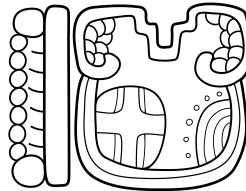




**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
POSGRADO EN ESTUDIOS MESOAMERICANOS  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOLÓGICAS



**AJ K'AN WITZ. MONTAÑAS, ANTEPASADOS Y ESCENAS DE RESURRECCIÓN EN EL  
FRISO DE BALAMKÚ, CAMPECHE**

TESIS  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:  
MAESTRO EN ESTUDIOS MESOAMERICANOS

PRESENTA  
**DANIEL SALAZAR LAMA**

TUTORES:  
**DR. GUILLERMO BERNAL ROMERO**  
CENTRO DE ESTUDIOS MAYAS, IIFL, UNAM  
INVESTIGADOR DE TIEMPO COMPLETO  
  
**DR. DOMINIQUE MICHELET**  
ARCHAM UMR 8096  
DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN EMÉRITO EN EL CNRS

MÉXICO D. F., SEPTIEMBRE DE 2014



Universidad Nacional  
Autónoma de México



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

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

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

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

**A Carlos,  
a Concepción**

## **Agradecimientos**

Quiero expresar mis más profundos agradecimientos a todas las personas que de alguna manera contribuyeron a la realización de esta tesis, ya sea con sus comentarios, sugerencias, intercambio de información, tiempo y, sobre todo, apoyo moral.

Mis especiales agradecimientos a Carlos Gómez Corona, por estar siempre presente y apoyándome durante el largo y arduo proceso de esta tesis y de mi carrera en general.

Agradezco también de forma sumamente especial a Dominique Michelet, Guillermo Bernal Romero, Luz Evelia Campaña, María del Carmen Valverde, Ana García Barrios, Rogelio Valencia Rivera, Hugo García Capistrán, Verónica A. Vázquez López y Felix Kupprat, por su interés, sus valiosos consejos y su gran apoyo en el desarrollo de este proyecto. Debo a la vez expresar mi gratitud a los lectores y evaluadores de esta tesis, por sus puntuales y muy acertados comentarios.

Asimismo, reconozco y valoro la enorme ayuda de mis compañeros, colegas y amigos: Yareli Jaidar, Mónica Vargas Ramos, Isaac Barrientos, Adriana Velásquez Morlet, Ramón Carrasco Vargas, Philippe Nondedeo, Sara Dzul Góngora, Gabriela Rivera, Daniel Moreno Zaragoza, Christa Schieber de Lavarreda, Federico Paredes Umaña, Margatira Cossich Vielman, Martha Iliá Nájera, Massimo Stefani y Luisa Straulino.

Y por supuesto, agradezco enormemente la cooperación, las oportunidades y el soporte que me brindaron las siguientes instituciones: Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos, CEMCA; Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural, CNCPC – INAH; Archéologie des Amériques, ARCHAM; INAH Quintana Roo; Centro de Estudios Mayas y el Programa de Posgrado en Estudios Mesoamericanos de la UNAM.

## CONTENIDO

<b>Lista de abreviaturas utilizadas en el texto</b> .....	7
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	8
<b>CAPÍTULO 1</b>	
HISTORIA DE BALAMKÚ Y ANTECEDENTES EN LA INVESTIGACIÓN EN TORNO AL FRISO DE LA ESTRUCTURA 1-A SUB .....	10
1.1 Historia de Balamkú	
<i>Temporalidad, desarrollo e influencias</i> <i>El descubrimiento de Balamkú y los primeros trabajos de</i> <i>investigación (1990 – 2000)</i>	
1.2 Estudios enfocados en el friso de la Estructura Sub I-A	
<i>Propuestas sobre la cronología del friso y de la Estructura 1-A Sub</i> <i>Breve acercamiento a las interpretaciones previas del friso de Balamkú</i>	
<b>CAPÍTULO 2</b>	
PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA DE ANÁLISIS DEL FRISO DE BALAMKÚ .....	21
2.1 Pregunta de investigación y objetivos	
2.2 Metodología	
<i>Descripción general del friso</i> <i>El dibujo del friso</i> <i>Metodología para el análisis de la imagen del friso</i>	
<b>CAPÍTULO 3</b>	
LOS MASCARONES ZOOMORFOS DEL FRISO DE BALAMKÚ: IDENTIFICACIÓN, ANÁLISIS ICONOGRÁFICO Y FUNCIÓN .....	39
3.1 Los mascarones zoomorfos del friso: características formales, convenciones de representación e identificación iconográfica	
<i>Convenciones en la representación de la montaña zoomorfa</i> <i>De la montaña general a la montaña específica: formas de individualizar la figura de la</i> <i>montaña zoomorfa</i>	
3.2 Las montañas zoomorfas de Balamkú: propuesta iconográfica y epigráfica	
<i>La montaña zoomorfa del extremo este del friso (MZ4)</i>	

*La montaña zoomorfa del extremo oeste del friso (MZ1)*

*La montaña zoomorfa del centro-oeste del friso (MZ2)*

*La montaña zoomorfa del centro-este del friso (MZ3)*

**3.3** Las montañas de Balamkú como localidades míticas en la cosmovisión maya y su función dentro de la escena del friso

## **CAPÍTULO 4**

LOS PERSONAJES ANTROPOMORFOS DEL FRISO DE BALAMKÚ: IDENTIFICACIÓN, ANÁLISIS ICONOGRÁFICO Y FUNCIÓN .....96

**4.1** Identificación preliminar de los personajes del friso de Balamkú

**4.2** Normas para representar, exaltar y sacralizar la figura real en los mascarones y frisos del Clásico temprano

**4.3** Los personajes antropomorfos del friso de Balamkú: propuesta iconográfica y de Identificación

*El personaje antropomorfo del centro – este del friso (P3)*

*El personaje antropomorfo del centro – oeste del friso (P2)*

**4.4** ¿Gobernantes vivos o antepasados reales? Argumentos para complementar la identificación de los personajes antropomorfos del friso

*Aportaciones de la figura de los antepasados al eje temático y su función dentro de la escena*

## **CAPÍTULO 5**

CRIATURAS ZOOMORFAS Y PERSONAJES ANTROPOMORFOS/ZOOMORFOS EN LA ESCENA DEL FRISO: IDENTIFICACIÓN, ANÁLISIS ICONOGRÁFICO Y FUNCIÓN .....158

**5.1** Las criaturas zoomorfas sobre las montañas animadas

*Identificación de las criaturas zoomorfas del friso, reconocimiento de las convenciones de representación utilizadas, y propuesta sobre su contenido a nivel simbólico*

*Criatura Zoomorfa 2*

*Criatura Zoomorfa 3*

*Criatura Zoomorfa 4*

*Aportaciones de las criaturas zoomorfas al eje temático de la escena del friso*

**5.2** Los personajes antropomorfos/zoomorfos entre los mascarones de las montañas

*Descripción formal y propuesta de identificación de los personajes antropomorfos / zoomorfos 1, 2 y 3 del friso*

