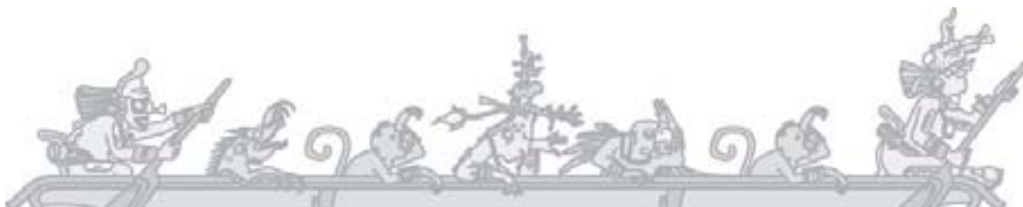
Sin embargo, no tenían ninguna fuente de alimento para sustentarse. La Tierra sólo les ofrecía un paraje desolado, K'ucumatz forma una cuerda que surge desde Uc'ux Caj, el Corazón del Cielo, y se conecta con las principales acrópolis que edificaron los enanos. A través de ella mana sangre, es una especie de cordón umbilical entre el Cielo y la Tierra, y los dioses envían sustento a los gobernantes. Esa cuerda se llama Cuxam Sum.

Asombrado, vi a los Saiyam Uinicob convertirse en una brillante civilización, una que adora a sus dioses y los respeta. Para mí han sido unos instantes pero su desarrollo toma miles de años. K'ucumatz se siente orgulloso de haber formado seres con raciocinio, capaces de manifestar sentimientos tan puros y nobles hacía su creador. Como un obsequio, decide crear la luz que se alimentará de eternidad y brindará un mejor sustento para sus hijos.

Soy testigo silencioso del origen de la luz y de cómo alumbra el seno de lo increado, mostrando su verdadera naturaleza. En el horizonte aparece por primera vez el alba, sin embargo su brillo es difuso. Los Saiyam Uinicob observan asombrados, maravillados el regalo que les hace su padre.

Aterrado veo como trae consigo la muerte. La luz que habría de fortalecer a los Saiyam Uinicob los está matando, transformándolos en piedra. Se desencadena el genocidio sobre esta civilización. ¡No quiero verlo, pero debo presenciarlo, alguna fuerza desconocida me obliga a observar en silencio la muerte de este mundo!

Los Saiyam Uinicob corren aterrados para salvar sus vidas, pero nadie entiende que es inútil tratar de huir pues su mundo se deshace, se desvanece ante sus ojos asustados. Entre el caos y la confusión muchos ruegan piedad a su creador mientras otros lo maldicen por tan cruel obsequio. El Eterno trata desesperado de remediar la situación, pero al escuchar las maldiciones y las blasfemias decide, con una inmensa tristeza, seguir el curso de las cosas. Su corazón sufre inimaginablemente al observar a sus hijos blasfemar. Y, sin pensarlo, el Cuxam Sum se rompe en dos y derrama la sangre divina que alimentaba a los Saiyam Uinicob. Miles de años se pierden sin explicación alguna o alternativa. Sólo quedan las imponentes ciudades como testigos mudos de lo que una vez fue y ahora ya no será.





*Nada puedo hacer más que llorar y una gran rabia crece dentro de mí... Negras nubes cubren el Cielo, siento caer la lluvia sobre mi cuerpo, es como si el desconsuelo del Infinito cayera en forma de tormenta. Puedo percibir su dolor, es infinito y muy fuerte, nunca había sentido algo igual. No sé cuánto tiempo ha transcurrido desde que comenzó la tormenta, ¿son días?, ¿meses? ¿o años? Sorpresivamente el diluvio se detiene y lo único que se observa es el mar interminable, tranquilo y sereno, pero invadido de una gran nostalgia y melancolía.*

*Desde Uc'ux Caj, K'ucumatz deposita las almas de los Saiyam Uinicob en Xibalbá con una tristeza infinita, su creación había sido imperfecta y eso le causaba una gran decepción. Un sufrimiento indescriptible comienza para esa raza, su temor se manifiesta y su eterna agonía es tan palpable que me duele saber que jamás podrán descansar en paz e instintivamente grito...*

**-¡¡YA BASTA!! ¡HAZ QUE SE DETENGA, NO TIENEN POR QUÉ SUFRIR ASÍ!**

*Asombrado de mis palabras, K'ucumatz voltea a verme. Me había acostumbrado a ser sólo un testigo de los grandes actos del Dios que no me imaginé que mi reclamo pudiera oírlo. Ahora no sé qué pasará...*

*- Veo muchas cosas y observo tu futuro. Prepárate, Israel, habrá que responder. La hora del juicio se acerca.*

*El océano, antes tranquilo, se agita con una furia impresionante ante las palabras del Eterno. Un temor por lo que ha de suceder me invade y nubla mi pensamiento. K'ucumatz se aproxima hasta quedar frente a mí, el mar infinito se divide de nuevo en dos y una pared de agua me separa del Dios.*

*Tocándola con la palma derecha, el agua merma su cólera y paulatinamente el espejo de agua muestra la imagen de una casa muy grande y hermosa que luce imponente al lado de las otras, ninguna puede rivalizar ante su majestuosidad. Detrás de ella hay un bello jardín lleno de árboles y rosas. Ahí un niño juega con su pelota, feliz y sonriente; un niño de 8 años que se parece a... ¿mí? ¡Soy yo!*

*¿Cómo es posible?! Intrigado por esta revelación observo en silencio, atento a lo que me han de mostrar.*

*Otro niño más pequeño se acerca paulatinamente y comienza a jugar conmigo, ambos reímos sin parar. Una mujer glamorosa sale de la casa hacia el jardín por una puerta de cristal y me abraza, me besa y, con una voz llena de dulzura, me dice cuanto me ama. Mientras veo esta escena, mis latidos se aceleran y las lágrimas no se hacen esperar, nunca vi tanto amor hacia mí.*

*De regreso a la visión, sus palabras me hacen el niño más dichoso del mundo y la abrazo con fuerza, ese momento se ve interrumpido por un niño que no para de jalonearla. Ella se dirige hacia él y le dice que no debe comportarse así, que a ambos nos quiere por igual.*

*¿Cómo?!*

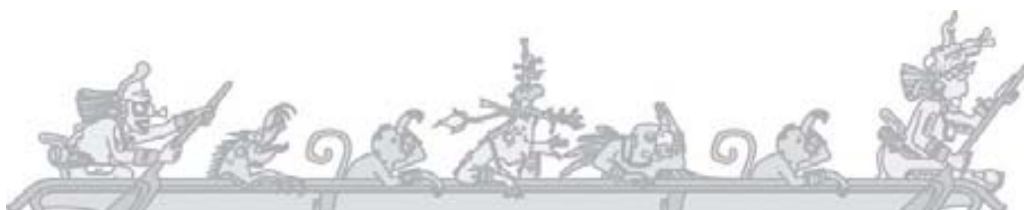
*Mientras reanudamos nuestros juegos, un hombre se acerca a nosotros diciéndonos que tratemos de no pelear. La señora lo besa tiernamente, se ven felices y realizados. Ambos nos observan con mucho cariño y nos dicen que los padres aman a todos sus hijos, nunca tienen preferencia por algún hermano.*

*Caigo al piso y me arrastro hasta llegar con mi mamá, ella yace sobre un charco de sangre; la abrazo y le digo que la amo, que todo va a estar bien.*

*No hay ningún remordimiento en mí, no me arrepiento de lo que hice y una sonrisa se dibuja en mi rostro antes de desmayarme.*

*No puedo abrir mis ojos por más que lo intento, sólo escucho las voces de los doctores y enfermeras que se abren paso entre la gente del hospital. A pesar de mi estado lo único que me importa es saber dónde está mi mamá, mi papá y mi hermano.*

*Pasan las horas y la angustia me desespera, la oscuridad me rodea, es como tratar de despertar y no poder hacerlo. Un doctor entra a preguntar sobre mi estado, la enfermera le dice que no hay ningún cambio, el coma en que me encuentro es muy raro y no saben cuan dañada está mi mente.*





*Instintivamente le pregunta si hubo sobrevivientes, el doctor responde que no, mi madre no resistió mucho tiempo y está muerta. Mi padre y mi hermano no sobrevivieron al ataque. No puedo moverme, abrir los ojos o hablar, sólo escucho la noticia que me llega de golpe, siento que me arrancan el corazón.*

*La visión termina cuando me recupero del coma y poco tiempo después una familia me adopta. Milagrosamente, el coma permitió que yo olvidara todo lo que sucedió con mi familia y pude realizar una vida normal. No es posible lo que estoy viendo, lo que me han mostrado no es real...*

*-¡¡No es verdad, no soy un asesino, tú que te dices divino mientes!!*

*-¡¡LOS DIOSES NUNCA MIENTEN!! Es la hora del Juicio.*

*La voz del Eterno hace eco en toda la creación.*

*Su brazo cruza el muro de agua y me jala hacia él hundiéndome por completo, siento como si mi cuerpo se despedazará en millones de partes para armarse de nuevo y ser roto de nuevo. Esta sensación jamás la había sentido. Me estoy ahogando. Dentro del muro intento moverme, sin embargo mis esfuerzos son inútiles. Abro mis ojos para mirar dónde se encuentra el Dios, el agua me muestra una imagen del templo y observo como el último destello de vida desaparece de mis ojos y un suspiro, acompañado de algunas lágrimas, me conduce a mi muerte. Marcial llega a la escena y se acerca a mi cuerpo, arrodillándose acaricia mi cabello y una sonrisa sarcástica y cruel se dibuja en su rostro. Con mucha solemnidad levanta mi cadáver y susurra...*

*-Ven.*

*La sangre que cubría el blanco piso del templo regresa a mí, desvaneciendo cualquier rastro del asesinato. El suelo yace intacto como si nunca hubiera pasado nada.*

*Marcial baja del templo y se dirige a la maleza con una velocidad sobrenatural hasta llegar a una calzada que da al norte. En poco tiempo atraviesa por completo esa vía, al final de ella se encuentra un cenote.*

*La noche ofrece una tranquilidad indescriptible y un hermoso manto de estrellas, la luz de la Luna cae sobre Marcial y mi cuerpo inerte e ilumina de manera espectral el fondo de ese enorme y profundo pozo. Marcial me mira fijamente...*

*-Este es el Cenote de los Sacrificios, un lugar de muerte y de renacimiento. Un lugar de purificación, donde las almas son despojadas de todo mal, de toda vergüenza. Este es el sitio donde tu cuerpo debe estar para que sea lavada tu alma.*

*Estirando los brazos deja caer mi cuerpo en las profundidades, estrellándose contra la serenidad del agua, mi cadáver se hunde con lentitud, Marcial permanece inexpresivo e inmóvil en la orilla...*

*-Está hecho, Padre.*

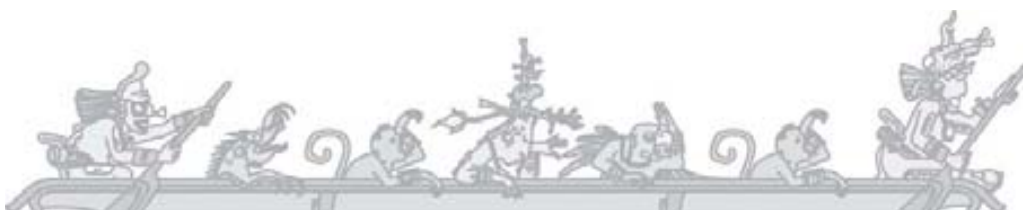
*Desaparece en la oscuridad de la noche, mientras tanto un odio incontenible crece en mi interior. Aún dentro de la pared de agua, mi rabia aumenta despojándome de toda compasión, estoy cegado por una furia inexplicable. El muro estalla en millones de gotas que permanecen suspendidas en el vacío, el Eterno me dice...*

*- Tus pecados aún no terminan. Tu mancha es más grande de lo que imaginas. No conoces la verdadera razón por la que serás juzgado. Es hora de aprender.*

*Aterrado por sus palabras, no puedo ni quiero imaginar qué horrores habrá de mostrarme, su mirada gélida me provoca un frío espectral que recorre mi espinal dorsal. Las gotas se unen nuevamente y me atrapan en el muro y me muestran la imagen de mi consultorio. K'ucumatz está frente a mí, mirándome fijamente.*

*En la visión estoy escuchando a un paciente que ya no desea vivir más y llora inconsolable, permanezco inmóvil y muy atento a lo que me dice buscando una solución a aquello que lo aqueja. Un repentino dolor de cabeza rompe mi concentración por completo, mi paciente no ve lo que sucede y sigue explicando su situación.*

*Por algunos minutos me desmayo y recupero la conciencia, el dolor desaparece justo al terminar su relato; me mira asustado, tratando de entender lo que ha pasado en su vida, desea una solución...*





*-No puedes escapar, no debes luchar. ¡Este no es un mundo para cobardes! Tu miserable existencia es tan sólo un estorbo para los demás. El sufrimiento terminará con tu muerte.*

*Mi paciente deja de llorar, algo en su interior esperaba tal respuesta. Con gran tristeza se levanta de su lugar, se dirige a la puerta y susurra...*

*... gracias...*

*Con una determinación fría corre hacia la ventana y se arroja con gran fuerza, yo no hago ningún movimiento para detenerlo y una sonrisa cruel surge al escuchar los gritos de las personas que ven despedazado el cuerpo de mi paciente.*

*Me levanto de mi asiento y me acerco a la ventana, saboreo algo en mi garganta, amargo y dulce a la vez, me toma un momento para darme cuenta que es el sabor del asesinato. Y lo disfruto. demasiado.*

*-Te veo en el infierno, parásito.*

*Mi amigo Fabián entra asustado al consultorio y me pregunta qué sucedió, permanezco inerte, recargado en la orilla de la ventana, sin responderle; al acercarse a mí y moverme de ese sitio me trae de nuevo a la realidad. No logro explicarle lo ocurrido.*

*¡No puede ser, ¿a cuántos más les hice lo mismo?!*

*-Tus manos están llenas de sangre, te dedicaste a destruir cientos de vidas que acudieron a ti por ayuda. Es tiempo que pagues tus actos con tu alma. Xibalbá te espera.*

*El Inframundo abre sus puertas para mí. Escucho millones de gritos llenos de agonía y arrepentimiento, ahora sé qué destino me espera y aunque intente resistirme no tengo esperanza alguna.*

*- Perdónenme, mamá, papá. Les fallé.*

*- Te dejaste seducir, te corrompiste e hiciste daño a todo aquel que se cruzó en tu camino. Enfrenta tu destino.*

*K'ucumatz señala el Inframundo. Xibalbá me atrae, me llama a cruzar el umbral hacia su reino. El terror me impide pensar claramente, es mi fin. Estoy a punto de cruzar sus puertas cuando una fuerza me jala con un poder descomunal, arrojándome a la mitad del vacío.*

*Del centro del eterno Caos, que yace aberrante debajo de la creación, surge una figura abominable, desconocida, estéril y repelente a todo. Un vacío que hace estremecer el alma, la peor de las pesadillas.*

*Una sombra que arrasa la esperanza, que destruye sueños y hace palidecer el horror y el tormento que representa Xibalbá. He quedado en medio del vacío a merced de la bestia, los Bolontikú salen del reino oscuro para tratar de llevarme con ellos, pero la sombra se los impide arrojándolos de nuevo a su dominio. El monstruo me toma en su colosal puño, me observa y sonríe. En el abismo de sus ojos veo un mundo sin vida, sin muerte, sin sueños... sin almas. Un eterno gris de desesperanza. Su voz es tan terrible que el infinito océano tiembla...*

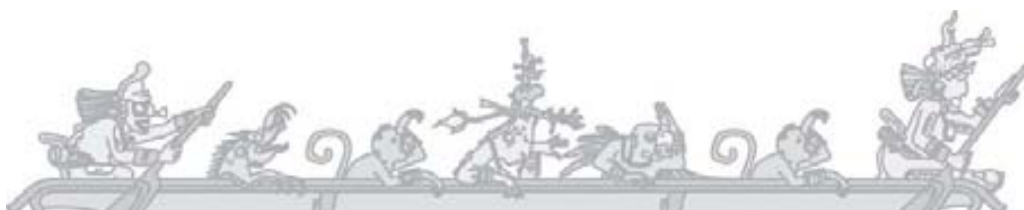
*-Libre de nuevo.*

*K'ucumatz permanece inmóvil, sereno y con un semblante lleno de valentía, verlo así me da esperanza. Con un movimiento de su mano golpea a la bestia con relámpagos llenos de un poder descomunal y hiere al monstruo, éste da un grito que amenaza con hacer pedazos al universo entero.*

*-¡Revela tu verdadera forma! ¡No te temo, jamás lo haré!*

*La sombra me suelta y se transforma paulatinamente en un hombre anciano. Su cuerpo es decrepito y marchito, su implacable rostro anciano tiene un aire de perversión, sus ojos muertos miran con desdén y provocan la más grande de las fobias.*

*Cráneos humanos adornan su vestimenta y su semblante infunde el más grande de los terrores. A su alrededor existe un silencio abrumador, una esterilidad impensable lo acompaña y la luz que cae sobre él ya no regresa.*







-Soy k'uchil Hanal Pixanob, el Devorador de Almas. No te temo Hach xaan, Eterno. Haré mil pedazos la creación, es tiempo que reine el Caos absoluto por toda la eternidad. Después de mi llegada no existirá nada.

K'ucumatz se acerca furioso a k'uchil Hanal Pixanob tratando de golpearlo, pero detiene su golpe a pesar de su estado senil, la fuerza que ambos generan es poderosa y estremece las vigas de la creación. K'ucumatz no permitirá que destruya lo que tanto esfuerzo le ha costado...

-Generaré una eterna soledad para ti y tu creación. Seré el Padre del Dolor, el Destructor del Pasado y del Futuro.

K'uchil Hanal Pixanob empuja a K'ucumatz con un poder inimaginable, ambos comprenden lo inútil de una confrontación en estos momentos, su batalla no tendría fin. El anciano se aproxima a mí y me toma del cuello...

-Me asomo a tu interior y no veo más que un espejo hecho añicos. Eres un cofre de tesoros de angustia y odio. Serán mi más grande creación, mi oscuro portador de la muerte y el caos. Mi depredador. Mi glorioso hijo.