*El simbolismo y la función de los personajes antropomorfos / zoomorfos 1, 2 y 3 dentro del eje temático de la escena del friso*

## **CAPÍTULO 6**

EL TEMA DEL FRISO DE BALAMKÚ, SU MENSAJE IDEOLÓGICO, SU CONTEXTO Y SU POSIBLE FUNCIÓN .....	199
--	-----

**6.1** Reconocimiento del eje temático de la escena del friso

**6.2** El contexto del friso de la Estructura 1-A Sub de Balamkú

*El contexto espacial: la Estructura 1-A Sub y su entorno*

*Inferencias en torno a un posible panorama sociopolítico en Balamkú hacia el  
500/600 d.n.e.*

**6.3** Reconocimiento del mensaje ideológico y la función del friso de Balamkú

*Un modelo de discurso legitimador del poder durante el Clásico*

*El mensaje del friso de Balamkú y su posible función*

<b>CONCLUSIONES</b> .....	223
---------------------------	-----

## **APÉNDICE**

RECONSTRUCCIÓN HIPOTÉTICA DE LA ESCULTURA ARQUITECTÓNICA COMPLETA DE LA ESTRUCTURA 1-A SUB DE BALAMKÚ .....	226
--	-----

<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	233
---------------------------	-----

**NOTA:** cada capítulo y el Apéndice cuentan con un número reducido de imágenes, escogidas según su importancia dentro del texto; el resto de las imágenes se encuentra en el CD adjunto a este documento.

## **Lista de abreviaturas utilizadas en el texto**

### **CAPÍTULO 3**

**MZ1** – Montaña Zoomorfa 1

**MZ2** – Montaña Zoomorfa 2

**MZ3** – Montaña Zoomorfa 3

**MZ4** – Montaña Zoomorfa 4

### **CAPÍTULO 4**

**P2** – Personaje 2

**P3** – Personaje 3

**P4** – Personaje 4

**MZI** – Mascarón Zoomorfo Inferior

**MZS** – Mascarón Zoomorfo Superior

**RZPi** – Rostro Zoomorfo de Perfil inferior

**RZPs** – Rostro Zoomorfo de Perfil superior

**LPHM** – Lily Pad Headdress Monster

### **CAPÍTULO 5**

**CZ1** – Criatura Zoomorfa 1

**CZ2** – Criatura Zoomorfa 2

**CZ3** – Criatura Zoomorfa 3

**CZ4** – Criatura Zoomorfa 4

**PA/Z1** – Personaje Antropomorfo/Zoomorfo 1

**PA/Z2** – Personaje Antropomorfo/Zoomorfo 2

**PA/Z3** – Personaje Antropomorfo/Zoomorfo 3



## Introducción

Para cualquier cultura la creación de imágenes y la actividad plástica es sumamente importante, como medio de expresión de ideas personales, pensamientos colectivos y formas de percibir la realidad, es lo que actualmente llamamos arte. En él quedan plasmadas la ideología y la historia de los pueblos, y en él se depositan, de la misma forma que en un documento, y en forma de imágenes, metáforas y alegorías, una parte de los saberes y los procesos mentales con los que una sociedad pretende, en un momento histórico determinado, aprehender el mundo. A este conjunto de conocimientos y pensamientos colectivos, Alfredo López Austin lo ha denominado cosmovisión (1994: 10-15), concepto que será fundamental dentro de la presente investigación.

La cultura maya prehispánica, tan solo una de las más ricas en cuanto a producción artística dentro de Mesoamérica, fue capaz de plasmar, bajo un complejo código visual constituido por formas, motivos e imágenes, muchos de los rasgos principales de su cosmovisión. Gracias al estudio sistemático de sus objetos artísticos, con sus particulares normas de representación y valores simbólicos, hemos llegado a conocer algunas de sus creencias, mitos, prácticas religiosas y ceremonias relacionadas con el poder; asimismo, gracias al desciframiento parcial de su sistema de escritura y al análisis cuidadoso de sus imágenes, sabemos el nombre y el aspecto de los grandes gobernantes y de sus dioses, la forma en la que concebían el tiempo y el espacio.

Dentro del inmenso acervo de objetos artísticos producidos por los mayas prehispánicos, es la escultura, junto con la cerámica, una de las formas más ricas en cuanto al contenido de información y valor estético; esto se debe a la calidad del soporte escogido (estuco o piedra), lo cual garantiza en parte su buen estado de conservación, pero sobre todo, a la excepcional habilidad de los artistas mayas, quienes con una larga tradición escultórica que se fue perfeccionando a lo largo de varios siglos, fueron capaces de materializar y sintetizar en imágenes un cúmulo de conceptos, sentimientos y conocimientos de un pueblo en torno a aspectos puntuales del universo, a la vez que reproducir minuciosamente todos los detalles formales de las figuras representadas.

La producción escultórica maya se ha dividido tradicionalmente en dos grandes categorías: la escultura independiente o exenta y la escultura arquitectónica. La presente tesis se enfoca en esta última, particularmente en uno de los ejemplos más complejos y mejor ejecutados (paradójicamente uno de los menos estudiados a profundidad) de la escultura arquitectónica maya del Clásico: el friso de la Estructura 1-A Sub de Balamkú.

Este enorme friso de estuco modelado y pintado de color rojo, despliega un impresionante repertorio de personajes e imágenes dispuestos de tal manera que su composición resulta armoniosa. Varios sitios de la zona, incluyendo Becán, Chicaná, Calakmul y Kohunlich, por mencionar algunos de los más conocidos, tienen programas escultóricos afines, saturando en algunos casos las fachadas de los edificios, colocados en las partes altas de los mismos o flanqueando las escalinatas de acceso a los templos que coronan los grandes basamentos piramidales. Sin embargo, más allá de los sitios antes mencionados, incluyendo Balamkú, existen muchos otros que muestran vestigios de este tipo de esculturas, indicando con esto que los formatos monumentales de escultura adosada a las superficies arquitectónicas fueron de suma relevancia dentro del entorno construido de los centros urbanos mayas.

El friso de Balamkú, que comparte un abundante y complejo lenguaje simbólico con las Tierras Bajas Centrales, pero que a su vez contiene particularidades en cuanto a sus rasgos iconográficos y normas de representación, considero que es un excelente ejemplo de las capacidades comunicativas del arte maya prehispánico, particularmente, de la escultura arquitectónica del Clásico. Otros ejemplares contemporáneos a este, como los mascarones de Kohunlich, el friso de Placeres o algunos de los relieves de estuco de Toniná en Chiapas, a pesar de su complejidad y perfección en las formas, no presentan una escena tan compleja como la que a primera vista podemos identificar en el friso de Balamkú. Su análisis, sin embargo, tomará estos ejemplos referidos y otros más como puntos de comparación, ya que como se mencionó, son contenedores de valores simbólicos muy cercanos, expresados mediante un código visual en gran medida similar.

Un pequeño, aunque muy significativo indicio del contenido simbólico y del mensaje transmitido por este monumento, forma parte del título de esta tesis: *Aj k'an witz*, que se traduce como, "el de la montaña preciosa", y se refiere, entre otros muchos temas que se desarrollarán a continuación, a localidades míticas del imaginario y la cosmovisión maya, pero también a ciertos personajes emblemáticos que de ellas proceden y con las que se vinculan.

## Capítulo 1

### Historia de Balamkú y antecedentes en la investigación en torno al friso de la Estructura 1-A Sub

En el sureste del estado de Campeche, en un territorio predominantemente plano y cubierto por una densa selva de mediana altura, a 60 km aproximadamente en línea recta al noroeste de Calakmul y a una distancia similar al oeste de Becán, cercano al poblado de Conhuas y a poco más de tres kilómetros al norte de la carretera Escarcega – Chetumal, se encuentra el sitio arqueológico de Balamkú (Fig. 1.1), enclavado en el sector noroeste de las Tierras Bajas Mayas Centrales, dentro de la región geográfica que se conoce como Petén Campechano. El área, considerada por mucho tiempo como un “vacío arqueológico” (Baudez, 1996: 36), presenta, a la luz de nuevas investigaciones, no pocos vestigios prehispánicos, la mayoría, conjuntos y zonas habitacionales, superficies de cultivo y terrazas ubicadas alrededor de Balamkú y de Nadzca’an y a todo lo largo del trayecto entre ambos sitios; siendo este último asentamiento de grandes proporciones y ubicado a tan solo 12 km al noreste (ver Arnauld *et al*, 1999; Rodríguez Campero, 2008).<sup>1</sup>

Balamkú es un asentamiento de tamaño modesto (no por eso pequeño), conformado por cuatro grupos que concentran la gran mayoría de sus estructuras monumentales. El Grupo Norte, que no ha sido intervenido arqueológicamente y del que solamente se ha realizado un levantamiento planimétrico, tiene al menos tres basamentos piramidales (algunos de más de 15 metros de altura) y seis plazas; el Grupo Central, el más exployado, tiene tres grandes plazas y varios edificios de distinta naturaleza, función y estilo, resaltan en él la Estructura 1 por la escultura arquitectónica en su fachada principal y los edificios II y V por su tamaño y altura, así como un juego de pelota en su extremo sureste; El Grupo Sur, muy temprano en su fundación y cuyo estudio es fundamental para entender la historia del sitio, tiene un voluminoso basamento piramidal rematado con un templo, una residencia de élite y varios edificios habitacionales; por último, el Grupo Suroeste, definido por quienes lo descubrieron como un “grupo astronómico” (Arnauld, 1999; Becquelin *et al*, 2005), que corresponde a lo que se suele llamar Conjuntos de tipo Grupo E (ver figura 1.2).

Balamkú se traduce como “Templo del Jaguar”, nombre acuñado por los descubridores del sitio a partir de la figura de un felino modelado en estuco (ver García Cruz, 2005: 304), el cual a su vez forma parte del monumento conocido como “el friso de

Balamkú". Este monumento, ubicado en la fachada sur de un pequeño palacio (Estructura 1-A Sub) del Grupo Central, despertó el interés de los investigadores desde el momento de su hallazgo; sin embargo, es necesario subrayar la relativamente escasa investigación que se ha generado en torno a él. A la fecha, este friso es el rasgo más llamativo del sitio, y atrae a un considerable número de visitantes.

A continuación, y como una forma de generar el marco y el contexto necesarios para desarrollar el análisis del friso, que es la finalidad de esta tesis, se conocerá a grandes rasgos la historia general de Balamkú.

## **1.1 Historia de Balamkú**

### ***Temporalidad, desarrollo e influencias***

Las primeras ocupaciones del sitio pueden fecharse hacia finales del Preclásico medio (400 a.C. aproximadamente) gracias a varios fragmentos de cerámica y a unos cuantos pisos y restos constructivos sencillos en el Grupo Sur, sin embargo, los vestigios del Preclásico tardío, alrededor del inicio de nuestra era, son mucho más evidentes (Arnauld *et al*, 1999; Becquelin *et al*, 2005: 318). En el Grupo Central, por otro lado, la presencia de una alineación de piedras fechadas para el Preclásico tardío constituye la primera fase constructiva de la Estructura 1 (Boucher y Dzul, 2001: 42).<sup>2</sup> El Grupo Suroeste, encontrado durante las prospecciones realizadas por el equipo de Pierre Becquelin y Dominique Michelet, también presenta una ocupación temprana, establecida hacia finales del Preclásico medio gracias al material encontrado debajo de la plaza principal (ver Becquelin *et al*, 2005: 319).

Durante el Preclásico tardío, la presencia de ciertos rasgos cerámicos provenientes del norte de la Península de Yucatán, ya indica los posibles contactos entre Balamkú y los sitios de dicha región. Sin embargo, tanto el Grupo Sur como el Grupo Central no presentan, para la época, arquitectura monumental, como parece ser el caso de sus vecinos del sur de Campeche y Quintana Roo (Calakmul, Becán, Chakanbakan, El Tigre, entre otros)

Será hasta la primera mitad del Clásico temprano, alrededor de los años 250 – 450 d.C., cuando el Grupo Sur muestre construcciones monumentales, entre las que se puede mencionar una pequeña residencia de élite edificada sobre una plataforma con una escalinata y un basamento piramidal coronado por un templo, debajo del cual se encontró una tumba real, la Sepultura 5. También durante el Clásico temprano, aproximadamente

durante los mismos siglos, se ha reportado en el Grupo Central la segunda etapa constructiva de la Estructura 1-A, que consiste en un doble piso y un edificio que debió ser demolido por completo hacia el 500 d.C. (Boucher y Dzul: 2001).

Es interesante constatar, a raíz del estudio de los materiales cerámicos recuperados tanto en el Grupo Sur como en el Central, que para el Clásico temprano (250 – 600 d.C.) Balamkú muestra un alto grado de similitud tipológica con la cerámica de Calakmul y El Mirador, lo cual indica su participación en una misma esfera cerámica (Boucher y Dzul: 2001: 41; consultar también De Pierrebourg, 2004). Las influencias de la zona del Petén se pueden observar también en la arquitectura de ambos grupos, tanto en sus edificios tipo palacio como en su basamento piramidal rematado por un templo (D5-5Sub).