Una terrible agonía recorre mi cuerpo, mi fuerza y mis esperanzas se terminan lentamente, es el fin. Un brillo mortecino me inunda, me rasga, despedazándose por dentro.

-¡Renace P'entac, esclavo! ¡Renace, Hijo de la Tormenta Futura!

En mi pecho aparece una marca tatuada con fuego provocándome un dolor incomprensible. Mientras esto sucede, el anciano me suelta y se dirige a k'ucumatz...

-Regocíjense ante su creación por última vez. Los hombres que creaste para que los adoren y los sustenten serán la herramienta para darme la victoria. La corrupción de la raza humana me dará fuerza, me alimentará de hoy en adelante. Cuando tenga a Canhel, el Dragón bicéfalo, el Alma del Universo y lo devore, romperé los ciclos infinitos.

La risa de K'uchil Hanal Pixanob hace eco en todo el cosmos rompiendo la tranquilidad de este lugar, finalmente estallo en llamas. De pronto siento que me estoy ahogando. Intento salir a la superficie y cuando lo logro el agua del cenote se divide en dos. ¡Estoy vivo! En mí ha cambiado algo, lo siento. El símbolo de mi pecho brilla intensamente, flotando hacia la orilla el dolor aumenta, dominádome. Algo quiere salir de mi interior.

-¡Ayúdenme! ¡Arrrggh!... Pobre mortal estúpido. Has sido bendecido y maldecido al recibirme a mi, Bo'oy, la Sombra.

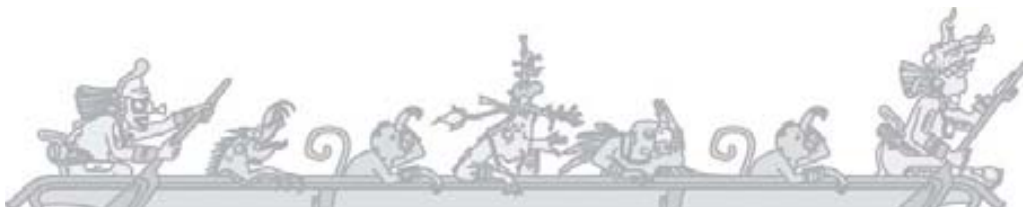
Ahora habitaré tu cuerpo, serás sólo un vehículo para caminar entre los mortales sin ser percibido. Y cuando finalmente se den cuenta que el Caos ha llegado, su destrucción será inminente. Tu alma estará presa nutriéndome, ahora eres parte de Ahau k'uchil Hanal Pixanob.

Sus palabras me aterran pues ahora seré la cáscara de un hombre, un huésped dentro de mi cuerpo. Mi tarea será observar pues ya no tengo control sobre mi cuerpo, otro ser es mi dueño.

Perdóname K'ucumatz por lo que haré. Tal vez algún día logre liberarme de mi castigo. Poco a poco me alejo del cenote, Marcial dijo que este lugar era un santuario para el renacimiento, pero lo que nunca imaginó es que yo sería maldecido y que mi tarea consiste en arruinar más vidas. Israel no existe más, ahora soy un esclavo. La ciudad está cerca y Bo'oy, la Sombra, se dirige a ella.

Nada podrá impedirlo, ni detenerlo.

El tema principal de Ojer Tz'ij: El libro del Tiempo es la responsabilidad. A muchas personas se les dio el poder de cambiar el mundo alrededor de ellos en innumerables formas, pero ignoran su función dentro del cosmos y desperdician su vida en cosas insignificantes. Al encarar a K'ucumatz comprenden la parte importante que desempeñan en la creación y el sustento de los dioses, además del conflicto que se aproxima y que amenaza con la destrucción del Cosmos.





### 5.1.3 Los personajes

White Wolf se ha caracterizado por romper el estereotipo del personaje 100% bueno o malo. Ha decidido ir más allá, formar personajes más humanos. Tomando ese rasgo particular se han elaborado 7 castas que tienen sus propias pasiones, objetivos, pros y contras que los hacen actuar de acuerdo a la manera que más les convenga para alcanzar su meta.

Esto hace que se acerquen más a la conducta humana, enriqueciendo más la experiencia del jugador al involucrar más las emociones en el juego. A continuación se presentan las biografías que definen el carácter y motivaciones de cada casta que participa en el juego *Ojer Tzij: El libro del Tiempo*.

Cada biografía contiene el nombre de la casta en lengua maya y su significado en español; una frase que presenta la actitud que toma el personaje, una descripción detallada de la casta y por último, se muestran las características de los humanos que son elegidos por los dioses.

#### **Aalob Uc'ux Ulew**

*Los hijos del Corazón de la Tierra*

*"Debemos sanar al planeta y reestructurar el orden de las cosas a cualquier precio."*

K'ucumatz partió el mar infinito en dos e hizo surgir a Ulew, la Tierra, y la moldeó con todo su amor y ternura. Después le inyectó vida, el poder creador corrió a través de sus venas y arterias revistiendo de un hermoso verde al planeta. Forjada esta joya, formó toda clase de animales para que la poblaran y en un acto final hizo al hombre con el objetivo de que conservara el equilibrio entre su raza y el reino de la Madre Tierra.

Los antiguos mayas tenían consciencia de la importancia del vínculo hombre-Madre Tierra, respetaron el equilibrio natural y lograron concebir una armonía entre sus majestuosas ciudades y el eterno verde de la selva. Sin embargo, hoy en día el hombre ha olvidado su lugar en el mundo y ha roto el balance.

Ha hecho a un lado que este es un planeta vivo y sensitivo, abundante de formas de vida de toda descripción imaginable y que se encuentra a merced de una especie temeraria y arrogante. El mundo está sumergido en la angustia, los desechos tóxicos en sus mares, la lluvia que trae un venenoso beso y la extinción de animales es algo que Ulew no soportará más.

Uc'ux Ulew, el Corazón de la Tierra, a través del Cuxam Sum, ha elegido a sus guerreros, aquellos que impondrán el equilibrio cueste lo que cueste. El alma humana elegida es llamada Aal Uc'ux Ulew, el Hijo del Corazón de la Tierra.

Aunque suelen ser sutiles y tranquilos, los Aalob Uc'ux Ulew se enfurecen cuando otros humanos dañan sus protectorados. No renuncian a la violencia cuando es necesario defender a la gente y los lugares que vigilan. Al mismo tiempo, comprenden que nada dura para siempre. La muerte y la mutabilidad son parte del ciclo natural de renovación. Su reputación es impetuosa y son considerados como bestias instintivas por las demás castas. Suelen recurrir al diálogo para solucionar algún problema, pero si ellos observan que el mortal miente o tiene una doble intención lo cazarán, literalmente.

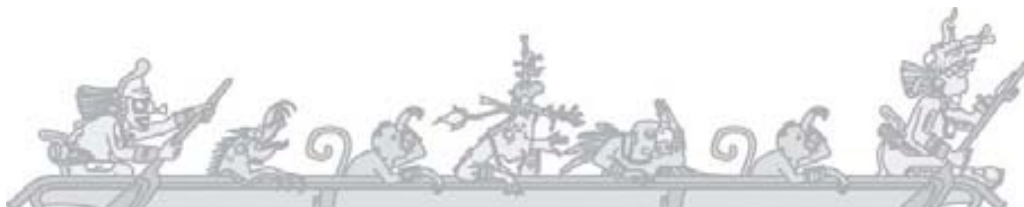
En el umbral: Los elegidos son personas tímidas, retraídas o incertivas cuyo espíritu es frágil y débil. Al cruzar el Cuxam Sum su temperamento cambia y despierta la bestia interna. Aquellos que comparten la obsesión por proteger o explorar a los animales sin dañar el medio ambiente también son candidatos.

#### **Ahuaob Cauac**

*Los Señores de la Tormenta*

*"Somos una aberración inevitable que desafía toda explicación posible. ¡Haremos que la sangre corra como el vino!"*

Formado el Cielo y la Tierra, K'ucumatz creó a Xibalbá, el Inframundo, debajo del mar infinito. Un lugar inhóspito y terrible para los que desafían a los dioses. En este reino oscuro existen cinco casas donde se torturan a las almas eternamente. La segunda casa más terrible de Xibalbá es la Casa del Frío Eterno.





Los elegidos para ser un Ahau Cauac, Señor de la Tormenta, son aquellos quienes han perdido todas sus ilusiones y sueños en un mundo frío y hostil y que cargan en su alma el peso de la venganza, la ira y la desesperación. Estas almas que cruzan el Cuxam Sum encuentran en la violencia sin sentido el camino perfecto para desahogar su odio inextinguible.

Los Ahauob Cauac llevan el principio del ojo por ojo hasta las últimas consecuencias. Cuando un Ahau Cauac toma una decisión nada puede oponerse entre él y su objetivo, sin importar a quien tengan que quitar de en medio para lograrlo. Creen que sólo ante el dolor y el horror, el ser humano encuentra su nobleza.

Son ingenieros de la destrucción, su alegría está basada en la aniquilación de los demás. Donde se presenta un Ahau Cauac sólo puede existir la locura, el terror y la aniquilación. Su presencia induce las más febriles y horripilantes pesadillas, pues con un sólo toque, muestran toda la perversión y locura del universo.

Crear caos entre la humanidad para que el hombre pueda crecer de ahí es su filosofía, además de satisfacer sus deseos de abandono. Son temidos por sus vulgares y repugnantes métodos y se deleitan con el terror de otros. Nunca muestran temor en la batalla, ellos prefieren provocarlo.

En el umbral: Quienes han desgastado su vida y su alma en vivir constantemente en violencia son candidatos para pertenecer a esta casta. Individualistas que se han saboteado siempre a ellos mismos y a otros en el proceso.

Otro grupo de candidatos son quienes se sienten extraños con otros humanos y prefieren la soledad absoluta. Personas que se confrontan día tras día al crimen o violencia y mueren son particularmente susceptibles; policías, soldados y adictos, son ejemplos recurrentes.

También aquellos quienes se entregan al abandono de sus vidas por la banalidad y la negligencia sólo por sentir una nueva sensación o experiencia.

### **Ichob Kinich Ahau** Los Ojos de Kinich Ahau

*“La trascendencia del espíritu se encuentra en nuestro vínculo con los dioses”*

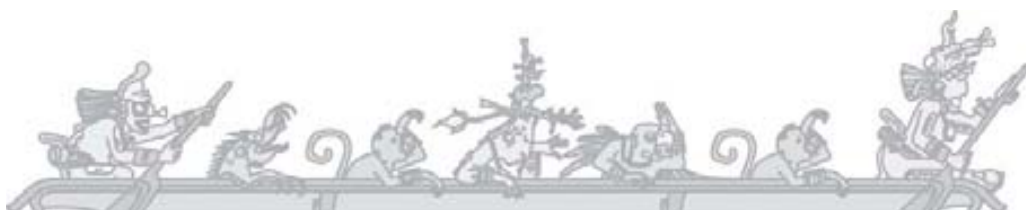
Los elegidos por Kinich Ahau, el dios del Sol, son apasionados y despiertos de mente, además son maestros de la estrategia. Están siempre en movimiento, protegiendo a desamparados. Sin embargo, su curiosidad es insaciable y en ocasiones los lleva a buscarse problemas o involucrarse en situaciones difíciles y comprometedoras.

Un Ich Kinich Ahau da una imagen educada y le gusta complacer al mayor número posible de personas. Trata de ser un ejemplo para la gente que lo rodea, mostrando el beneficio de las buenas acciones. A la mayoría les encanta forzar las reglas sin llegar a romperlas con tal de probar su punto.

Tanto en el campo de batalla como en la sociedad, los Ichob Kinich Ahau destacan en el desarrollo de estrategias. Les encanta tener visión del futuro y considerar todas las posibilidades. Se muestran agradables y amistosos con casi todo el mundo. Ven con los ojos, pero también con el corazón. El inconveniente de los Ichob Kinich Ahau es su ánimo irritable, su carácter es bronco e incluso agresivo. Refunfuñan por todo y nadie se libra de su comportamiento hostil, son fáciles de enfurecer, especialmente si se les insulta o ponen en duda sus convicciones y nunca contienen su furia.

Tenaces y dedicados en sus acciones, a menudo son solitarios aunque muchos tienen un amigo o confidente íntimo. Las otras castas los aprecian por su sinceridad y persistencia a la hora de la batalla, un Ich Kinich Ahau no tiene idea de cuando rendirse.

En el umbral: Los elegidos para formar parte de esta casta son personas que han entregado su vida por ayudar al débil o desamparado sin esperar nada a cambio y que han muerto por sus ideales. Ejemplo de ello es una madre que protege a su hijo de un padre abusivo o un reportero que denuncia negligencias y es atacado por sus ideas.





**K'ul Na Balam**  
La Casa Sagrada del Jaguar

*“Puedo darte lo que más anhela tu corazón, pero debes saber que hay un precio.”*

Debajo del mar infinito, K'ucumatz creó un reino lúgubre donde impera la locura y el sufrimiento por toda la eternidad, un mundo de sombras para aquellos que desafíen a los Dioses. En él los espíritus estarán atados emocionalmente, junto con aquellos que busquen dañar las creaciones del Infinito. Su nombre es Xibalbá, el Inframundo.

En el centro de Xibalbá se fundó la Necrópolis Negra, donde residen los nueve dioses del inframundo. Cada dios está a cargo de un templo, donde las almas son torturadas sin descanso. La más terrible de las casas es la K'ul Na Balam, Sagrada Casa del Jaguar, donde infinidad de jaguares torturan constantemente el alma de sus habitantes.

K'uchil Hanal Pixanob, el Devorador de Almas, ha enviado al mundo a las Bo'oy, las Sombras, para que esparzan el Caos y rompan el sagrado vínculo de los hombres con los dioses. Los Señores de Xibalbá no permitirán que esto suceda, ellos deben ser los únicos que creen el Caos y reestructuren los ciclos, ellos son los que forjarán la Era Oscura. Nadie más.

Los elegidos que reciben el nombre de K'ul Na Balam son individuos que poseen en su alma una oscuridad innata. Fríos, ásperos e insensibles ante cualquier situación. Son inamovibles. Armados con asombrosos poderes de liderazgo e inspiración, los K'ul Na Balam alientan a forjar la nueva Era Oscura, donde reinará sólo la Locura y el Terror infinito de los Señores de Xibalbá.

Son, por excelencia, demagogos y dictadores manipulando a peones humanos con palabras dulces y mentiras sutiles y venenosas. Prometen realizar grandes deseos y anhelos a aquellos que les juren fidelidad, pero una vez que cumplen con su parte del trato convierten esos anhelos en las peores pesadillas. Están llenos de orgullo y desafío, se rehúsan a creer en la posibilidad del fracaso.

Usan sus poderes de carisma y decepción para volver a unos contra otros cuando los consideran prescindibles.

El umbral: Los elegidos por Xibalbá para formar parte de K'ul Na Balam son personas que han perdido su alma en el manejo del poder y la influencia. Son criaturas sociales, encantadoras y decisivas; tienden a usar a otras personas como herramientas, controlar a aquellos que los rodean y cultivar tanto seguidores como “borregos”. A pesar de su alma oscura, estos seres poseen un código de honor y ética. Un ejemplo son los políticos, ejecutivos, músicos, actores y predicadores carismáticos.

**K'aay K'uk**  
El Canto del Quetzal

*“Debemos inspirar y guiar a la humanidad hacia un mejor futuro. Nuestra evolución es lo que desean los dioses.”*

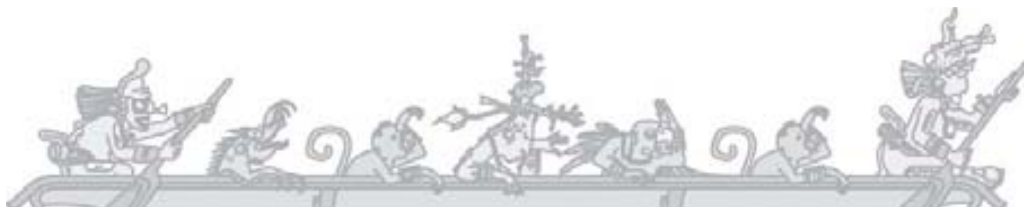
Son elegidas aquellas personas que llevan al extremo su instinto de protección o de amor por sus vidas y sus cuerpos. Aquellos que sólo ven en sus espejos su hermosura en medio de la fealdad del resto del mundo.

Los K'aay K'uk no están interesados en teorías abstractas o realidades pragmáticas, pero sí en la acción inmediata para cambiar al mundo que los rodea. Dejan atrás la superficialidad y despierta en ellos un sentido de altruismo y ayuda a los demás.

Son inmunes a las tentaciones de los vicios, consideran que es un signo de imperfección que impide el crecimiento de la raza humana. Son apasionados y los más nobles de las castas. Nunca se desvían de sus metas y de sus ideales.

Su humildad al realizar las acciones a favor de sus compañeros no tiene igual. Un K'aay K'uk es un defensor de los derechos de las personas, no permitirá que se lleve a cabo un abuso frente a él o de algún conocido. Su presencia resuena con las pasiones en busca de la verdad.

Quieren inspirar a la humanidad seduciéndolos con misterios, estimulándolos a aventurarse y descubrir las maravillas ocultas.







Son el espíritu del anhelo personificado, las personas que tienen contacto con algún K'ay K'uk sienten una inspiración ante su presencia y siguen su ejemplo.

En el umbral: Los elegidos son aquellos que han sufrido un gran daño emocional por parte del mundo que los rodea. Personas inseguras que reflejan lo contrario a los demás. Una chica que sufre de obesidad y baja autoestima que es atacada constantemente por sus amigos y familiares es un buen ejemplo. Aquellas personas que se consideran hermosas pero sin ningún objetivo o razón para vivir también son prospectos.

**Kaanbalob Itzamná**  
Los discípulos de Itzamná

*“Somos parte importante en el intrincado diseño cósmico. Es nuestro deber restaurar el equilibrio de los ciclos.”*

En el inicio del tiempo, k'ucumatz formó el cosmos. Entre el caos infinito, construyó cada órbita de los planetas, cometas y estrellas. Dio vida a enormes galaxias y creó un ritmo a todo el universo a través de mecanismos independientes, pero que se relacionan todos entre sí. Realizó el más grande, vasto e imposible diseño que desafía toda comprensión.