Hacia finales del Clásico temprano, 550 d.C. aproximadamente, gran parte del Grupo Sur es abandonado (fenómeno que se analizará a profundidad en el Capítulo 6) y da comienzo el apogeo y la construcción de edificios monumentales en el Grupo Central. Por su parte, el Grupo Suroeste tuvo una fuerte actividad constructiva a inicios del Clásico temprano, aunque los sondeos estratigráficos sugieren que su uso perduró durante buena parte del Clásico tardío (Becquelin *et al*, 2005: 324).

El Clásico tardío (600 – 900 d.C.) en el Grupo Central es una época de gran esplendor, mismo que se ve reflejado en sus edificios, en la construcción de amplias plazas y un juego de pelota; la Estructura 1 (Fig. 1.3), por ejemplo, tiene dos fases constructivas para esta época, las cuales reacondicionaron la forma y posiblemente la función de la Plaza B, suplantando en primer lugar un edificio tipo palacio (1-A Sub) por un basamento piramidal con un templo (1-A), para luego construir un edificio similar, Estructura 1-B, que unió la 1-A con la 1-C.

Para estas fechas el Grupo Sur cuenta con únicamente dos estructuras habitacionales muy modestas, edificadas en medio de las ruinas de las estructuras anteriores. Durante este período, Balamkú parece reflejar un proceso de regionalización que se hace evidente gracias a la cerámica policroma originaria de la zona de Río Bec.

Para el Clásico terminal (800 – 1000 d.C.), el Grupo Sur vive un segundo auge con la edificación de tres construcciones habitacionales. Es en este período cuando, tanto el Grupo Sur como el Central, presentan arquitectura de estilo Río Bec, indicando con esto una fuerte influencia de dicha región. En el Grupo Sur, un claro ejemplo es la Estructura D5-2 y su fachada zoomorfa parcial, de la cual solamente queda la cascada de mascarones frontales que flanquean la entrada (Fig. 1.4) (Vease Boucher y Dzul, 2001 y Rodríguez Campero, 2008).<sup>3</sup> En cuanto al Grupo Central, es preciso aclarar que la

Plaza B, en torno a la cual se construyeron algunas de las principales edificaciones de este sector, fue abandonada alrededor del año 1000 d.C. Asimismo, para esta época (Clásico terminal), Balamkú participa en esferas cerámicas no solo del Petén y del área de Río Bec, sino también de Edzná y de ciertas zonas de la costa del Golfo de México, del Río Usumacinta y de la costa del Pacífico de Chiapas o Guatemala.

Después de un lapso de casi total desocupación durante el Postclásico temprano, Balamkú vuelve a ser testigo de actividad, principalmente de tipo ritual. En el Grupo Sur, por ejemplo, la Plaza A presenta una pequeña plataforma baja formada con piedras de reuso de corte Río Bec, sobre la que descansaban fragmentos de varios incensarios del Postclásico tardío. Por su parte, en el Grupo Central, en la esquina sureste de la escalinata de la Estructura 1-C, se erigen un pequeño cuarto rectangular y otro semicircular, contruidos hacia finales del Postclásico con sillares extraídos de la propia estructura. El Grupo Suroeste también tiene rastros de presencia postclásica y de actividad ritual: una pequeña construcción hecha con piedras muy bien cortadas de estilo Río Bec, probablemente sacadas de edificios en ruinas, fue escenario de prácticas rituales, mismas que dejaron como vestigio la cabeza de una deidad modelada en estuco, con rasgos que se encuentran en la costa oriental o en el norte de la península de Yucatán para el Postclásico (Becquelin *et al*, 2005: 324).

Las estelas, un rasgo sumamente importante que acusa nexos culturales con los sitios de la zona del Petén Central y el Petén Campechano, se encuentran tanto en el Grupo Sur como en el Grupo Central. En efecto, a los pies de la escalinata de la Estructura D5-5 del Grupo Sur, se encontró un pequeño cuarto rectangular abierto al sur y que pudo haber albergado una estela en su interior; restos de por lo menos otras dos estelas se hallan en la Plaza A de este mismo grupo y, en el Grupo Central, en la Plaza A, ubicada en su extremo sur, muy cerca del juego de pelota, también se encuentran dos estelas fragmentadas y sumamente erosionadas.

Gracias a los estudios sistemáticos realizados en los grupos central y sur, y al descubrimiento y prospección del Grupo Suroeste, ahora se sabe de la ocupación continua de Balamkú por un lapso de al menos 1300 años (tomando en cuenta el desarrollo individual y a veces con altos y bajos de cada uno de los grupos), desde aproximadamente finales del Preclásico medio hasta el Clásico terminal (consultar: Carrasco, 1998; Arnauld, 1999; Boucher y Dzul, 2001; de Pierrebourg, 2004). También se hace patente que fue un sitio que participó de varias esferas culturales, de las cuales

recibió las más diversas influencias reflejadas en su arquitectura, en su cerámica y, como se verá en los próximos capítulos, en su iconografía y cosmovisión.

### ***El descubrimiento de Balamkú y los primeros trabajos de investigación (1990 – 2000)***

Desde finales del Postclásico tardío, cuando se registran las últimas actividades rituales en algunos de los grupos de Balamkú, el sitio parece haber caído en un olvido de por lo menos 500 años, ya que no existen reportes de la colonia o de exploradores que lo hayan visitado durante el siglo XIX o durante la primera mitad del XX.

Fue hasta noviembre de 1990 cuando Balamkú se dio a conocer al medio arqueológico, gracias a un reporte de saqueo, el cual fue atendido por Florentino García Cruz del Centro INAH Regional. El saqueo fue realizado en la cara sur de la Estructura 1-A Sub; el túnel, que impactó y dejó al descubierto parte de un enorme friso de estuco modelado en la fachada exterior sur del edificio, al cual fragmentó y destruyó en buena parte su extremo poniente, mismo que además presentaba signos de haber sido parcialmente desmantelado por los propios mayas, tal vez al momento de cubrirlo para la siguiente etapa constructiva (Carrasco, 1998). Todos estos factores lograron que, al momento de la exposición, tanto la estructura como el estuco resquebrajado quedaran sumamente inestables. A raíz de esto, se vio la necesidad de intervenir lo antes posible el edificio y la escultura arquitectónica que lo decora (ver Carrasco, 1998; García Cruz, 2005) (Fig. 1.5).

Después de los primeros trabajos que atendieron de forma inmediata la emergencia, un grupo de especialistas, a cargo del arqueólogo Ramón Carrasco Vargas, llevó a cabo entre 1994 y 1995 las primeras exploraciones y estudios sistemáticos en el sitio, con la colaboración, entre muchos otros, de C. F. Baudez, quien realizó el análisis iconográfico del friso (ver apartado 1.2). Posteriormente, en 1996 y 1997, el mismo equipo efectuó una serie de trabajos en el Grupo Central, enfocándose en el conjunto de los tres basamentos piramidales conectados que delimitan por el norte la Plaza B, es decir, la Estructura 1, debajo de la cual (1-A) fue descubierto el friso. Fue en esta segunda temporada cuando se colocó, sobre la parte dañada de la Estructura 1 (fachada sur), un recubrimiento ligero que además de proteger el friso encapsulándolo por completo, reproduce el segundo cuerpo del basamento y parte de la escalinata de acceso al templo superior, rasgos arquitectónicos que se habían perdido debido al derrumbe. En esta misma temporada, Carrasco y su equipo también descubrieron grandes secciones de estuco modelado y con rastros de policromía en la fachada norte de la 1-A Sub, a similar altura que el friso de su

fachada sur, por lo que fue interpretado como un nuevo friso (para mayores detalles sobre esta nueva escultura y sus implicaciones dentro de la Estructura 1-A Sub, ver el apéndice).

De forma paralela a esta segunda temporada del equipo de Ramón Carrasco, el grupo Francés, encabezado por Pierre Becquelin, Dominique Michelet y Charlotte Arnauld, comenzó su trabajo en el sitio en 1996, concluyéndolo en el año 2000. Este nuevo proyecto se enfocó en la exploración y en el estudio del Grupo Sur, con el objetivo central de esclarecer la historia ocupacional del asentamiento, en sus aspectos cronológico y social.

Después de estos proyectos arqueológicos enfocados en el Grupo Central y en el Grupo Sur, solamente se ha trabajado en la consolidación y la conservación del friso de la Estructura 1-A Sub, a cargo de varios restauradores del Centro INAH Campeche y de la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural, CNCPC/INAH.

En el siguiente apartado, a manera de una breve revisión, se mencionarán los diferentes estudios centrados exclusivamente en el friso de la 1-A Sub, y nos detendremos en algunas propuestas de interpretación que son relevantes para la presente investigación, tanto aquellas cuyo objetivo fue el fechamiento del monumento como las de corte iconográfico.

## **1.2 Estudios enfocados en el friso de la Estructura 1-A Sub**

Desde el momento de su descubrimiento, el friso de Balamkú llamó la atención de varios investigadores de la cultura maya, especialmente los dedicados a la historia del arte y la iconografía del Clásico. Prueba de ello es la gran cantidad de referencias al friso que se pueden hallar en distintos estudios que tratan de forma general, o concentrados sobre una manifestación artística específica, los temas del arte y la cosmovisión maya prehispánica; utilizándolo la mayor de las veces como un ejemplo comparativo (ver por ejemplo Baudez, 2004a, 2005, 2006, 2010; Saturno, Taube y Stuart, 2005; Carrasco, M. D., 2005; Acuña, 2007, 2009; Miller y Taube, 2011; Hohmann-Vogrin, 2011; Romero Sandoval, 2011; entre otros).

Sin embargo, como se verá más adelante, a pesar de la gran importancia del monumento, no se ha tratado el tema de su iconografía y el estudio de su contexto espacial e histórico, más que en unos cuantos artículos cortos y en dos o tres páginas de un libro; lo que deja un gran vacío en torno a la interpretación integral de dicha escultura.



A continuación, se comenzará por tratar el asunto de su temporalidad, para luego profundizar un poco más en las dos únicas interpretaciones existentes en torno al friso de Balamkú.

### ***Propuestas sobre la cronología del friso y de la Estructura 1-A Sub***

Al liberar el friso de la fachada exterior sur de la Estructura 1-A Sub, y al ingresar a la crujía anterior para realizar los pozos de sondeo, se encontró que las habitaciones estaban rellenas de piedra, argamasa y fragmentos de cerámica, y que se encontraban sellados los vanos de las puertas. Dentro de este relleno, se encontraron varios tiestos con los cuales se pudo establecer una fecha aproximada de la construcción del edificio. En su análisis de este material cerámico, Sylviane Boucher y Sara Dzul (2001: 43) estiman que un fragmento del tipo Caldero Ante Polícromo fecha este relleno, por lo menos, hacia finales del Clásico temprano, entre 550 y 600 d.C. Asimismo, consideran que esta temporalidad se ve corroborada por la presencia diagnóstica en el relleno que selló la 1-A Sub, del tipo Saxché Naranja Polícromo: variedad Dazptún, que se fecha para Becán entre 450 y 670 d.C. aproximadamente.

Esta propuesta cronológica se ve reforzada por los argumentos de Claude Baudez, quien en su estudio iconográfico del friso publicado en 1996, sugiere que el estilo del monumento apunta hacia la segunda mitad del Clásico temprano (450 – 600).

Por su lado, Ramón Carrasco asegura que la construcción de la Estructura 1-A Sub y del friso se efectuaron a inicios del Clásico tardío (ver Carrasco, 1998; Becquelin *et al*, 318, nota al pie 1). Esta propuesta tiene como sustento la fecha C14 que se obtuvo de un dintel de madera de las puertas internas del edificio: 641 d.C., con un rango de 602-652 después de su calibración de 1 sigma.

Dentro del marco de la presente investigación, la cronología que se tomará en cuenta será la sugerida por Boucher y Dzul con base en el análisis del material cerámico encontrado en un contexto sellado, propuesta que se fortalece con los señalamientos y los ejemplos comparativos que establece Claude Baudez en su estudio del friso, con los que reconoce un estilo perteneciente a la segunda mitad del Clásico temprano. Al respecto, Dominique Michelet (comunicación personal, noviembre de 2012) asegura que ningún fragmento cerámico posterior al Clásico temprano fue encontrado como parte del relleno de la Estructura 1-A Sub.

Por mi parte, las observaciones realizadas en torno al estilo escultórico del friso, detectan soluciones volumétricas bastante abruptas y hasta cierto punto “angulares”, que

dejan una especie de arista que separa los volúmenes de una figura, volúmenes que fueron resueltos a base de superficies planas que siguen el contorno de las formas (ver figura 1.6); rasgo similar encontrado en otros ejemplos de estuco modelado del Clásico temprano en las Tierras Bajas (ver por ejemplo el friso de la Estructura X de Becán, los relieves del edificio Margarita y Rosalila en la Acrópolis de Copán, los mascarones de la Estructura A-1 de Kohunlich y los mascarones zoomorfos de la Plataforma 2, 3 y 6 de Toniná, entre otros). Estas soluciones que hasta cierto punto “geometrizan” las figuras, tienen sus raíces en la escultura de estuco modelado del Preclásico tardío, y se siguen utilizando, aunque un tanto atenuadas, durante el Clásico temprano. Cabe aclarar que cuando se trata de ciertas partes del cuerpo humano, los volúmenes reproducen en gran medida su forma abultada y redondeada, como se ve claramente en los rostros.