Los antiguos mayas observaron el cielo y trataron de comprender y aprender de los misterios que había escondido Itzamná, el hijo de K'ucumatz, en las estrellas. Muchos sacerdotes dedicaron gran parte de sus vidas para descifrar los secretos del universo y predecir acontecimientos futuros y mejorar los ciclos. Fue una época llena de esplendor en la civilización, pero al llegar su decadencia, muchas de las tradiciones se perdieron.

En nuestro presente, del Caos absoluto ha nacido un ser capaz de negar y devorar almas, K'uuchil Hanal Pixanob, para romper el eterno vínculo entre la raza humana y los dioses, el Cuxam Sum. K'ucumatz no lo permitirá pues esto significa la total aniquilación de la Creación.

Para evitar la crisis futura, Itzamná selecciona a sus guerreros con un objetivo: reestablecer los ciclos y reanudar la fe.

Aquellos que reciben el nombre de Kaanbal Itzamná son individuos con un ansia por encontrar las respuestas a los grandes misterios del mundo. Son sabios y benévolos, sin embargo, muchos de ellos están tan alejados de los hechos cotidianos que son tan idealistas y tienen problemas para imaginarse la dureza de la vida.

Elegantes, sinceros y justos pueden adivinar el futuro a través de la meditación. También son misteriosos y curiosos, de talante tranquilo; pasan mucho tiempo escuchando, pensando e investigando. Sus modales son intachables y les gusta compartir su sabiduría con sus conocidos.

Generalmente aprecian la soledad aunque dedican gran atención a sus amigos escogidos. Averiguan todo lo posible sobre un amigo o enemigo, para ellos es mejor cultivar su opinión antes de hacer conclusiones.

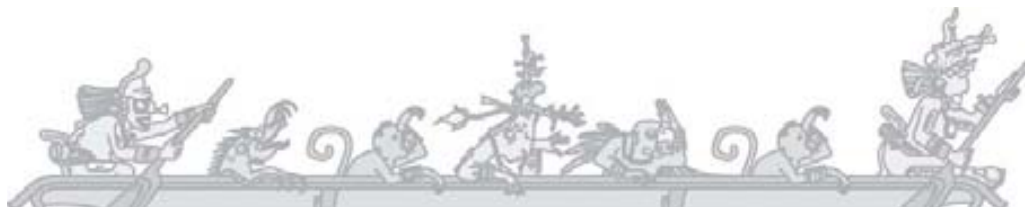
En el umbral: Son elegidos aquellos que están impacientes por obtener conocimientos, que cuestionan los grandes misterios del universo, incluso pueden ensuciarse las manos para conseguir la información necesaria. Puede ser un reportero que busca una gran historia, un espiritista que busca respuestas en el más allá. La verdadera motivación de un Kaanbal Itzamná no es la pregunta en sí, sino la búsqueda de las respuestas y el conflicto para obtenerlas.

**Ts'at Nakan**  
La Serpiente de la Sabiduría

*“Cambiaré el curso de tu vida para siempre, soy la respuesta a lo que buscas”*

De cuerpos seductores y sensuales, los Ts'at Nakan son apasionados y viven la vida al máximo. En realidad, carecen de algún sentimiento más allá del deseo físico y el afecto vago. Son superficiales, lo saben y a la mayoría no les importa.

No prestan atención al paso del tiempo. En situaciones difíciles no se puede estar seguro de su fiabilidad.





La mayoría suelen llevar una vida nocturna con muchas oportunidades de destacar en público y ser el centro de atención en aglomeraciones sociales. Les gusta tener amantes y compañeros, especialmente si son atractivos. Sin embargo, con los Ts'at Nakan lo único que importa son las apariencias y no dan mucha relevancia emocional a sus compañeros.

Disfrutan de la intriga y la desconfianza. La lengua de un Ts'at Nakan es un arma destructiva, pero tan sutilmente afilada, que la víctima no suele darse cuenta que ha sido herida hasta horas más tarde. De actitud desdenosa y arrogante, en ocasiones cambian de bando en una disputa sólo por diversión.

Según ellos no mienten, lo que hacen es dar más interés a las historias. Son elegidos aquellos que llevan un estilo autodestructivo de vida, todo aquel que se ha dejado consumir por algún vicio en particular.

En el umbral: Una característica de los seleccionados es su vanidad y sus pasiones. Sienten una profunda admiración por lo físico y lo inmediato, se interesan demasiado por cosas triviales como gastar su dinero en la ropa más fashion o el último objeto de moda. Son candidatos aquellos que han sido afectados profundamente por las cuestiones de la carne, que han amado completamente y que no son correspondidos y quienes creían en una causa o persona y fueron traicionados por la misma.

Otros que pueden ser elegidos son quienes han sufrido literalmente por su arte: artistas principiantes, escritores fallidos o músicos rechazados, cuyas almas han sido rotas por el rechazo, las deudas y las adicciones.

Estos personajes interactúan entre ellos, buscando ideales o metas en común o enfrentándose por diferencias de pensamiento. Todos conviven dentro de una sociedad oscura y decadente, conscientes de que de ellos depende el destino del universo entero. Saben que tiene un objetivo: evitar que K'uchil Hanal Pixanob, esparza el Caos y rompa los ciclos, trayendo con ello la destrucción de todas las formas de vida.

## 5.2 Diseño editorial

Para comenzar con el proceso de bocetaje correspondiente a la fase de Modelos y Verificación del método proyectual de Bruno Munari fue necesario establecer primero el formato, la tipografía y el tipo de retícula que se usará.

### 5.2.1 Formato

El formato elegido para el libro será de 21.5 x 28 cm., que corresponde al tamaño carta, el cual entra 8 veces en un pliego tamaño 8 cartas, 57 x 87 cm. La elección es para aprovechar al máximo el área del papel y el desperdicio es menor.

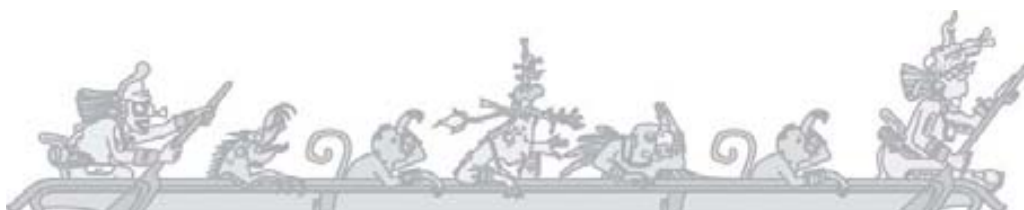
### 5.2.2 Tipografía

Para el texto general del libro se eligió la familia tipográfica Humanst 521 BT, normal en 10 puntos. Esta familia pertenece al estilo de letras que carece de patines lo que da un rasgo de modernidad. Por sus características de trazo permite diferenciar cada letra de forma perfecta, ya sea en bloques de texto breves o extensos, aunque no existe una marcada diferencia entre sus trazos gruesos y delgados es un tipo que permite una lectura fácil y rápida.

La proporción de la altura de la "x" es ligeramente más grande en relación a los trazos ascendentes y descendentes de las letras, lo que da una apariencia ligeramente alargada y delgada denotando una sensación de refinamiento. Se usará en bold e itálica donde el texto lo requiera como son: encabezados, subtítulos y diálogos.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ; : ( \* ! ? ' )

Para los encabezados de capítulo uno, dos, tres, cuatro y cinco se elaboró una tipografía especial basada en los glifos mayas. Esta tipografía tiene uso exclusivo en los encabezados de inicio de cada capítulo.





La elaboración de esta tipografía tiene como base la fuente tipográfica Bauhaus 93. También pertenece al estilo de letras que carecen de patines y es una fuente que representa modernidad. Por sus características de trazo geométrico modular no permite diferenciar cada letra de forma clara en bloques de texto extensos, debido a que la altura de sus trazos ascendentes y descendentes son más cortos, esto origina un emplastamiento y produce fatiga visual. Es un tipo que permite una lectura fácil en bloques breves.

**A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z**  
**a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . . . : ( \* ! ? ` )**

Se utilizó la altura de la “x”, los trazos ascendentes y descendentes de esta familia tipográfica para la creación de los caracteres y conservar la proporción en la fuente elaborada.



Para la construcción de las letras se recurrió a la escritura maya. El estilo de caligrafía y la complejidad de los jeroglíficos mayas son como ningún otro sistema de escritura. Aunque nuestro sistema está basado en signos fonéticos, en comparación con la escritura maya parece mucho más simple. Todas nuestras palabras están formadas por varias combinaciones de solamente veintiocho signos que nosotros llamamos alfabeto. Por contraste, todas las palabras mayas son formadas por varias combinaciones de cerca de 800 signos y cada signo representa una sílaba, esa lista de signos es llamada silabario, no alfabeto. Para seleccionar los glifos que pudieran representar alguna letra en particular se usó como referencia el Catálogo de Jeroglíficos Mayas de J. Eric S. Thompson, la Guía de Estudios de Jeroglíficos Mayas de Inga Calvin y el Dictionary of Maya Hieroglyphs de John Montgomery.

El Catálogo de Thompson es un documento muy útil de signos mayas. Es el más completo que se ha compilado, e incluye glifos de códices y monumentos. Es bastante bueno en la identificación de signos distintos e individuales.

Además, el Catálogo de Thompson tiene un sistema de numeración que permite expansión en cuanto los signos son identificados. La Guía de Estudios de Jeroglíficos Maya proporciona ilustraciones y desciframientos de muchas palabras usadas en el Periodo Clásico Maya y sus inscripciones.

El Dictionary of Maya Hieroglyphs de John Montgomery es una referencia única a la escritura jeroglífica del maya antiguo que presenta más de 1,200 jeroglíficos o compuestos del glifo. Se seleccionó este último como una guía para la elaboración de la tipografía. Para ello se retomaron glifos y partes de ellos que poseen cierta similitud con una letra del alfabeto. Parte de esta selección es la siguiente:



T601: Chu: signo fonético.



T93.59: Ch'a-ti (ch'at): enano, jorobado.



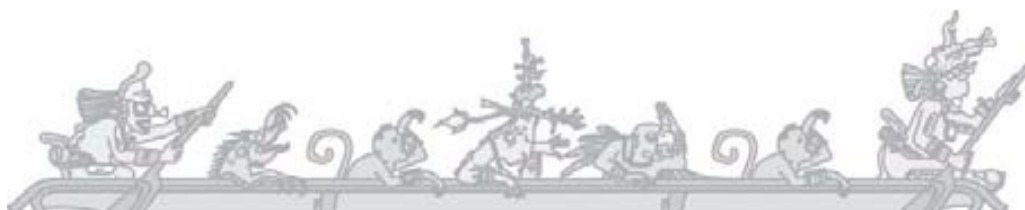
T600:4:87: Casa árbol de retoño; el glifo del fundador, los bastones cruzados glifo; se refiere a la casa del fundador.



T25 ka (ka): signo fonético. Representa la aleta de un pez.



T87 K'AB'A (k'ab'a) : nombre.



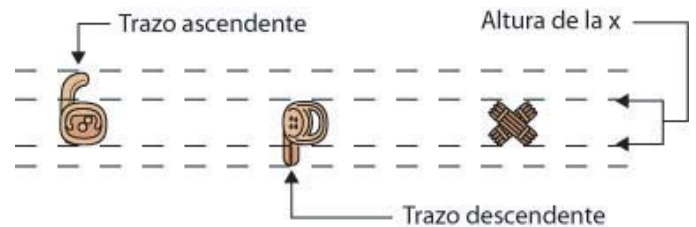


T86b NAL (nal) (T86): maíz, maíz crespo. Parte del nombre propio del Dios Maíz. Sufijo locativo determinativo significando lugar.

De la unión de varios segmentos o modificación de los glifos se creó una propuesta tipográfica para el proyecto *Ojer Tz'ij: El libro del Tiempo*. Además se utilizaron colores terrosos que representaran el color de los códices mayas para la fuente tipográfica. El resultado es la siguiente tipografía:



T582:279:168:529: mo-o WITZ AJAW (Mo' Witz Ajaw) Señor Montaña Guacamayo.



Tnn ne/NE (ne): signo fonético. Cola. Representa la cola de un jaguar.



T177:585hv:24:48. pi-b'i-NA-li (pib'nal): Baño de vapor, temescal.



T74:134:56v:178 NOJOL (nojol): Sur; dirección cardinal.



T113 ta/TA (ta): signo fonético, preposición adentro, en, con, a.

Esta fuente retoma la importancia de la escritura jeroglífica maya y se presenta como una idea que cumple con las exigencias del proyecto: legibilidad, funcionalidad y estética.

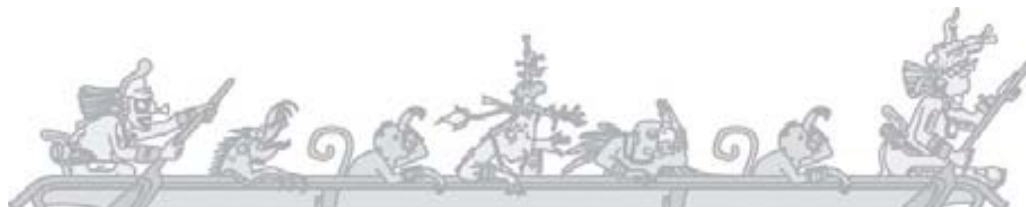


T122:150 TAJ (taj): antorcha, antorcha de pino.

En algunas letras se retoma el glifo tal cual, pues posee la forma de letra al girar o reflejarlo:



T117:a wi/WI (wi): signo fonético. Raíz. Uno, número cardinal.



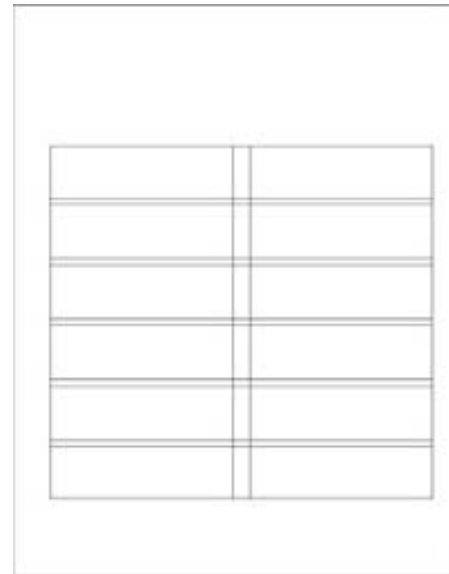
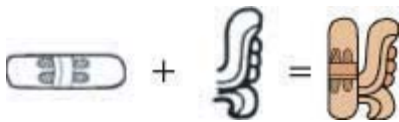




En otros casos, el glifo presenta cierto parentesco, pero necesita una modificación para ser reconocido como una letra:



Finalmente, se utilizaron varias partes de dos o más glifos para formar un carácter en particular:



La aplicación de esta tipografía es en la elaboración de los encabezados de la página de inicio del libro, para el título Ojer Tzij y los titulares de cada capítulo de la tesis.

### 5.2.3 Retícula

Para la distribución de la mancha tipográfica se ajustó la caja de texto de acuerdo a la fuente Humanst 521 BT, 10/12 puntos que se eligió para el texto en general. Basado en este tamaño, la caja será un rectángulo con orientación vertical.

El margen del lomo es de 17 mm, adecuado para que la encuadernación no dificulte la lectura de las líneas de texto que están junto al margen. El margen de corte es de 12 mm, tomando en cuenta que en el refino puede perder entre 3 y 6 mm.

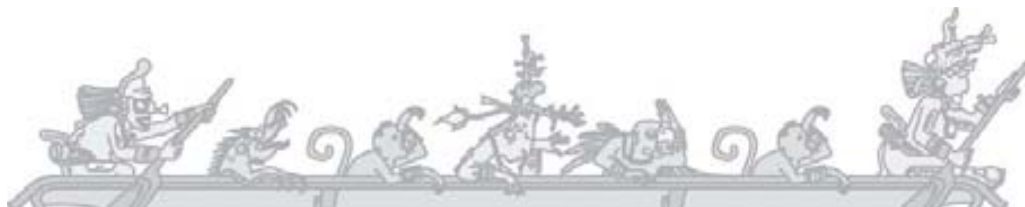
La caja se divide en dos columnas con un medianil de 1p5, en cada columna caben 35 líneas de texto de la fuente Humanst 521 BT de 10/12 puntos. Para el diseño de la página principal y la subsecuente se contemplaron seis campos reticulares con su respectiva línea de flujo.

### 5.2.4 Composición

En la composición del texto general se usó una retícula jerárquica a dos columnas. Esta retícula está basada en la disposición intuitiva de alineaciones ligadas a las proporciones de los elementos. El propósito de la retícula es unificar elementos dispares y crear una superestructura que se oponga a los elementos orgánicos en el formato, así se forma una unidad entre la información y los elementos decorativos de la página.

Cada columna contendrá 60 caracteres y se justificará el texto. El uso de dos columnas permitirá una lectura más dinámica y facilita la inserción de imágenes en el texto para ilustrarlo. Dicha inserción se aplicará la regla de texto/imagen, imagen/texto para agilizar la lectura.

La decoración del libro está fuertemente vinculada a la iconografía maya gracias al uso de elementos pictóricos y escultóricos. Se eligieron los tres códices más importantes de los mayas, el códice Dresde, el códice París y el códice Madrid. De ellos se obtuvo información sobre el estilo pictórico para la elaboración de los motivos decorativos.





### *El Códice Dresde*

Es considerado como el más importante, el más bello y el de preeminente factura de los tres. Para escribirlo se utilizaron un pincel muy fino, así como los colores rojo, negro y el denominado azul maya. Debido a los diferentes estilos de su escritura se sabe que fue realizado por ocho personas y se supone que es originario de Chichén Itzá.

El Dresde trata básicamente de astronomía: almanaques y cuentas de días de culto y adivinación; material astronómico-astro-lógico en dos tablas: la de los eclipses y la de Venus; y profecías para un periodo de veinte años.