A su vez, el tratamiento de la figura humana en el friso de Balamkú, siguiendo los planteamientos hechos por Tatiana Proskouriakoff en su famoso libro *A Study of Classic Maya Sculpture* (1950), presenta características estilísticas típicas del Clásico temprano: rostro de rasgos sumamente estilizados; posición hierática del cuerpo; postura corporal sentada con las piernas cruzadas y manos sobre el pecho; carencia de movimiento sugerido y manos y pies sumamente esquemáticos.<sup>4</sup> Siempre en torno a la figura humana, es característico del Clásico temprano rodear el rostro de ciertos personajes, ya sea dioses o gobernantes, con un arreglo compositivo que incluye un rostro zoomorfo debajo de la barbilla, orejeras prominentes de forma circular o rectangular (de bordes redondeados), nudos debajo o arriba de estas, y rostros zoomorfos de perfil en sus extremos superior e inferior. Ya sea en formato de mascarón o, como en el caso del friso, acompañando a una figura humana de cuerpo completo, a este arreglo compositivo se le conocerá, dentro de esta investigación como “atavío de rostro”, mismo que, como se mencionó, es una recurrencia durante la primera mitad del Clásico, con fuertes raíces en el Preclásico tardío (ver Capítulo 4).

Estos atributos estéticos que atañen a los procesos de manufactura y a las soluciones formales y de composición usadas en la representación de ciertos motivos, deben sumarse a los argumentos que sustentan la temporalidad del friso de Balamkú hacia el Clásico temprano, ubicándolo hacia el final de dicho período, específicamente entre el 550 y el 600 d.C.

### **Breve acercamiento a las interpretaciones previas del friso de Balamkú**

Las aportaciones más importantes para comprender la iconografía y el discurso temático de la escena del friso de Balamkú fueron, sin duda, las hechas por Claude F. Baudez en su artículo de 1996, “La Casa de los Cuatro Reyes de Balamkú”; donde expone una serie de planteamientos y propuestas que posteriormente enriquece, aunque de forma breve, en su libro “Una historia de la religión de los antiguos mayas”, editado en español en el año 2004. En estas dos publicaciones el autor mencionado muestra la imagen completa del friso mediante un dibujo a color, mismo en el que se han basado otros investigadores (a los que se hará referencia a continuación) para ilustrar ciertos detalles iconográficos (ver figura 2.5).

De forma general, Baudez interpreta el mensaje iconográfico del friso como una escena que se refiere a la sucesión dinástica, la cual muestra de forma paralela el surgimiento de un rey desde el inframundo, a la vez que es equiparado con el sol emergente, como una construcción metafórica que alude a su acceso al trono (personaje 3 del friso), y la muerte de su predecesor (personaje 2), ilustrada como su entrada al mundo subterráneo, equivalente al sol en el ocaso, a través de las fauces de un anfibio y un mascarón zoomorfo que representa la tierra (1996: 40).

El sustento que da base a esta interpretación se centra en una de sus conclusiones más importantes, misma que en parte se ha retomado en el presente estudio. Se trata de la identificación de los mascarones zoomorfos que sirven de base a toda la escena del friso, como representaciones del ámbito terrestre. Consecuentemente con esta idea y debido a las marcas de *tun*, “piedra”, que dichos mascarones tienen en los dientes y sobre la frente (considerados como elementos diagnósticos del signo *cauac*, que es uno de los jeroglíficos de los veinte días del *Tzolk'in* – ciclo de 260 días), Baudez los llama “Mascarones *cauac*” (1996: 37; 2004a: 150-151); proponiendo a su vez que dichos mascarones sean entendidos como el aspecto vegetativo y fértil de la tierra. Alternados con estos rostros zoomorfos, se presentan motivos que, a su juicio, son la representación de la tierra relacionada con la muerte, la guerra y el sacrificio: los jaguares arrodillados y sentados sobre bandas acuáticas.<sup>5</sup> Un detalle muy importante acerca de estos felinos es que Baudez (1996: 38) considera los anudamientos en sus tobillos y muñecas como ataduras, lo cual deriva en su interpretación de que se trata de futuras víctimas de sacrificio.

Siguiendo con los mascarones zoomorfos terrestres, el autor hace una muy relevante observación al identificar a los que se hallan en los extremos oriente y poniente de la

escena del friso, como mascarones “triples”, conformados por dos perfiles opuestos y un rostro de frente (ver también Baudez, 2010: 200-202), aunque no ahonda en su interpretación ni estudia a profundidad estos casos particulares.

En cuanto a los animales anfibios en la parte media de la escena del friso, Baudez los reconoce como alusiones a los atributos fértiles y húmedos de la tierra, los que a su vez representan la transición entre dos mundos: el inframundo y la superficie terrestre (2004a: 151). Por su lado, los personajes ataviados que coronan el friso y la Estructura 1-A Sub, son concebidos como reyes que personifican la idea del reinado triunfante y su estrecha asociación con lo terrestre, alejados de todo vínculo y alusión a personajes históricos (1996: 39-40).<sup>6</sup>

Además del estudio de Claude Baudez, existen otros dos análisis que se enfocan en el friso de Balamkú. Uno de ellos, dosificado en una serie de apartados presentados en las publicaciones de “Los investigadores de la Cultura Maya”, los cuales a su vez derivan de ponencias en torno al tema, fue realizado por el descubridor del sitio y del friso, Florentino García Cruz (2005; 2007 a y b, entre otros). Su investigación, que parte del seccionamiento de la escena del monumento en 16 paneles, tiene como base la comparación de los elementos iconográficos del friso con otros hallados en contextos temporalmente distantes, como son los códices del Postclásico tardío. Sus interpretaciones, además de ser iconográficas, se mezclan con una especie de lectura de la imagen, en la cual el autor ve reflejadas palabras del maya yucateco colonial en conjunto con logogramas o silabogramas del Clásico, lo que le lleva a proponer, para cada uno de los paneles del friso, una “lectura iconográfica fonética” (ver García Cruz, 2005: 308). Por tal razón, y porque la metodología del presente estudio está diseñada para responder a otro tipo de cuestionamientos (ver Capítulo 2), analizando la imagen y a los motivos iconográficos de forma separada a los componentes jeroglíficos, estableciendo muy bien las diferencias entre ambos, sus apreciaciones y conclusiones no han sido tomadas en cuenta.

El tercer investigador que ha realizado estudios en torno al friso de Balamkú es el arqueólogo Ramón Carrasco, quien publicó sus resultados en un artículo llamado “La casa del jaguar”, en el año 2000. Entre sus aportaciones al tema podemos citar su idea acerca de la estructura del friso como un posible antecedente de los edificios de fachada zoomorfa de la región Río Bec; propuesta que se sustenta en sus observaciones acerca de los mascarones zoomorfos de ambos programas iconográficos, los cuales encuentra fuertemente ligados al concepto de lo terrestre y estrechamente vinculados al

edificio del que forman parte, tal vez funcionando como elementos que ayudan a definir y significar el espacio.

Muchas de las contribuciones a la comprensión del friso que aquí se han tocado de forma sumamente breve, especialmente las hechas por Claude Baudez, serán mencionadas y discutidas a lo largo de los capítulos 3, 4 y 5; algunas de las cuales se tomarán como punto de partida para realizar nuevas y diferentes propuestas de interpretación.

---

#### Notas

<sup>1</sup> Nadzca'an presenta una ocupación en parte similar a Balamkú, la cual abarca desde finales del Preclásico tardío hasta el Clásico terminal, con un fuerte auge hacia el Clásico temprano y tardío; resaltan los Grupos Ah K'in, Chi'ik y Bec (ver Rodríguez Campero, 2008).

<sup>2</sup> Esta alineación parece corresponder a una nivelación del terreno natural o a los restos de una plataforma sobre la que, posiblemente, se levantó una edificación del Preclásico tardío.

<sup>3</sup> Dominique Michelet (comunicación personal, noviembre de 2012) sugiere que debido al material de derrumbe del edificio y a la composición de la fachada, es viable suponer que sobre el vano de la puerta existía otro mascarón zoomorfo frontal similar a los pequeños que flanquean la puerta, tal y como se muestra en el dibujo reconstructivo de M.C. Arnauld (ver en Becquelin *et al*, 2005, Fig. 12).

<sup>4</sup> Las manos muchas veces carecen de dedos (como es el caso de los personajes del friso de Balamkú) o estos se encuentran indicados por líneas incisas de manera burda.

<sup>5</sup> Baudez propone que dentro del programa iconográfico del friso, la tierra se muestra como un "ser dual", que integra conceptos opuestos que al mismo tiempo son complementarios: fertilidad/sacrificio, muerte/renacimiento (consultar Baudez, 2004: 150-161).

<sup>6</sup> Baudez sugiere que no puede tratárseles como reyes históricos por el hecho de que no están individualizados, ni por su vestimenta o atavío ni por sus rasgos físicos (1996: 39-40).

## Capítulo 2

### Planteamientos teóricos, objetivos y metodología de análisis del friso de Balamkú

En este capítulo se reúne una serie de postulados teóricos en los que se sustenta la presente investigación; se trata de planteamientos en torno al estudio de la imagen, de su contenido simbólico, su significado y su calidad expresiva. Dichas propuestas han sido las aportaciones de investigadores e historiadores del arte como Aby Warburg y Erwin Panofsky, cuyos estudios se centran en el análisis del arte renacentista; sin embargo, al estar la presente investigación enfocada en la iconografía e iconología de las expresiones artísticas mayas prehispánicas, se tomarán, además, las aportaciones de George Kubler y Luis T. Sanz.

En principio, se han revalorado algunas de las ideas y argumentos de A. Warburg (ver Catiñeiras González, 2007: 73-79; Heckscher, 1994: 253-280) acerca de la naturaleza y la función de las imágenes dentro de un contexto cultural determinado. Dicho autor sostiene que la imagen constituye una parte fundamental de la sociedad, de manera que no se puede separar de otras manifestaciones culturales como la religión, la política o la literatura, ya que al igual que éstas, es producto de un complejo sistema de ideas, siendo la imagen una más de sus expresiones.

Por otra parte, también se partirá de las propuestas de E. Panofsky (2001: 17), quien retoma muchos de los planteamientos de Warburg para la configuración de su método iconológico, considerando a la obra de arte como un síntoma cultural, contenedor de los principios de fondo que revelan la actitud básica de una nación, un período, una clase, una creencia religiosa o filosófica.

Al momento de definir los objetivos del presente estudio, también se tendrán en cuenta los argumentos de Donald Preziosi (1989), quien sostiene que el método iconográfico/iconológico se fundamenta en la noción de que todo objeto artístico tiene como función elemental la comunicación, basándose en la creencia de que “...*the art object has a message in itself and that we may interrogate it so that it may speak to us*” (1989: 45). Al respecto, Luis T. Sanz sostiene que:

“Esta concepción de la imagen como esencialmente comunicativa se centra en la noción del “arte como lenguaje”, una metáfora explicativa cuyo argumento principal es

que cuando se produce, consume y/o contempla una obra de arte tiene lugar un proceso comunicativo. Por lo general, en esta concepción la línea que separa el contenido informacional de un objeto y sus dimensiones comunicativas se difumina: mientras que el primero puede decirse que es una característica universal del objeto artístico, el segundo implica la pronunciación de un mensaje específico de manera deliberada y recibido y entendido por el que lo recibe" (Sanz, 1998b: 73).

Los planteamientos teóricos de estos historiadores del arte serán un punto de partida para establecer los objetivos de la presente investigación; de esta manera, el friso de Balamkú se considerará como un documento que refleja una cosmovisión determinada, portador de un mensaje ideológico transmitido a través de formas convencionales y que a su vez está determinado por el contexto cultural y por el grupo social que lo creó. Una vez definida esta idea fundamental, se podrán establecer las finalidades de este estudio, es decir, lo que se procura saber y el conocimiento que se pretende generar en torno a dicho monumento a través de un estudio sistemático de sus partes y sus contenidos.

Sin embargo, cabe aclarar que al momento de diseñar la metodología para nuestro caso de estudio, la cual se ajustará precisamente a los objetivos y a la pregunta de investigación que se establecerán en el siguiente apartado, algunos de los planteamientos y los pasos metodológicos del análisis de la imagen propuestos por Panosfky en su método iconológico (y que de forma general se toman como referente para la investigación iconográfica en los estudios sobre el arte mesoamericano)<sup>1</sup> serán complementados, y en ciertos casos sustituidos, por las aportaciones y las sugerencias de otros estudiosos especializados en las expresiones artísticas mayas prehispánicas.

## **2.1 Pregunta de investigación y objetivos**

El friso de Balamkú, tal y como se concibe a partir de los postulados teóricos antes mencionados, exige que su estudio gire en torno a la construcción de la escena, el tema y el mensaje transmitido a través de su programa iconográfico, entendidos estos tres factores como los componentes que en conjunto definirán la función del monumento. Tomando estos puntos en consideración, la pregunta de investigación, aquella que define y articula los objetivos y los pasos metodológicos, se centra en la función integral del friso; sin embargo, también busca indagar acerca de los factores que la integran y estructuran. Dicho cuestionamiento se puede puntualizar de la siguiente forma: ¿Cuál es el tema de la escena del friso de Balamkú, su mensaje y su función?

La escena, en términos de imagen y de representación gráfica, será considerada como la aglomeración de elementos o agentes que se muestran interactuando entre sí, dentro de un espacio delimitado y que presenta el momento de una acción o una narrativa. En el estudio del friso, se analizará la manera en la que la escena representada fue construida, es decir, cuáles son sus partes constituyentes, como se relacionan unas con otras y la forma en la que se estructuran dentro de la composición.