Contiene referencias al tiempo, a la agricultura y a los días propicios para las artes adivinatorias, así como textos sobre enfermedad y medicina; aparentemente, incluye asimismo datos acerca de la conjunción de varias constelaciones y de varios planetas con la Luna. Tiene también una página sobre alguna inundación o diluvio, que puede ser reseña o profecía, o simplemente referirse al retorno cíclico de la temporada de lluvias, tan benéfica para los mayas.

### *El códice París*

Fue hallado por el estudioso francés Léon de Rosny en 1859, dentro de un basurero de la Biblioteca Imperial de París. El códice se refiere básicamente a cuestiones rituales. Una de sus caras está dedicada por entero a la sucesión de los katunes (periodos de veinte años) comprendidos entre los años 1224 y 1441, con sus correspondientes deidades y ceremonias.

En cada página hay la representación de un katún, y el texto jeroglífico que lo rodea se relaciona con ritos y profecías. El reverso está formado por almanaques adivinatorios, ceremonias de año nuevo y un probable zodiaco con divisiones de 364 días.

### *El códice Madrid*

Se trata de un texto de adivinación, que ayudaba a los sacerdotes a predecir la suerte.

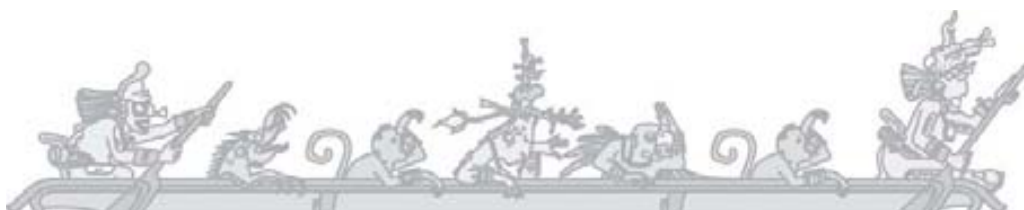
Tiene once secciones: la primera incluye ritos dedicados a los dioses Kukulcán e Itzamná; la segunda se refiere a las influencias malignas sobre los cultivos, y a los ritos y ofrendas que deben realizarse para regularizar las lluvias; la tercera sección está dedicada a un periodo de 52 años rituales. Las ocho partes restantes aluden, entre otros temas, a la cacería y las trampas, los calendarios, la muerte y la purificación.

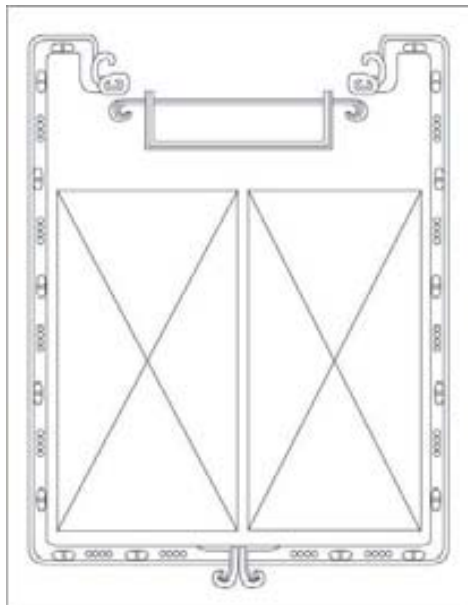
Los códices se caracterizan por dividir sus hojas en tres partes horizontales, incluso dos. Las divisiones se marcaban mediante líneas rojas. Cada banda horizontal se divide entre dos y cuatro compartimientos, llamados *t'ol*, columnas de libro. Se presenta una saturación en una *t'ol* por falta de espacio, muchas veces por falta de organización del escritor. Las divisiones entre capítulos y almanaques no están señaladas salvo por líneas rojas.

Cada banda horizontal se divide entre dos y cuatro compartimientos, llamados *t'ol*, columnas de libro. Se presenta una saturación en una *t'ol* por falta de espacio, muchas veces por falta de organización del escritor. Las divisiones entre capítulos y almanaques no están señaladas salvo por líneas rojas.

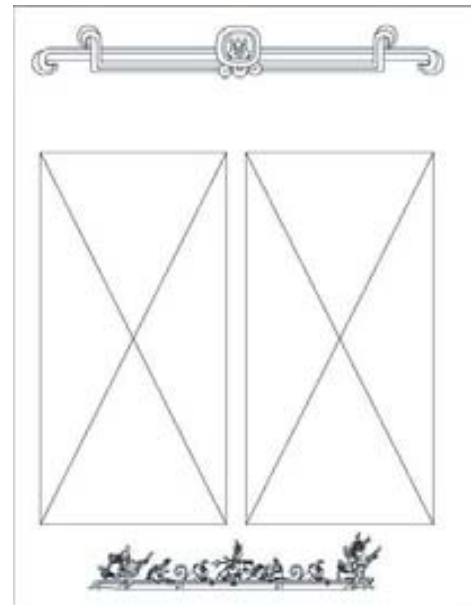
No todos los capítulos empezaban con una página nueva. Los elementos que están contenidos en un códice son: números de distancia, números de meses, glifos y efigies, números de día y símbolos de terminación. Dada la complejidad de la composición de una página de códice maya se decidió seleccionar elementos específicos pues su diseño es muy complejo y su orden de lectura, además de los componentes de la página, hacen difícil su interpretación; es por ello que se retoman los conceptos sobre composición expuestos en el punto 2.2.4 para realizar un diseño más enfocado a la funcionalidad.

El resultado es una composición dinámica que presenta unidad, equilibrio, estética y una fácil lectura para el usuario y que se empleará en las páginas del libro como en la hoja de personaje. Para la página se utilizaron plecas que aparecen en los códices y estelas, un signo de tiempo y los dioses remeros del inframundo, de su combinación se obtuvieron las siguientes propuestas:

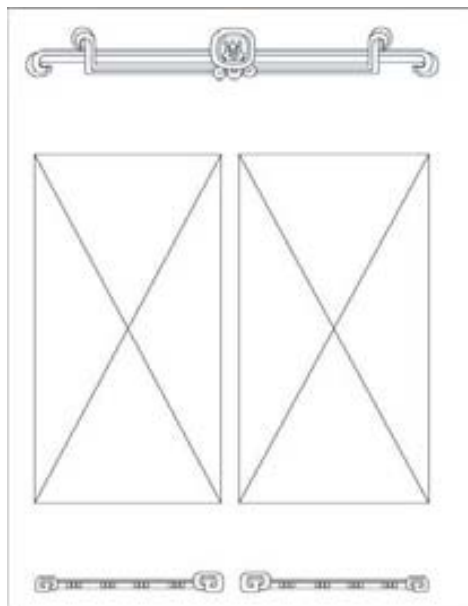




Boceto 1



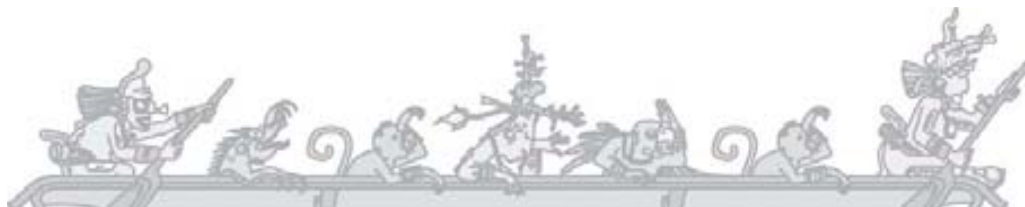
Boceto 2



Boceto 2

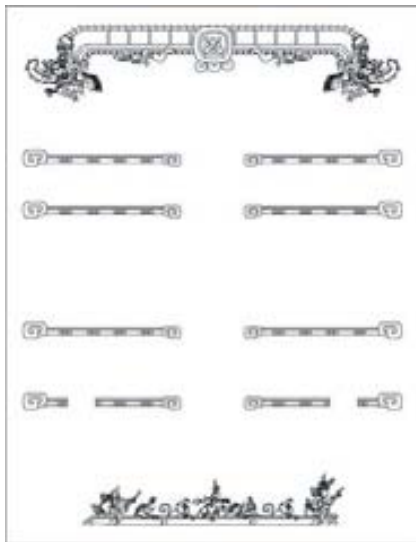
La hoja de personaje (Character's sheet) es una parte importante dentro del juego pues es donde el participante realiza el proceso de creación de un personaje. Ésta se divide en cinco partes: la información básica del jugador y del personaje, como su nombre, la personalidad y que tipo de ser es. La segunda son los atributos físicos, sociales y mentales; en la tercera sección las habilidades se dividen en técnicas (habilidades innatas), talentos (habilidades que requieren de un cierto entrenamiento) y conocimientos (aquello que se obtiene del estudio). En cuarto lugar están las ventajas, que diferencian al personaje de un ser humano común y corriente. Aquí aparecen los poderes especiales y los trasfondos (poderes especiales más mundanos, como recursos económicos, aliados, etc.).

La última sección está dedicada a la fuerza de voluntad, una de las características más importantes del juego; la salud y las experiencias obtenidas. Dependiendo el juego, se agregan otras características en esta parte, por ejemplo: furia y gnosis (Hombre lobo), arete y quintaesencia (Mago), etc.

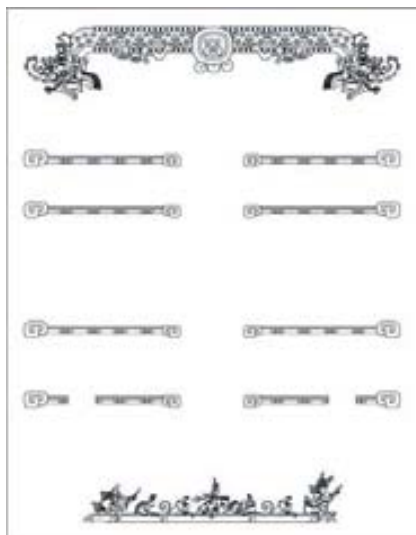




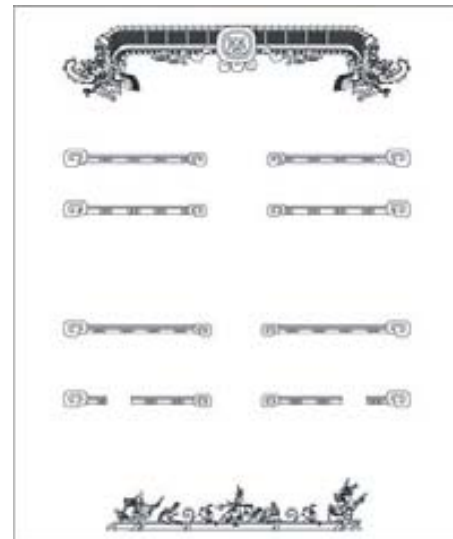
En la hoja de personaje se usaron elementos como plecas, el dragón bicéfalo y sus variantes, los dioses remeros, además del signo ahau. Las propuestas son las siguientes:



Boceto 1



Boceto 2

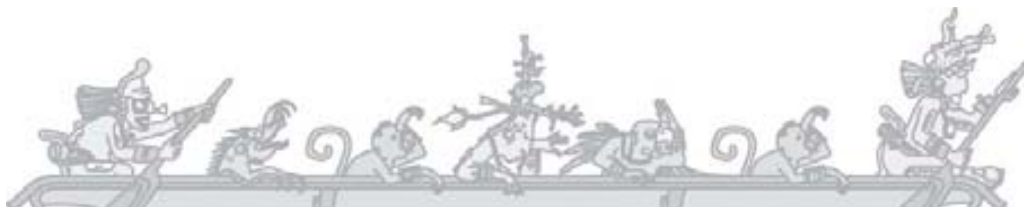


Tanto la hoja de personaje como las páginas del libro deben mostrar unidad en el diseño editorial. Ambas composiciones tendrán un elemento de relación para identificarlas como partes de un todo.

### 5.2.5 Color

Una vez elaboradas las composiciones se les aplicó color. En el punto 2.2.5 se habló sobre las diferentes formas de emplear el color en un proyecto de diseño. Sin embargo, en Ojer Tz'ij se utilizarán colores usados por los mayas para aproximarse más a su gráfica. A pesar de no involucrar por completo el punto 2.2.5, se retomarán conceptos básicos en el manejo del color para complementar el proyecto de una forma satisfactoria.

Los antiguos mayas delineaban las figuras con tinta negra, fabricada a base de carbón. Para el trazo inicial, se usaban espigas de maguey o astillas de huesos de pequeños animales, sobre todo aves. Posteriormente se coloreaba el interior de la figura con un pincel más grueso, de pelo de animal. Darle color a las imágenes no tenía propósitos decorativos; por el contrario, tonos y matices eran totalmente simbólicos, ya que los mayas le conferían a







cada color un significado especial, relacionado con diversas deidades, naturaleza y cosmos. El color verde simbolizaba la vida, la fertilidad, la naturaleza y el jade; el color rojo representaba la sangre, símbolo de la vida; el amarillo al sol y el café se vinculaba a la tierra. Basado en estas características se seleccionaron colores adecuados para armonizar la composición. Los colores principales de los dioses remeros son:



Del dragón bicéfalo son:



Los colores de las plecas son:



Dadas las características de la pintura maya se usó un contorno para delinear las figuras, en el caso de las plecas se empleó el mismo tono, en el signo ahau se utilizó el 7508 M, en los dioses se usó el negro.

Sin embargo, se manejó una variación de saturación en todos los elementos de la página del libro pues el color en toda su saturación generó más peso que el texto. El tono 7507 M se usó al 50%, el 7508 M, al 70%; el 161 M, 463 M, 479 M, 730 M, 1245 M, 169 M, 201 M, 122 M, 364 M y 354 M se usaron al 30%. En los tonos del dragón bicéfalo no se les modificó la saturación pues la imagen atrae la atención y guía al usuario al texto sin robar su atención. Estas variaciones se realizaron para crear una armonía en la página, haciendo la composición atractiva y agradable al usuario.

### 5.3 Ilustración

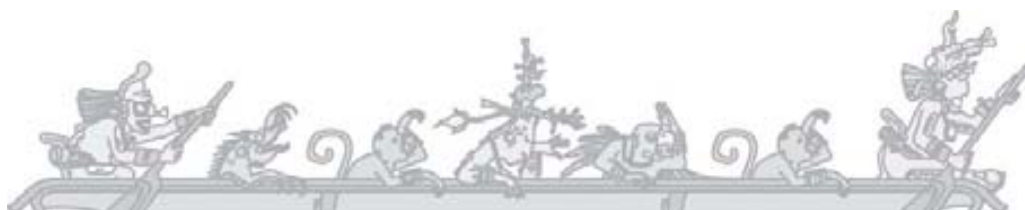
La elaboración de ilustraciones para *Ojer Tz'ij: El libro del Tiempo*, busca la efectividad del mensaje que transmite y la satisfacción de una necesidad específica. Cada ilustración se rige por las leyes de la estética y la funcionalidad pues concreta su función de manera rápida y con un fin consciente y objetivo. Esta etapa de ilustración es la correspondiente a la elaboración de Modelos y Verificación, correspondiente a la Metodología Proyectual de Bruno Munari. Aquí se responde a las preguntas formuladas al final del capítulo 3, 'A Yuxul, "Él del tallado", ¿cuál es el objetivo de nuestra ilustración?, ¿qué elementos son los más adecuados?

#### 5.3.1 Elementos de ilustración

Para la elaboración de las ilustraciones interiores y capitulares, se retomaron características de las estelas y las pinturas murales mayas, para generar un vínculo con esta cultura.

De las pinturas murales de Bonampak se emplea el naturalismo en las expresiones de los personajes. En los murales, la figura humana presenta un movimiento relacionado a una actitud agregando realismo a la escena, esta cualidad se usa para aplicar dinamismo a las ilustraciones.

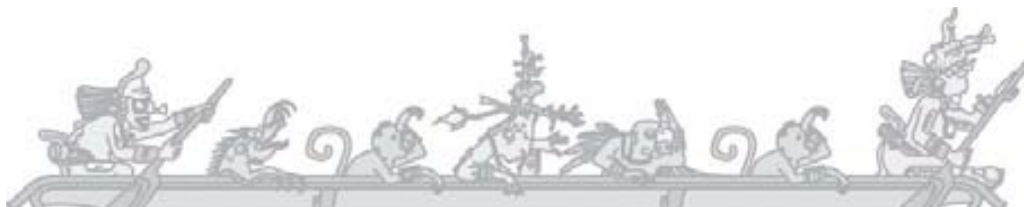
Para reforzar el significado de cada una de las castas que componen los 7 personajes, se empleó un animal relacionado al concepto y al nombre del clan.





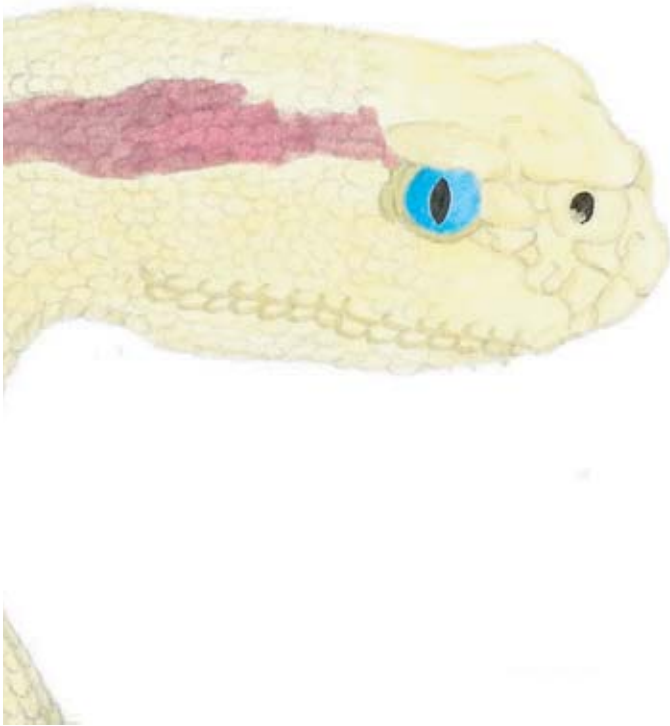
Para el clan K'ul Na Balam se usó un jaguar para demostrar el misticismo y la ferocidad, pero a su vez su astucia y elegancia.

A los Ahau Cauac se les incorporó un buitre, símbolo del mal augurio y de la muerte.





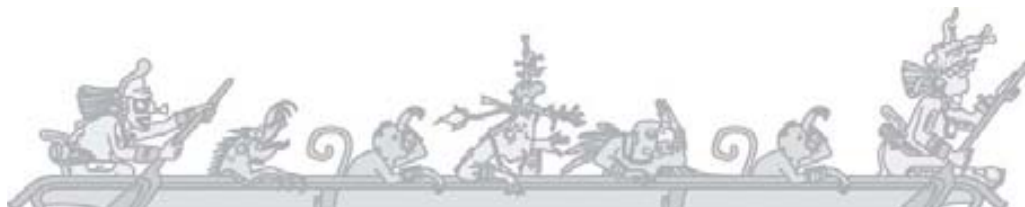
En la casta Ts'at Na Kan se utiliza una serpiente de cascabel, típica del área maya, *Crotalus Durissus*, como un elemento que representa la frialdad, la belleza, pero también la traición y la muerte.



Al clan K'aay K'uk se introdujo el quetzal para simbolizar su unión con K'ucumatz como el ave sagrada.



En el clan Ichob Kinich Ahau se usó el águila real para representar el aspecto guerrero, el poder y la elegancia, también para mostrar la influencia de la cultura mexicana en los mayas del norte. Además se utilizó el águila arpía que habita en el área maya y representa la belleza y gracia además de la ferocidad y el espíritu combativo.







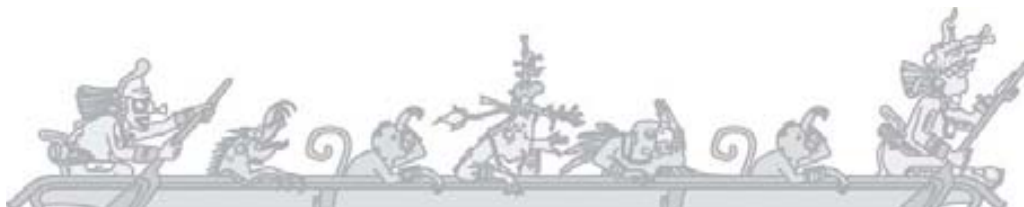
Para el clan Aalob Uc'uc Ulew utilizó un margay o tigrillo simbolizando la ferocidad de estos personajes.



Una vez incorporados estos elementos se introdujo una característica adicional, el uso de una estructura basada en plecas. Esta estructura aparece en las estelas mayas, su función era cubrir todo el espacio para evitar el desperdicio del mismo. En la estela estaba el retrato del gobernante con alguna pose y la estructura lo envolvía haciendo un diseño complejo.



Por último, en la casta Kaanbalob Itzamná no se empleó un animal, se decidió usar el concepto del tiempo y para representar mejor este aspecto se utilizó la rueda calendárica.







En las ilustraciones, esta estructura no pretende rellenar un espacio sino crear una unidad entre las ilustraciones y generar una identificación directa con el concepto maya.

### 5.3.2 Color

La paleta maya era amplia y muy variada, había varios colores que iban desde el púrpura opaco hasta un anaranjado brillante. Los trazos preliminares eran elaborados con un color canela cobrizo, los amarillos variaban desde un verdoso pálido hasta un amarillo oscuro.

Sólo hubo un azul y se aplicaba sobre una base opaca para obtener un azul de Prusia o directamente sobre el estuco blanco para un brillante cerúleo.

Se usaba un negro brillante y lustroso para el trazo final y un blanco opaco para las mezclas. Además se retomaron las características de cada familia de color y las sensaciones que provoca su uso en la ilustración, expuestas en el punto 3.5, y así expresar mejor los diferentes caracteres de los personajes.

Utilizando estas características se elaboraron ilustraciones empleando el simbolismo maya y la psicología del color. En los personajes se usaron para hacerlos actuales, mientras que la estructura emplea el color sólido como en las pinturas murales.

De la unión de estos dos se busca crear una ilustración actual, pero con influencias mayas y atribuirles cualidades.

Para el clan Kaanbalob Itzamná se usó en el personaje, el azul para denotar el carácter frío de la casta, para reforzarlo se empleó el gris y así mostrar que no poseen mucha cercanía a la sociedad. Para la estructura se usa el color amarillo para simbolizar la iluminación y la sabiduría que posee esta casta.

En Ichob Kinich Ahau se usa el rojo para mostrar el carácter agresivo y explosivo de estos personajes, el blanco es para denotar la pureza de sus convicciones e ideales. En la estructura se emplea el negro para denotar la elegancia de la casta.

Para los Ts'at Na Kan se empleó el azul claro para mostrar la frialdad de carácter y la superficialidad, característica primordial de este clan. En la estructura se emplea un verde con tendencia al amarillo para representar la sabiduría y el vínculo con la madre tierra. En la casta Ahauob Cauac se utiliza el negro para denotar el aspecto oscuro-perverso de los personajes, el blanco para mostrar su falta de sentimientos.

En la estructura se usó el azul para reforzar el carácter frío y vincularlos a la Casa del Frío. En K'ul Na Balam se usa el negro para mostrar la elegancia y el misticismo, rasgos dominantes del clan; en la estructura se emplea el rojo para denotar que son personajes activos y agresivos. Para los Aalob Uc'ux Ulew se empleó el verde para denotar la sabiduría, el café para mostrar la unión con la madre tierra que posee este clan. Para reforzar más la unión con la naturaleza se usa una estructura verde.

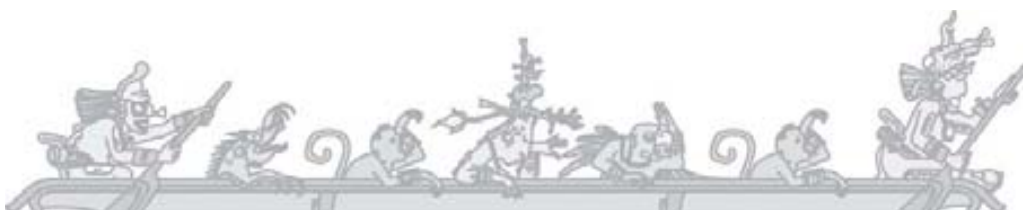
En el clan K'aay K'uk se usa el color verde para ligarlo con el jade, símbolo del alma y la fertilidad; con la serpiente bicéfala y el quetzal. Se empleó el negro para mostrar la elegancia y belleza de este clan. La estructura emplea el azul claro para vincular el ave como parte del dios K'ucumatz y del principio de la vida que es el mar primordial.

La ocupación de estos colores en los personajes es para reforzar el significado de cada casta, pero en el juego el usuario puede modificarlos a su conveniencia.

### 5.3.3 Composición

Para los mayas, las escenas debían ser narrativas en un estilo directo, no exento de sensibilidad. El naturalismo era tan importante para el pintor que los rostros de algunos personajes se pueden reconocer.

Los estados de ánimo varían, las posturas y las expresiones faciales son relajadas durante los preparativos, feroces en el ataque, frías y distantes durante el juicio y el sacrificio. El escorzo y la sobreposición dan un efecto de profundidad.

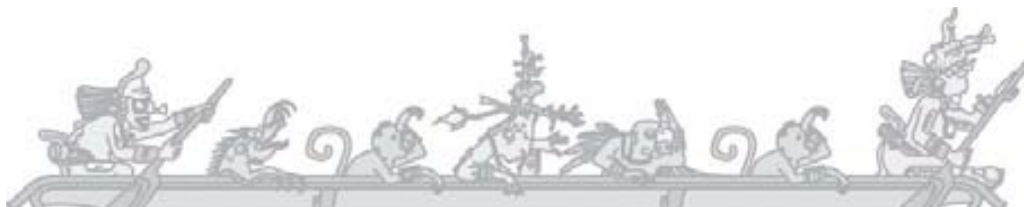




Para Ts'at Na Kan se emplea una postura de exhibición, donde el personaje muestra su belleza y elegancia. Su expresión es arrogante y banal.



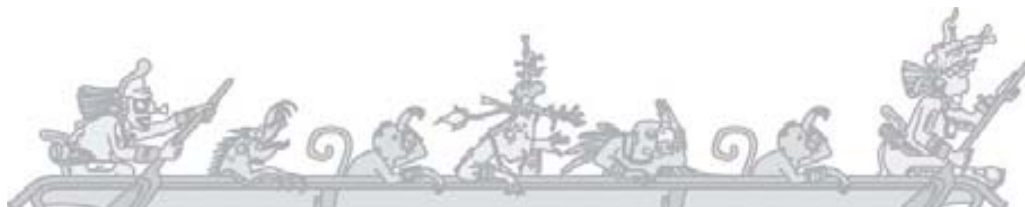
En Kaanbalob Itzamná, el personaje camina para relacionarlo con la búsqueda de conocimiento. Su expresión es reflexiva para relacionarla con la sabiduría.





La expresión del personaje Ahau Cauac es fría e indiferente, la pose muestra la actitud desdenosa y arrogante.

El personaje Aal Uc'ux Ulew está a la espera, listo para atacar a su enemigo, es calculador, pero a la vez sereno.

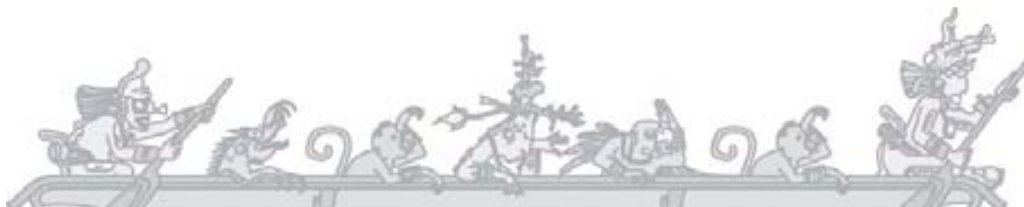
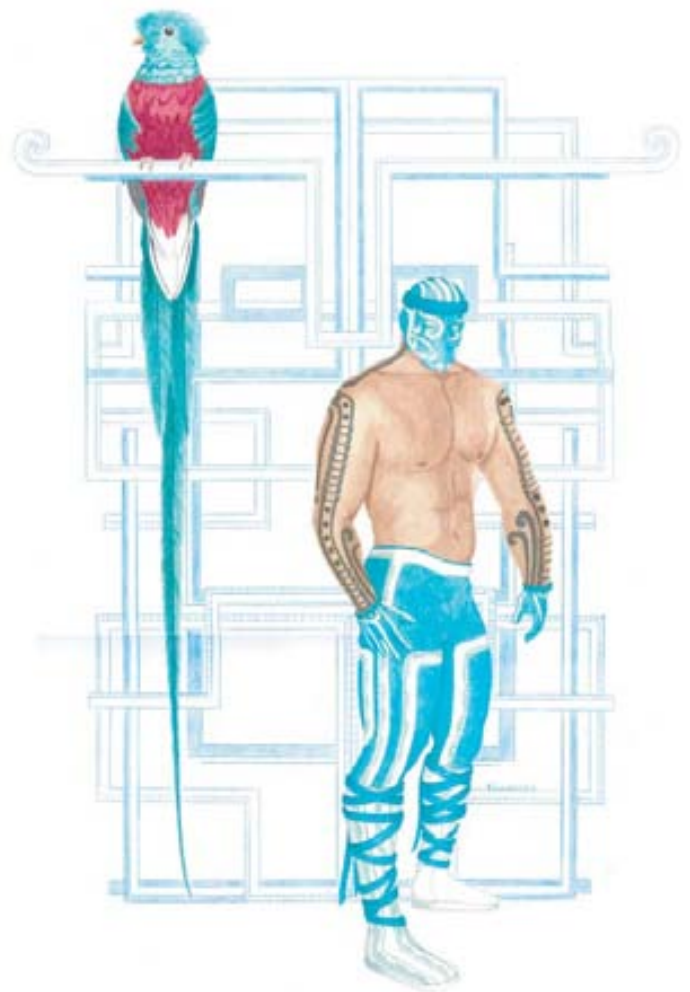
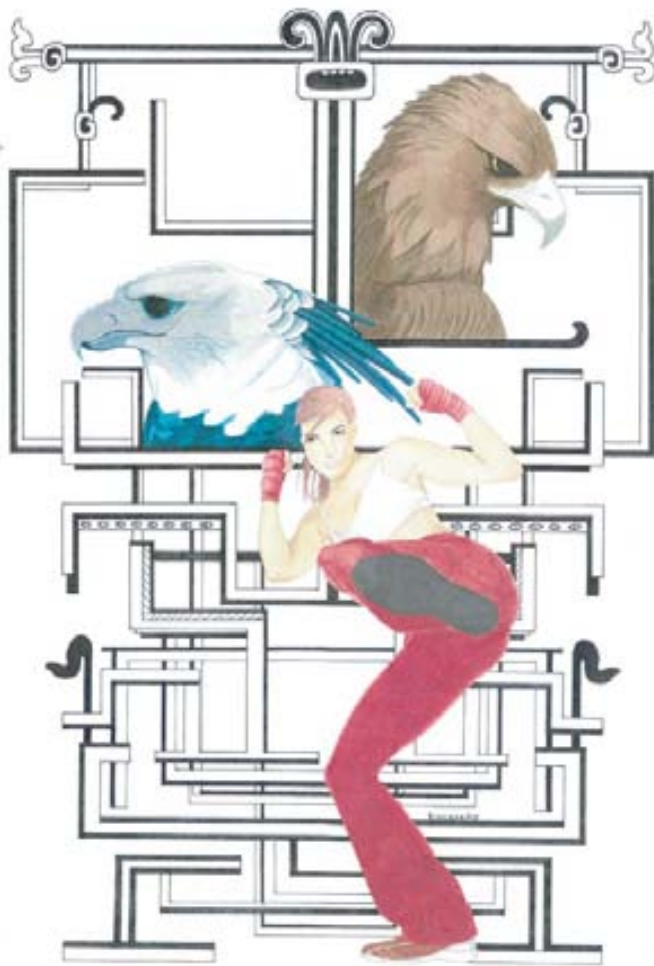






La pose de Ich Kinich Ahau muestra su carácter guerrero y agresivo, dispuesto a pelear.

Para K' aay K' uk, la pose del guerrero a la espera fue la más adecuada, pero se pensó para un luchador y así elaborar expectativa de lo que hará el personaje.







El personaje K'ul Na Balam está en una pose que demuestra su elegancia y porte, su expresión orgullosa sólo disfraza su actitud arrogante, pero siempre listo para atacar.

La composición de las ilustraciones es informal pues todas tienen un equilibrio asimétrico y unidad general mediante estos elementos y formas, dispuestos libremente creando dinamismo y movimiento.

### 5.3.4 Estilo

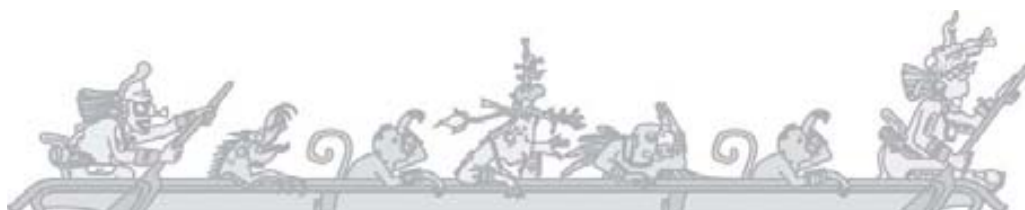
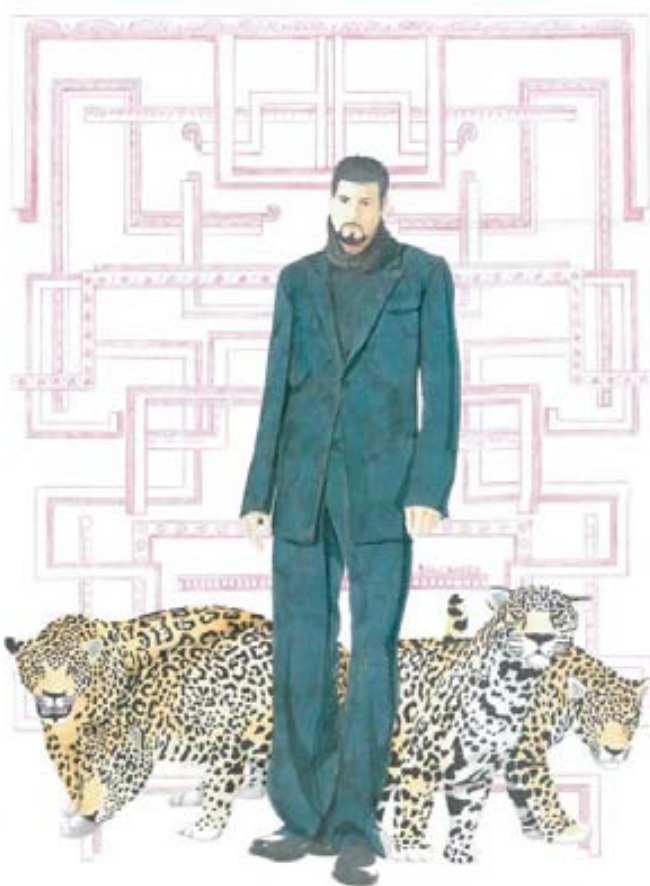
El estilo es la síntesis del medio y su influencia sobre la forma y el contenido; el propósito y la manipulación de los elementos a través de la elección de técnicas apropiadas. Se busca obtener una expresión individual dirigida por la mayor parte de los factores mencionados, pero influida principalmente por lo que sucede en el entorno social, físico, político y psicológico.

Parte del estilo está en la selección de elementos decorativos mayas, símbolos y el realismo como la opción más adecuada que permite mostrar personajes que no tengan estereotipos y no se relacionen al concepto del comic. Las poses de los personajes encaminan a la ilustración a la realidad, la técnica de la acuarela la expresa y representa mejor, pues cubre con las necesidades que requiere el proyecto.

### 5.4 Proyecto

*Ojer Tz'ij: El Libro del Tiempo* es un proyecto de juego de rol basado en la mitología maya. Conforme la metodología de Bruno Munari, esta es la etapa de dibujos constructivos, donde se nos da toda la información útil para la elaboración de un prototipo que cubra 100 % la necesidad.

El libro de reglas del sistema Storytelling de White Wolf se divide en cinco partes: una introducción, donde se incluye un glosario de conceptos que se emplearán y la atmósfera en la que se desenvuelve el juego; los capítulos 1 y 2 explican la mitología empleada pero con tintes contemporáneos volviendo al concepto actual; el capítulo 3 muestra las biografías de los personajes involucrados y sus poderes, además cómo llenar una hoja de personaje; en el capítulo 4 se explican las reglas a detalle y en el capítulo 5 se muestran escenarios y personajes prediseñados para jugar así como antagonistas de los personajes.





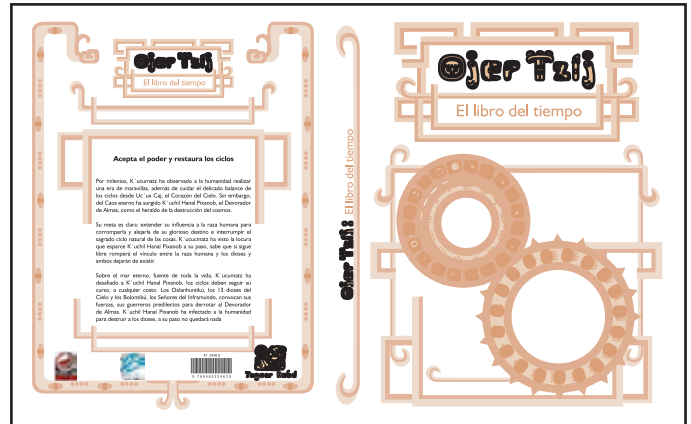
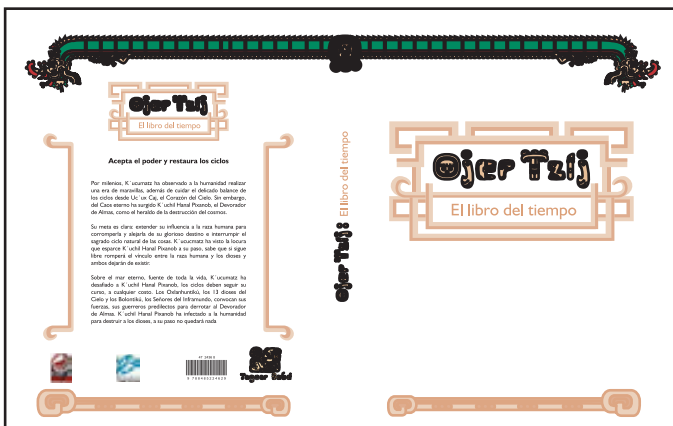
Esta estructura se emplea en todos los juegos de la compañía White Wolf, en algunos, los capítulos son más de 5, esto depende de la extensión de la mitología, Ojer Tz'ij se desarrollará en 5 capítulos para abarcar de manera completa el mito y explicar a detalle la dinámica del juego.

### 5.4.1 Exteriores

Los exteriores del libro buscan siempre atraer la atención del espectador. Su meta es transmitir una idea sobre la temática del libro, brindándonos un aspecto que se relaciona directamente con ella. Se refiere como exteriores a la portada, al lomo, y la contraportada de un libro, estos elementos son de vital importancia pues porque de ellos depende el éxito o el fracaso de una publicación.

#### 5.4.1.1 Portada, Lomo y Contraportada

En la construcción de la portada, el lomo y la contraportada se usó una red en lugar de una retícula, esto es para obtener una mejor colocación de los elementos en el formato. La portada, lomo y contraportada contienen decoración florística de las estelas y pinturas de Bonampak para conservar el estilo maya. Se recurrió al uso del calendario que utilizaban los mayas como un elemento representativo y muy acorde con la temática del libro, el tiempo. El resultado es el siguiente:



De éstas se eligió la segunda pues el diseño resulta más estético, pero sin crear una saturación de elementos y le sea más grato al usuario.

### 5.4.2 Interiores

Los interiores abarcan a las ilustraciones y fotografías que forman parte del diseño editorial de la página, tienen como objetivo hacer más dinámica una composición atrayendo la atención del espectador al contenido del libro.

Los interiores en un libro de reglas de un juego de rol son: Ilustración capitular, inicio de capítulo, página, ilustración de interiores y hoja de personaje.

#### 5.4.2.1 Ilustración capitular

Los juegos de rol de la compañía White Wolf presentan ilustraciones capitulares relacionadas con el tema principal del juego. Ojer Tz'ij no es la excepción, se retoma el panteón maya pero se aplicará un estilo realista fantástico para que haya una renovación. Parte del trabajo de un ilustrador es adaptarse a los avances tecnológicos y la experimentación con diferentes técnicas, teniendo esto en cuenta se usa el estilo tradicional para las ilustraciones interiores y el estilo digital para las capitulares, así se tendrá una riqueza gráfica.





La primera ilustración capitular es la diosa Ixchel, la esposa de Itzamná. Fue la principal diosa maya de la luna, del agua, de la fertilidad, del oficio, de las medicinas y de la enfermedad.

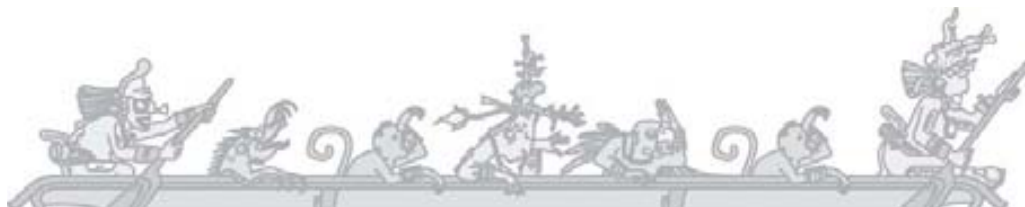
Los elementos que presenta la ilustración son: el mar, se asocia a la fertilidad; la luna, el jade, que representa la fertilidad y la inmortalidad; el color verde, asociado a la vida, un ambiente nocturno para simbolizar el aspecto contrario al dios Sol. La ilustración es la siguiente:



Se elaboró una segunda ilustración de técnica mixta (trazo tradicional y acabado digital) para otro capítulo. El personaje es un guerrero maya realizando una danza a los dioses.



Se realizó esta imagen en alto contraste para crear un grado más alto de impacto en el espectador. Estas ilustraciones pretenden actualizar el concepto maya y ubicarlo en el presente, además de representar un recurso inagotable para la elaboración de ilustraciones. Los juegos de rol emplean varios estilos incorporando al proyecto a varios ilustradores, para proveer una mejor visión del juego e historia.







Esta ilustración pretende actualizar el concepto maya y ubicarlos en el presente, además de representar un recurso inagotable para la elaboración de ilustraciones. Los juegos de rol emplean varios estilos incorporando al proyecto a varios ilustradores, para proveer una mejor visión del juego e historia.

En este punto del proyecto se invitó a participar a Isaac Hernández Hernández, Asael Hernández y Alfredo López Estrada para mostrar su estilo y punto de vista mediante la ilustración para renovar el panteón maya más allá de las imágenes que nos dan las estelas y pinturas murales.

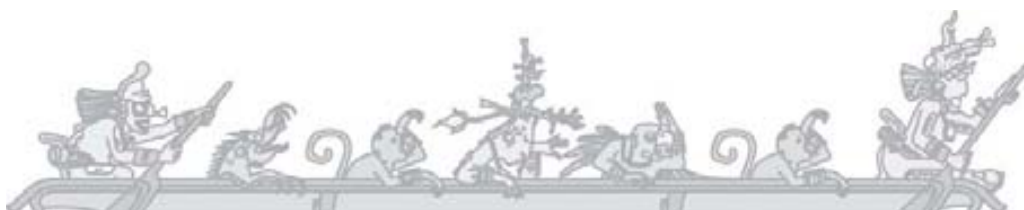
**Alfredo López Estrada**



**E. Asael Hernández**

Estas ilustraciones buscan ampliar e incitar al usuario a adentrarse más al mundo del juego, dejándose envolver por la atmósfera de la cosmología maya, buscando la identificación con sus raíces prehispánicas.

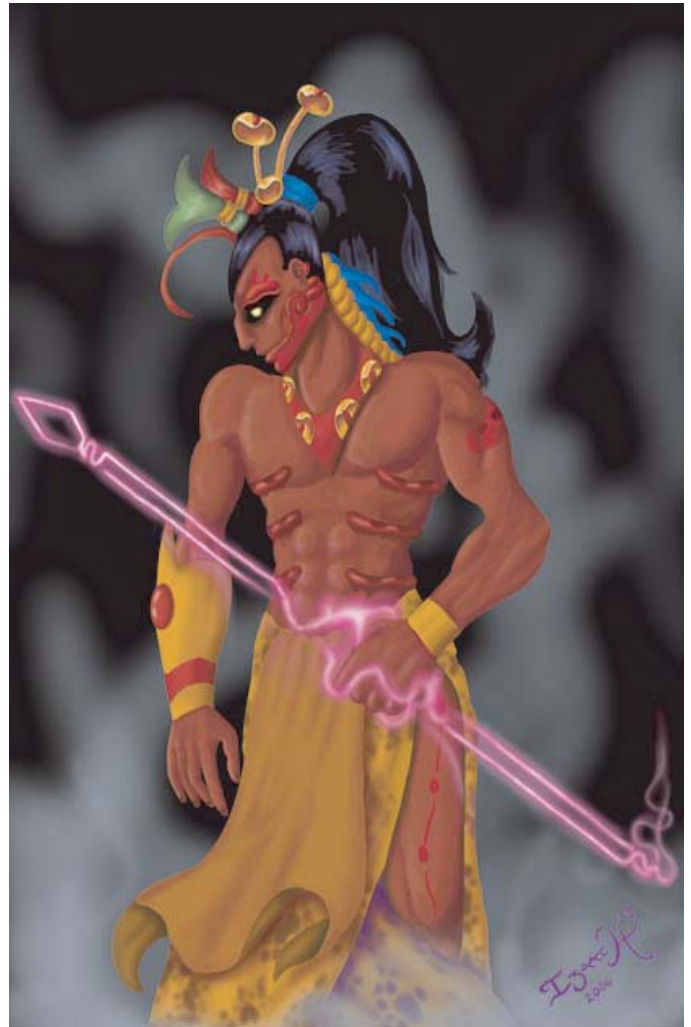
La riqueza de estilos hace más atractivo al juego y no se encasilla el juego a una visión, los ilustradores suelen identificarse con algún estilo que represente mejor el mundo imaginario en el que se desenvuelve la historia.





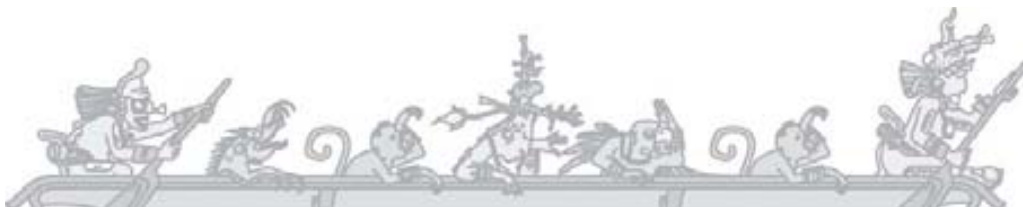


**Asael Hernández**



**Isaac Hernández**

Estas ilustraciones buscan ampliar e incitar al usuario a adentrarse más al mundo del juego, dejándose envolver por la atmósfera de la cosmología maya, buscando la identificación con sus raíces prehispánicas. La riqueza de estilos hace más atractivo al juego y no se encasilla el juego a una visión, los ilustradores suelen identificarse con algún estilo que represente mejor el mundo imaginario en el que se desenvuelve la historia.





#### 5.4.2.2 Inicio de capítulo y página subsecuente

Para la construcción del inicio de capítulo y página se retoma la idea del glifo ahau y las plecas ornamentales que presentan los códices y estelas mayas. Estos elementos se utilizarán como encabezado en todas las páginas. Para la parte inferior se empleará una ilustración de los dioses remeros, que muestra al gobernante de Tikal transportado en una canoa al inframundo. Esta imagen se usa como elemento de relación para unificar las páginas del libro y la hoja de personaje, se emplea como un elemento que represente al mundo místico maya. Además de la numeración en sistema arábigo a la izquierda y en sistema vigesimal maya a la derecha. El margen derecho permite tener más espacio para la numeración debido a que el sistema maya se basa en la posición de puntos y líneas para denotar valores mayores, además de generar un equilibrio en la composición.



En el título del inicio de capítulo se emplea la tipografía que se elaboró para estos fines en un puntaje de 48 puntos y centrada. Para el título de cada capítulo se emplea un recuadro formado por plecas mayas, el fin es resaltar el nombre del capítulo. Se usará la dinámica de texto-imagen, imagen-texto para evitar una composición estática.

#### 5.4.2.3 Ilustración de interiores

Las historias de los juegos de rol suelen ser ilustradas en la mayoría de los casos para brindar una visión acerca del mundo en que se desarrolla.

La riqueza de estilos da una mejor representación de ese universo imaginario. Se realizó una elección de párrafos para acompañarlos de imágenes, la selección es la siguiente:

*“Repentinamente un ave de luz desciende en picada y me sujeta al mismo tiempo que una voz susurra en el abismo...”*

*“En la serenidad ilimitada y absoluta veo sobre el bello espejo de agua una presencia llena de claridad y oculta entre plumas de quetzal. Al contemplarlo con atención pareciera que estuviera dormido, su sueño es tan apacible, como el de un recién nacido.”*

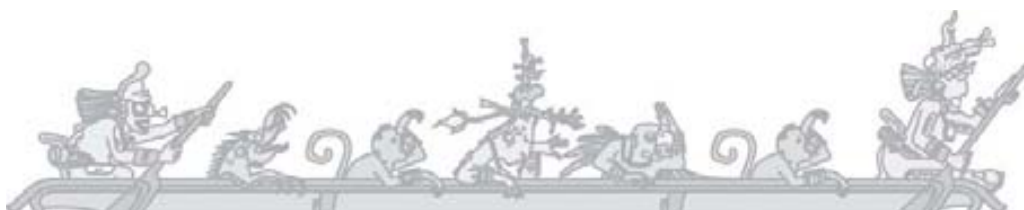
*“Aterrado veo como trae consigo la muerte. La luz que habría de fortalecer a los Saiyam Uinicob los está matando, transformándolos en piedra. Se desencadena el genocidio sobre esta civilización.”*

*“El monstruo me toma en su colosal puño, me observa y sonrío. En el abismo de sus ojos veo un mundo sin vida, sin muerte, sin sueños... sin almas. Un infinito gris de desesperanza.”*

*“Este es el Cenote de los Sacrificios, un lugar de muerte y de renacimiento. Un lugar de purificación, donde las almas son despojadas de todo mal, de toda vergüenza. Este es el sitio donde tu cuerpo debe estar para que sea lavada tu alma.”*

*Estirando los brazos deja caer mi cuerpo en las profundidades, estrellándose contra la serenidad del agua, mi cadáver se hunde con lentitud, Marcial permanece inexpresivo e inmóvil en la orilla...”*

Participaron en la elaboración de las ilustraciones interiores los ilustradores Oliver De la Parra, Brissia Vega y Raúl Morales.







El resultado son las ilustraciones siguientes:

*“Repentinamente un ave de luz desciende en picada y me sujeta al mismo tiempo que una voz susurra en el abismo...”*

**Brissia Vega**



*“En la serenidad ilimitada y absoluta veo sobre el bello espejo de agua una presencia llena de claridad y oculta entre plumas de quez'al. Al contemplarlo con atención pareciera que estuviera dormido, su sueño es tan apacible, como el de un recién nacido.”*

**Raúl Morales**



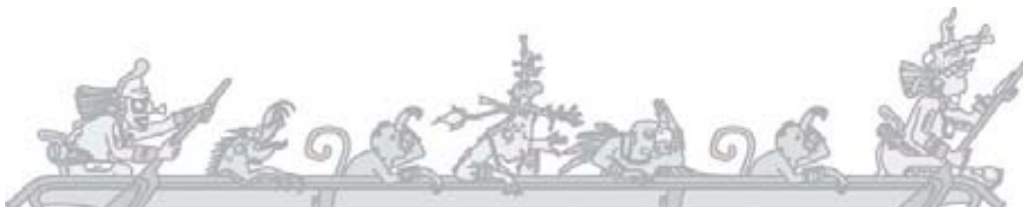
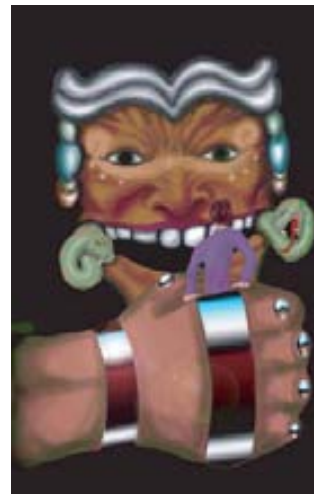
*“Aterrado veo como trae consigo la muerte. La luz que habría de fortalecer a los Saiyam Uinicob los está matando, transformándolos en piedra. Se desencadena el genocidio sobre esta civilización.”*

**Brissia Vega**



*“El monstruo me toma en su colosal puño, me observa y sonrío. En el abismo de sus ojos veo un mundo sin vida, sin muerte, sin sueños... sin almas. Un infinito gris de desesperanza.”*

**Isaac Hernández**





*“Este es el Cenote de los Sacrificios, un lugar de muerte y de renacimiento. Un lugar de purificación, donde las almas son despojadas de todo mal, de toda vergüenza. Este es el sitio donde tu cuerpo debe estar para que sea lavada tu alma.”*

**Oliver de la Parra**



Estas ilustraciones tienen como fin acompañar el texto que narra parte de la creación maya que se elaboró para el juego.

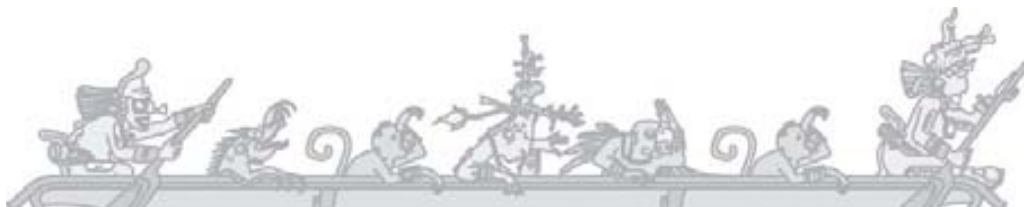
Además los ilustradores Asael Hernández y Oliver de la Parra contribuyeron con otras ilustraciones que acompañarán algunos textos del libro. Estas ya estaban realizadas pero por su contenido y composición resultan adecuadas para acompañar algún texto posterior a la historia.

Las ilustraciones son las siguientes

**Oliver de la Parra**



**Oliver de la Parra**







Oliver de la Parra



Asael Hernández





### 5.4.2.4 Hoja de personaje

En la creación de la hoja de personaje se utilizaron elementos mayas como son: el dragón bicéfalo, también llamado K'ucumatz; para la parte superior acompañado del signo kin que representa el tiempo. En la parte inferior se usó a los dioses remeros como un elemento de unión entre la hoja y las páginas; para dividir cada una de las secciones de la hoja, manejé plecas ornamentales mayas. De las tres opciones que se generaron se eligió la tercera pues el dragón es el que aparece en el códice Dresde. Para la elaboración se empleó una red pues consideré que con ese elemento de distribución podría aprovechar de una mejor manera el espacio.

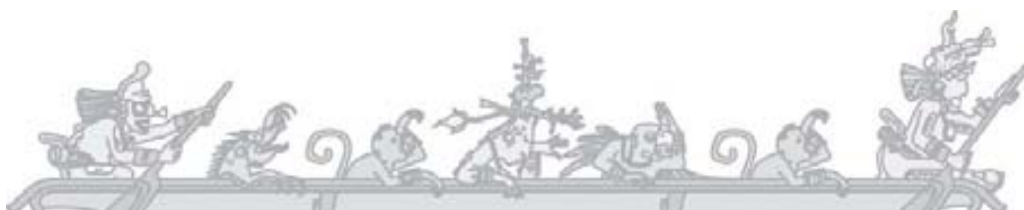
La hoja de personaje se divide en cinco secciones para organizar las características y hacer más fácil su uso en el momento del combate. Esta hoja permite registrar el avance y desarrollo que tiene el usuario en la historia permitiéndole visualizar su progreso en el juego.

### 5.5 Presentación de Ojer Tz'ij: El Libro del Tiempo

A continuación se presenta una visualización del proyecto completo que va desde la portada, contraportada y lomo, las hojas iniciales, la ilustración capitular, los capítulos junto con las ilustraciones interiores y la hoja del personaje.

Nombre:		Concepto:		Clase:	
Jugador:		Características:		Tipo:	
Crimen:		Naturales:		Jerarquía:	
<b>FACTA</b>			<b>ATRIBUTOS</b>		
<b>SOCIALS</b>			<b>MENTALS</b>		
Fuerza	0000	Carisma	0000	Perceptiva	0000
Dominio	0000	Político	0000	Inteligencia	0000
Audacia	0000	Apariencia	0000	Memoria	0000
<b>TALENTOS</b>			<b>HABILIDADES</b>		
<b>TÉCNICAS</b>			<b>CONOCIMIENTOS</b>		
Artes	00000	Armas C.C.	00000	Académicas	00000
Atletismo	00000	Armas de Fuego	00000	Administración	00000
Cálculo	00000	Armas	00000	Religión	00000
Engaño	00000	Combate	00000	Clasico	00000
Espejar	00000	Espejos	00000	Cultura	00000
Esquivar	00000	Inteligencia	00000	Investigación	00000
Intimidación	00000	Manejo de Armas	00000	Leyes	00000
Intuición	00000	Medicina	00000	Lingüística	00000
Liderazgo	00000	Magia	00000	Medicina	00000
Mata	00000	Religión	00000	Política	00000
Percepción	00000	Supervivencia	00000	Religión	00000
Sabiduría	00000	Tecnología	00000	Teología	00000
<b>VENTAJAS</b>			<b>PLAJ'OS</b>		
<b>TAMPONOS</b>			<b>Na'at'</b>		
	00000		00000	Carisma	00000
	00000		00000	Percepción	00000
	00000		00000	Memoria	00000
	00000		00000		
<b>TOMA</b>			<b>GUARDIAS</b>		
<b>EXPERIENCIA</b>			<b>CUK'AN SUP'</b>		

### Portada y Lomo







Contraportada

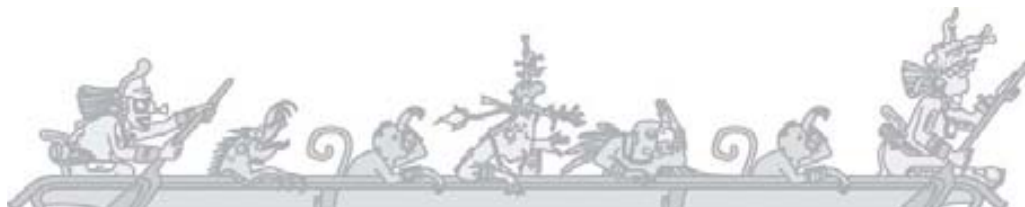
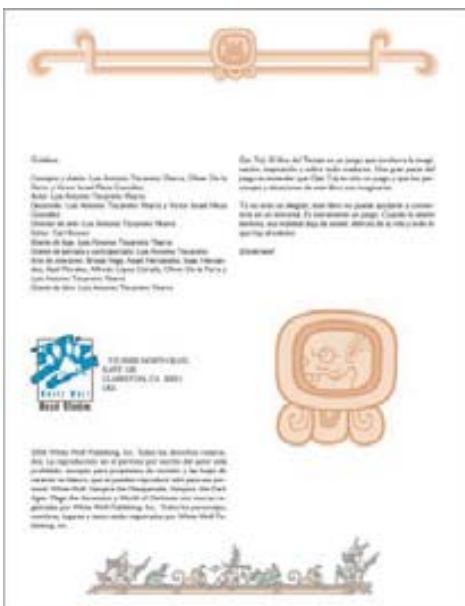
Pág. 1



Pág. 2



Pág. 3







5 Itz' aet  
"Artista"  
Ojer Tz'ij: El Libro del Tiempo



Pág. 4

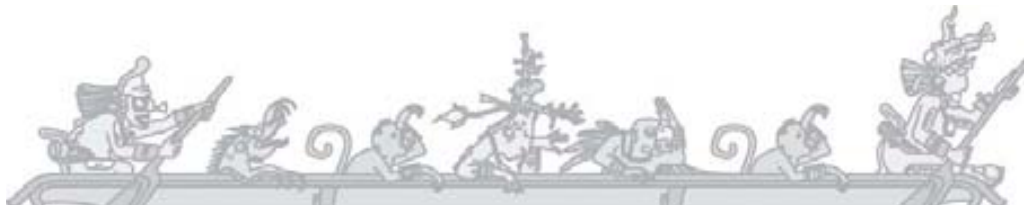


Pág. 5

Pág. 6



Pág. 8





# 5 Itz' aat

## "Artista"

### Ojer Tz'ij; El Libro del Tiempo

**Capítulo Vaoet** En el umbral



En el umbral, una vez más, comienza. En el umbral, lo que ha pasado se repite. Desde una existencia que precede...

Me parece que ya he estado aquí antes. Pero no recuerdo nada. Solo un sentimiento de haber estado aquí antes. El sentimiento de haber estado aquí antes.

¿Qué es?

Una vez más, una existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede.

¿Qué es?

Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede.

Pág. 22

**Capítulo Vaoet** En el umbral



En el umbral, una vez más, comienza. En el umbral, lo que ha pasado se repite. Desde una existencia que precede...

Me parece que ya he estado aquí antes. Pero no recuerdo nada. Solo un sentimiento de haber estado aquí antes. El sentimiento de haber estado aquí antes.

¿Qué es?

Una vez más, una existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede.

¿Qué es?

Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede.

Pág. 23



Pág. 26

**Capítulo Boet**

Más allá de la muerte

En el umbral, una vez más, comienza. En el umbral, lo que ha pasado se repite. Desde una existencia que precede...

Me parece que ya he estado aquí antes. Pero no recuerdo nada. Solo un sentimiento de haber estado aquí antes. El sentimiento de haber estado aquí antes.

¿Qué es?

Una vez más, una existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede.

¿Qué es?

Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede. Una existencia que precede a la existencia que precede.

Pág. 27





# 5 Itz' aet

"Artista"

## Ojer Tz'ij: El Libro del Tiempo

Pág. 33

**Capítulo Best: Más allá de la muerte**

En esta página se describe la vida de los seres vivos en el mundo de los muertos. Se habla de los diferentes tipos de seres que existen en el mundo de los muertos y de cómo se relacionan entre ellos. Se menciona que los seres vivos en el mundo de los muertos son muy diferentes a los que existen en el mundo de los vivos. Se habla de los diferentes tipos de seres que existen en el mundo de los muertos y de cómo se relacionan entre ellos. Se menciona que los seres vivos en el mundo de los muertos son muy diferentes a los que existen en el mundo de los vivos.



**Capítulo Best: Más allá de la muerte**

En esta página se describe la vida de los seres vivos en el mundo de los muertos. Se habla de los diferentes tipos de seres que existen en el mundo de los muertos y de cómo se relacionan entre ellos. Se menciona que los seres vivos en el mundo de los muertos son muy diferentes a los que existen en el mundo de los vivos. Se habla de los diferentes tipos de seres que existen en el mundo de los muertos y de cómo se relacionan entre ellos. Se menciona que los seres vivos en el mundo de los muertos son muy diferentes a los que existen en el mundo de los vivos.



Pág. 34

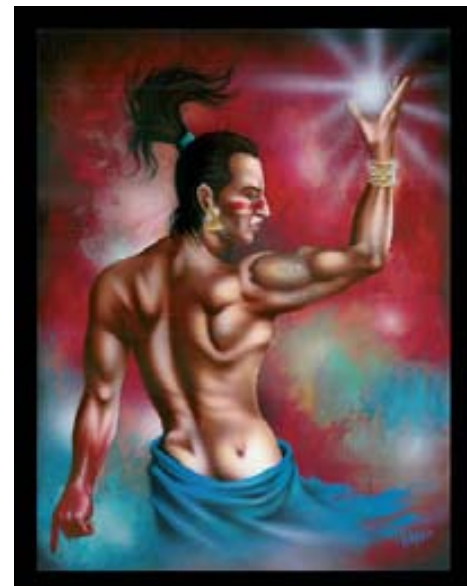
Pág. 55

**Capítulo Best: Más allá de la muerte**

En esta página se describe la vida de los seres vivos en el mundo de los muertos. Se habla de los diferentes tipos de seres que existen en el mundo de los muertos y de cómo se relacionan entre ellos. Se menciona que los seres vivos en el mundo de los muertos son muy diferentes a los que existen en el mundo de los vivos. Se habla de los diferentes tipos de seres que existen en el mundo de los muertos y de cómo se relacionan entre ellos. Se menciona que los seres vivos en el mundo de los muertos son muy diferentes a los que existen en el mundo de los vivos.

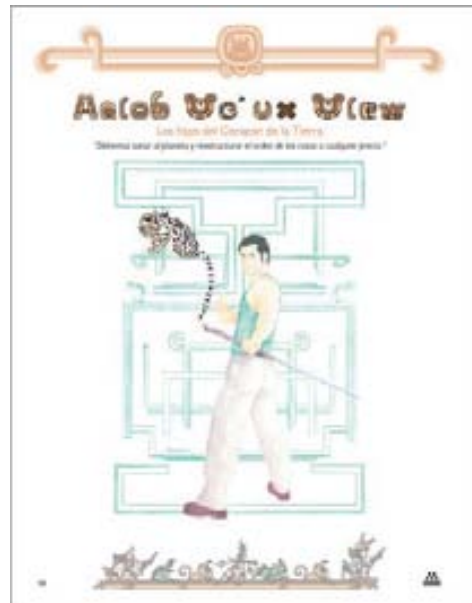


Pág. 56

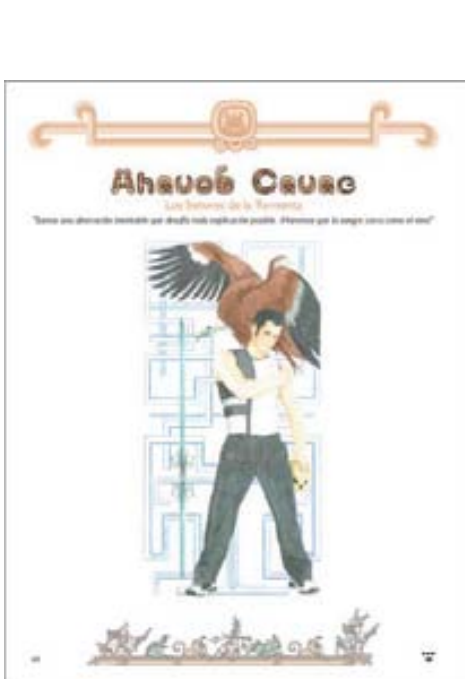




Pág. 57



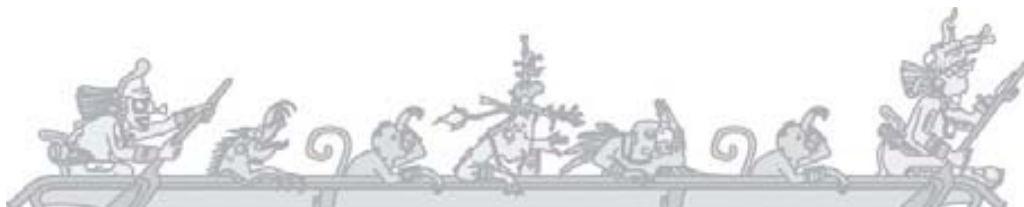
Pág. 58



Pág. 60



Pág. 72





# 5 Itz' aet

"Artista"

Ojer Tz'ij: El Libro del Tiempo

Pág. 73

**Capítulo Cuatro**  
Civilización Perdida

**Contextualización: Contexto y Ubicación**

**Objetivo:** El alumno podrá reconocer y describir las características del periodo. Los estudiantes podrán explicar los cambios que se dieron durante el periodo y el desarrollo de las civilizaciones.

**Actividad:** Los estudiantes podrán reconocer y describir las características del periodo. Los estudiantes podrán explicar los cambios que se dieron durante el periodo y el desarrollo de las civilizaciones.

**Actividad:** Los estudiantes podrán reconocer y describir las características del periodo. Los estudiantes podrán explicar los cambios que se dieron durante el periodo y el desarrollo de las civilizaciones.

Pág. 83

**Capítulo Cuatro: Civilización Perdida**

**Reloé Wo' ux W'et**

**Objetivo:** El alumno podrá reconocer y describir las características del periodo. Los estudiantes podrán explicar los cambios que se dieron durante el periodo y el desarrollo de las civilizaciones.

**Actividad:** Los estudiantes podrán reconocer y describir las características del periodo. Los estudiantes podrán explicar los cambios que se dieron durante el periodo y el desarrollo de las civilizaciones.



Pág. 84

**Capítulo Cuatro: Civilización Perdida**

**Objetivo:** El alumno podrá reconocer y describir las características del periodo. Los estudiantes podrán explicar los cambios que se dieron durante el periodo y el desarrollo de las civilizaciones.

**Actividad:** Los estudiantes podrán reconocer y describir las características del periodo. Los estudiantes podrán explicar los cambios que se dieron durante el periodo y el desarrollo de las civilizaciones.

**Actividad:** Los estudiantes podrán reconocer y describir las características del periodo. Los estudiantes podrán explicar los cambios que se dieron durante el periodo y el desarrollo de las civilizaciones.

Pág. 92







Pág. 93



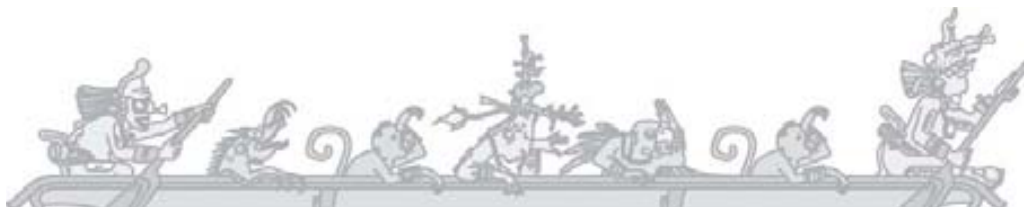
Pág. 101



Pág. 102

Así concluye el diseño de Ojer Tz'ij: *El libro del Tiempo*, esta etapa concuerda con la presentación del dummy de acuerdo a la metodología de Bruno Munari. El diseño cubre con los requerimientos que exige el problema, existe la estética y la funcionalidad al mismo tiempo sin comprometer a ninguno.

La mitología ha adquirido una mezcla de misticismo y actualidad. Las ilustraciones nos ofrecen una mejor visión del juego y el sistema permite un fácil manejo buscando explotar al máximo la imaginación del espectador.





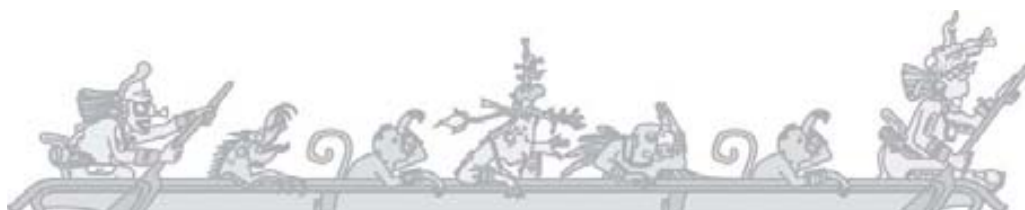
Este punto comprende la etapa de Modelos de la metodología de Bruno Munari y pretende extraer muestras, pruebas que puedan llevar a la construcción de modelos demostrativos de lo que podría ser la solución del problema. Para la realización de este punto se llevó a cabo un estudio de costos de producción del libro Ojer Tz'ij: El libro del Tiempo.

Concepto	Precio por unidad	Precio por millar	Precio por 5000
<b>Pruebas de color</b>	\$3,120		
<b>Interiores</b>	\$62.40	\$62,400	\$234,000
<b>Portada, lomo y contraportada</b>	\$72	\$72,000	\$270,000
<b>Acabado Barniz Uv</b>		\$300	\$990
<b>Encuadernación</b>	\$80	\$68,000	\$300,000
<b>Montaje de portada</b>			\$7,000
<b>Diseño editorial</b>			\$27,500
<b>Ilustraciones</b>			\$47,000
<b>Almacenaje</b>			\$20,000
		<i>Total</i>	<b>\$909,610.00</b>

Las pruebas de color se realizarán en Best Screen Proof, un sistema con trama real de color para la impresión en Offset, este posee gran fidelidad tanto en la gama de CMYK como con tintas directas. El precio por ocho cartas, frente y vuelta, es de \$480.00 y se realizarán los seis pliegos y medio. La impresión de los interiores es en tetracromía y el sistema es Offset a través de Directoplate, este sistema es la opción más económica comparada con otros sistemas de CTP, ya que reduce a la mitad el costo de materias primas.

El precio de la impresión por frente y vuelta de un tamaño carta a color es de \$1.20, por las ocho entradas es de \$9.60. Si se imprime un tiraje de 10,000 en adelante, el costo se reduce un 45%; de 50,000 en adelante el precio baja un 55% (descuentos aproximados). Este costo incluye el papel. El papel para los interiores del libro es couché de 135 gramos, el tamaño del pliego es de 57 x 87 cm. Por ser la primera edición, se utiliza este gramaje de papel, ya que es una edición de lujo y lleva ilustraciones a todo color como un libro de arte.

La impresión de la portada, contraportada y lomo se realizará en canvas de alta resistencia y la impresión es en tetracromía a través de plotter. La portada, contraportada y lomo llevan un acabado en barniz UV para la protección de los colores. El encuadernado empleado es rustico cosido. Un ejemplar costaría alrededor de \$181.90 por la compra al mayoreo, el precio de estos libros en el mercado fluctúa entre \$150 y \$350 pesos, por lo cual es redituable la producción del libro.

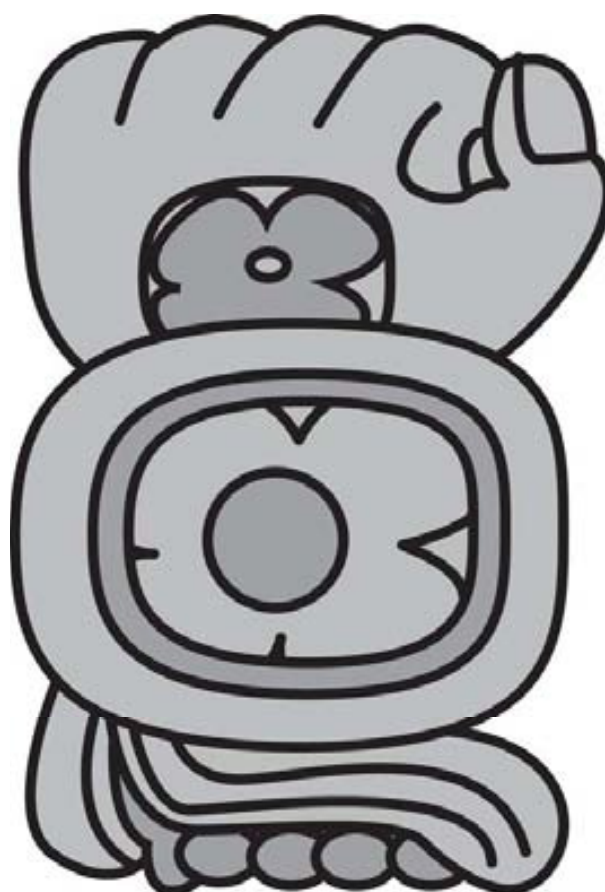




Och K'ia

"Oeste"

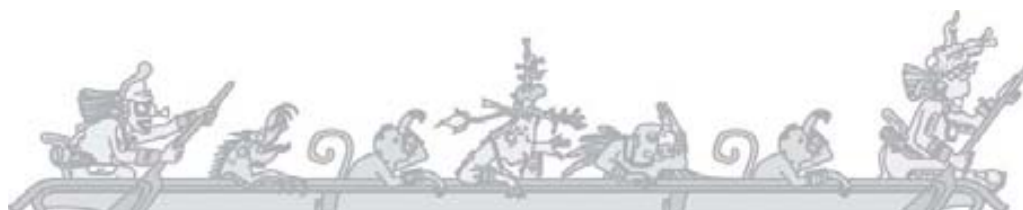
Conclusión



Och K'ia

"Oeste"

Conclusión







El objetivo de la licenciatura de Diseño Gráfico, según los banderines promocionales de la *FES Acatlán*, es formar diseñadores con espíritu crítico y propositivo, capaces de generar comunicación visual mediante la investigación para obtener una mejor resolución de un problema a través de la innovación.

Nuestra profesión busca la creación de mensajes visuales que satisfagan las necesidades de comunicación entre un emisor y un receptor basándose en la tecnología, la ciencia y el arte. Por ende, es importante contar con diseñadores titulados ya que es una certificación de los conocimientos y habilidades adquiridas durante la etapa académica, como consecuencia se modifica la forma de resolver el problema y se cuenta con un método de trabajo marcando una gran diferencia.

*Ojer Tz'ij: El libro del Tiempo*, ha sido un verdadero reto puesto que es un proyecto multidisciplinario. Al hablar sobre juegos de rol se irrumpe en una polémica pues no existe una definición 100% acertada que explique verdaderamente lo que es. Ese problema fue el primero en resolver, ahora se cuenta en esta tesis con una definición que explica no sólo el concepto, como se aclaró en la página 1, sino su historia y los orígenes de este juego (ver página 2).

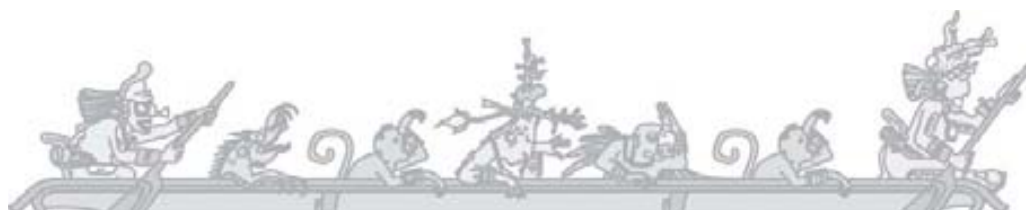
Además es muy útil la aportación de los diferentes sistemas que los rigen, ya que algunos son tan complejos que los futuros jugadores los evitan. Conocer sobre estos sistemas ayudó a crear y modificar el juego, además de comprender mejor cómo funciona y así seleccionar el sistema Storytelling que nos permite explotar las capacidades histriónicas de los integrantes. Involucrarse en la creación literaria brinda muchas satisfacciones, el proceso de plasmar las emociones y la imaginación del autor obliga a crecer y enriquecerse espiritualmente. Escribir un relato, integrarlo y adaptarlo al Popol Vuh para convertirlo en un tema actual fue un verdadero desafío. Este reto demuestra que la labor de un diseñador es multifacética. La investigación realizada sobre los mayas permite conocer y justificar el juego al aplicar el estilo pictórico y características distintivas de la civilización maya a las imágenes contenidas en el diseño editorial, además de mostrar la base mitológica de la que se parte en el proceso literario.

Esta búsqueda facilita la formación de personajes guía que el usuario podrá usar como base para la creación de nuevos integrantes. Estos seres contienen elementos mayas, colores y animales simbólicos, unidos a rasgos humanos, como el conocimiento del bien y del mal, que los apartan de estereotipos y les incorpora realismo. La información también ayuda en el modelaje de un ambiente oscuro y apocalíptico, el universo donde se desenvolverán todas las acciones.

La ilustración también se ve influenciada por esta premisa, dar una imagen que refleje el ambiente donde se desarrolla una historia es un reto constante. Retomar elementos principales que hacen únicos a los mayas y aplicarlos a una ilustración para forjar un concepto nuevo y fresco es un desafío interesante. Este proyecto permitió dar a conocer los diferentes estilos, además de enriquecer la visión del juego. El propósito de esta tesis era resolver de manera precisa un estilo de ilustración y un diseño editorial a través del uso de elementos pictóricos, culturales y mitológicos mayas combinados con los conceptos de diseño para crear un juego de rol que pudiera competir con los existentes; esta meta se logró gracias a la investigación y la aplicación de los rasgos principales de la cultura maya al diseño del juego.

Esta información posibilitó un enfoque específico y delimitó el campo de trabajo, se rescataron elementos que podían ser aplicados al diseño editorial, la ilustración, los personajes y la historia. Todos estos componentes, escultóricos, pictóricos, de escritura y arquitectónicos, forman la unidad estética en el diseño sin sacrificar la funcionalidad, renuevan el concepto artístico maya, ofrecen un estilo de ilustración y brindan un diseño innovador capaz de competir en el mercado. *Ojer Tz'ij* demuestra que los conocimientos adquiridos en ilustración y diseño editorial tienen una aplicación importante en proyectos gráficos, además de dar a conocer que el diseñador debe retroalimentarse constantemente y basarse en una metodología que le permita llegar a la raíz del problema para solucionarlo mejor.

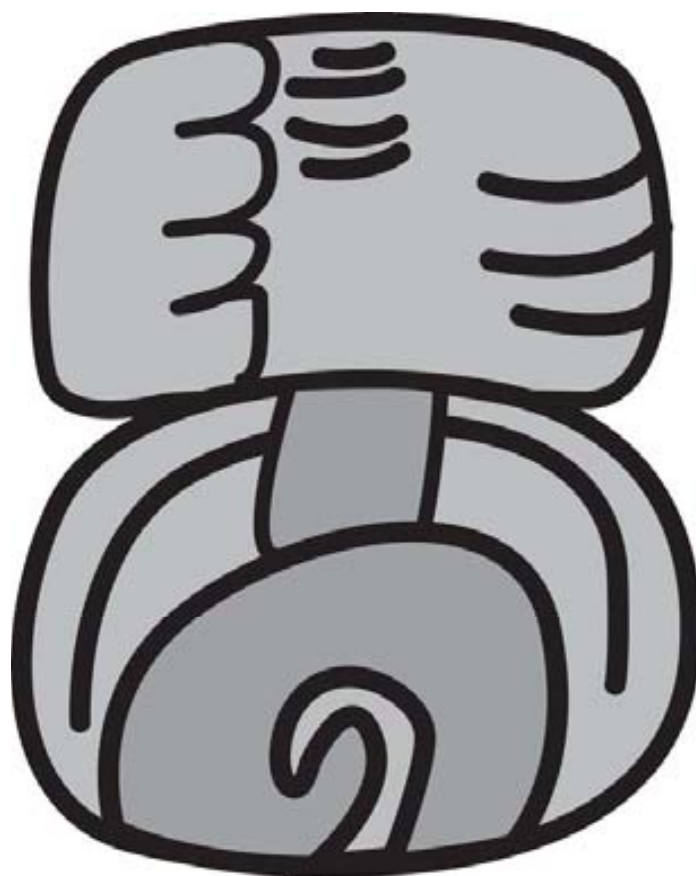
Esta tesis es la culminación de un proyecto que no habría funcionado sin las bases necesarias que nos da licenciatura de Diseño Gráfico en la *FES Acatlán*.





H'a-y!

"Termina"  
Bibliografía



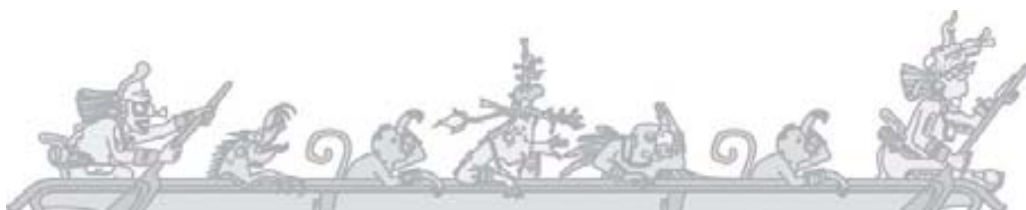
H'a-y!

"Termina"  
Bibliografía





- ARMHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual, psicología del ojo creador*. Barcelona; Alianza editorial, 1983
- ALBERT, Greg. *Técnicas básicas de dibujo de figura*. Barcelona; Idea Books, 1992
- BLACKWELL, Lewis. *La tipografía del siglo XX*. Barcelona; Gustavo Gili, 1993
- BAINES, Phillip y Haslam, Adrew. *Tipografía: función, forma y diseño*. Barcelona; Gustavo Gili, 1999
- BALIUS, Andrew. *Type at work. Usos de la tipografía en el diseño editorial*. Barcelona; Index Book, 2003
- BERRY, Susan. *Diseño y color: cómo funciona el lenguaje del color y cómo manipularlo en el diseño gráfico*. Barcelona; Editorial Blume, 1994
- CHÁVEZ, Adrián I. *Pop Wuj*. México; Ediciones de la casa chata, 1979
- Códice de Dresde*. México; Fondo de Cultura Económica, 1983
- DAHL, Svend. *Historia del libro*. España; Alianza editorial, 1999
- DE REYNA, Rudy. *El dibujo realista*. Barcelona; Ediciones Ceac, 1990
- GUTIÉRREZ Solana, Nelly. *Los mayas. Historia, arte y cultura*. México; Panorama Ediciones, 1991
- HOFMANN, Armin. *Manual de diseño gráfico. Formas, síntesis, aplicaciones*. Barcelona; Gustavo Gili, 1996
- HOGARTH, Burne. *Dynamic Anatomy*. New York; Watson-Guptill Publications, 1990
- Maya palaces and elite residences*. University of Texas Press, 2003
- MEGGS, Philip B. *Historia del diseño gráfico*. México; Editorial Trillas, 1991
- MILLER, David y Effel, James M. *Dynamic airbrush*. Cincinnati, Ohio. North Light book, 1987
- MUNARI, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona; Gustavo Gili, 1983
- Popol Vuh. Antiguas leyendas del Quiché. Versión y prólogo de Ermilo Abreu Gómez*. México; Ediciones Oasis, 1977







*Popol Wuj. Antiguas historias de los indios quichés de Guatemala.* Colección " Sepán cuántos..." No. 36  
México; Editorial Porrúa, 1999

PROSKOURIAKOFF, Tatiana. *Historia maya.* Siglo veintiuno editores, 1994

RIVERA Dorado, Miguel. *La ciudad maya. Un escenario sagrado.* España; Editorial Complutense, 2001

SANTIAGO, Federico. *Great Works of Maya Art.* Panorama editorial. 5a. reimpresión, 1996

SHARER, Robert J. *La civilización maya.* México; Fondo de Cultura Económica, 1999

SWANN, Alan. *Como diseñar retículas.* Barcelona; Gustavo Gili, 1990

THOMPSON, J. Eric S. *Grandeza y decadencia de los mayas.* México; Fondo de Cultura Económica. 3a. Edición, 1985

THOMPSON, J. Eric S. *Un comentario al Códice de Dresde. Libro de jeroglifos mayas.* México; Fondo de Cultura Económica, 1988

WILLBERG, Hans Meter y Forssman, Friedrich. *Primeros auxilios en tipografía.* Barcelona; Editorial Gustavo Gili, 1999

#### WEB

Bases del juego de rol. Consultado en: Cuba literaria publicaciones literarias en la red, [www.cubaliteraria.com](http://www.cubaliteraria.com), febrero 2005.

Fantasia sin fin. Consultado en: La fortaleza oscura, [www.fortaleza-oscura.org](http://www.fortaleza-oscura.org), diciembre 2004.

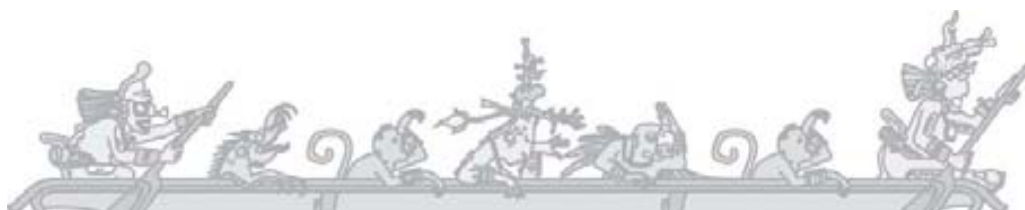
Historía del rol. Consultado en: El concilio. Juegos de rol, [www.elconciliojuegosderol.com](http://www.elconciliojuegosderol.com), enero 2005.

Introducción a los juegos de rol. Consultado en: Dragones del sur, [www.dragonesdelsur.org](http://www.dragonesdelsur.org), enero 2005.

Juego de rol. Consultado en: Liga de aventureros, [www.ligadeaventureros.org.mx](http://www.ligadeaventureros.org.mx), noviembre 2004.

Juegos de rol. Consultado en: Arte y sangre. Vampiros, [www.vampiros.cl](http://www.vampiros.cl), enero 2005.

Los juegos de rol. Consultado en: Distrimagen, [www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es), diciembre 2004.





Los juegos de rol. Consultado en: Drakon, [www.drakon.com.ar](http://www.drakon.com.ar), enero 2005.

Los siete mitos sobre los juegos de rol. Consultado en: J de juegos. Todo sobre juegos, [www.jdejuegos.com](http://www.jdejuegos.com), enero 2005.

Rol. Consultado en: The dreamers, [www.dreamers.com](http://www.dreamers.com), diciembre 2004.

¿Qué es el juego de rol?. Consultado en: El templo de Hecate, [www.templodehecate.com](http://www.templodehecate.com), enero 2005.

Los juegos de rol. Consultado en: Drakon, [www.drakon.com.ar](http://www.drakon.com.ar), enero 2005.

Consultado en: The dreamers, [www.dreamers.com](http://www.dreamers.com), diciembre 2004.

Los siete mitos sobre los juegos de rol. Consultado en: J de juegos. Todo sobre juegos, [www.jdejuegos.com](http://www.jdejuegos.com), enero 2005.

[www.ligadeaventureros.org.mx](http://www.ligadeaventureros.org.mx)  
[www.minaorka.freesevers.com](http://www.minaorka.freesevers.com)  
[www.ociojoven.com](http://www.ociojoven.com)  
[www.ocionet.com](http://www.ocionet.com)  
[www.publijuegos.com](http://www.publijuegos.com)  
[www.terra.es](http://www.terra.es)