En consecuencia, el tema, entendido como la materia o el asunto general que se desarrolla en una obra, puede ser detectado mediante la correspondencia existente entre las distintas partes que conforman la escena, mismas que son reconocidas como unidades portadoras de contenido y de valores simbólicos particulares.<sup>2</sup> A falta de un registro epigráfico que acompañe al friso o que indirectamente se relacione con éste, en el cual podamos encontrar una narrativa subyacente que dote de sentido a la obra, el eje temático se buscará a partir de la información que aporten los distintos componentes iconográficos y las partes que constituyen la escena, así como la manera en la que dichas partes se vinculan entre sí (ver metodología). El tema, como depositario de toda una serie de constituyentes semánticos, saberes culturales y percepciones concernientes a una cosmovisión específica, es a su vez poseedor de un profundo trasfondo conformado por argumentos y contenidos de significación que cobran valor y connotación dentro de un particular contexto social e histórico, y que son el objeto del proceso comunicativo, creando así una “imagen connotada”;<sup>3</sup> dentro del marco de esta investigación, dicho trasfondo rico en contenidos será tenido como el mensaje de la obra.<sup>4</sup>

La finalidad de la transmisión del mensaje, es decir, el propósito que éste busca al ser expresado mediante un objeto artístico, se entenderá como su función, y deberá también ser estudiada y comprendida dentro de un contexto sociocultural concreto, ya que, como fue mencionado al inicio de este capítulo, el friso se considerará como un documento producto de un complejo sistema de ideas, contenedor del pensamiento y el sentir de un pueblo en un momento particular de su historia, relacionado íntimamente con las demás manifestaciones culturales de una sociedad, como la religión, la cosmovisión y la política.

Teniendo como base los anteriores planteamientos, los objetivos de la presente investigación se pueden resumir en tres puntos:

1. Establecer los valores simbólicos de todos los elementos componentes de la imagen recreada en el friso, e indagar acerca del papel que cada uno de estos componentes juega dentro de la construcción de la escena y del tema central que la rige.



2. Intentar descubrir el tema central o eje temático que rige de la escena del friso, reconociendo a la vez su contenido ideológico.

3. Determinar el mensaje connotado que se transmite a través del contenido temático de la escena del friso, y la posible función que éste tuvo para el grupo social que lo creó en un particular momento histórico.

## **2.2 Metodología**

Para cumplir con los objetivos y responder así la pregunta de investigación, se realizará un análisis de la imagen del friso de Balamkú y de los elementos iconográficos que la conforman, mediante la aplicación de un método iconológico que tiene sus bases en ciertos planteamientos de algunos historiadores del arte universal e investigadores enfocados en el estudio del arte maya prehispánico; asimismo, se examinarán los contextos espacial e histórico del monumento a través de las investigaciones arqueológicas realizadas en los grupos sur y central del sitio.

La aplicación del método de análisis de la imagen del friso debe ser precedido de una descripción general del monumento, descripción que tiene como propósito facilitar el reconocimiento de las formas representadas (que se realizará en el primer nivel metodológico de análisis), posibilitando de esta manera el correcto seccionamiento de la imagen para su posterior estudio; además, poniendo sobre la mesa de discusión las características formales del friso, se podrán establecer y precisar los criterios con los que se realizó el nuevo dibujo del monumento; registro gráfico que en gran medida es la base de la presente investigación.

Un factor importante a tomar en cuenta en el presente estudio es la cronología que se utilizará, la cual toma como base el esquema de los horizontes mesoamericanos utilizado por Claude-Francois Baudez en su libro “Una historia de la religión de los antiguos mayas” (2004a: 18-31), mismo que es compartido por muchos otros investigadores del área maya y Mesoamérica en general. Dicha cronología se configura de la siguiente forma: Preclásico temprano, 2000 – 800 a.C.; Preclásico medio, 800 – 400 a.C.; Preclásico tardío, 400 a.C. – 250 d.C.; Clásico temprano, 250 – 600 d.C.; Clásico tardío, 600 – 800 d.C.; Clásico terminal, 800 – 950 d.C.; Posclásico temprano, 950/1000 – 1250 d.C. y Posclásico tardío, 1250 – 1525 d.C.

### ***Descripción general del friso***

El friso de Balamkú, que corre en un eje horizontal de este a oeste, se encuentra a todo lo largo de la porción superior de la fachada exterior sur de la Estructura 1-A Sub, edificio que delimita la Plaza B del Grupo Central por su lado norte. El friso, de cara a dicha plaza, mide 16.8 metros de largo por 4.10 metros en su punto más alto; sin embargo, su altura máxima con respecto al nivel de plaza es de 8.5 metros aproximadamente.<sup>5</sup> Esta altura máxima es alcanzada por los personajes humanos que coronan la escena, y que en términos estrictos de composición, exceden las dimensiones y el formato normal del friso, sobrepasando el límite superior del techo (ver Figura 2.6). Muy posiblemente, estos elementos constituyan ejemplos muy tempranos de almenas (Carrasco Vargas, 1998: 10). En la misma ubicación, es decir, sobre el techo, se encuentran los restos de varios motivos arqueados que indican que el friso originalmente era calado; en otras palabras, son formas que se separan de la composición general, como elementos casi exentos que generan “huecos” o vacíos en la imagen (ver Figura 3.9A). El friso presenta una ligera inclinación hacia atrás (de 10 a 15 grados aproximadamente), posiblemente para soportar el peso del estuco y así evitar el desprendimiento de las partes modeladas más sobresalientes o pesadas.

Por encontrarse en la fachada de un edificio y por su integración a éste, se trata de una escultura arquitectónica. En contraste con la escultura independiente, la cual incluye todos los tipos de escultura exenta como estelas, altares o lápidas, y que por lo general se ubican en el espacio de las plazas públicas, la denominación de escultura arquitectónica abarca todos los trabajos de relieve (ya sea bajo relieve o alto relieve) añadidos o integrados a una superficie arquitectónica, como dinteles, jambas, paneles, columnas y escalones; sin embargo, para el Preclásico y para el Clásico temprano, la escultura de este tipo frecuentemente se restringe a frisos, mascarones y cresterías.<sup>6</sup>

La técnica de manufactura es similar a la de muchos ejemplares contemporáneos: piedras de sostén incrustadas en los muros del edificio sobre las cuales se colocaron y modelaron gruesas capas de estuco, combinados con aplanados que, en algunos casos, sirven de fondo a los relieves. Estos relieves, en el caso del friso de Balamkú, no son heterogéneos en cuanto al volumen alcanzado, ya que se tienen motivos igualmente solucionados en bajo relieve y en alto relieve. El bajo relieve se puede apreciar en los personajes antropomorfos / zoomorfos arrodillados y sentados (Fig. 2.1), mientras que el alto relieve se ve en las piernas y el rostro de los personajes humanos que coronan la escena, y en algunos detalles de los mascarones zoomorfos que se colocan en su base

(Fig. 2.2).<sup>7</sup> Es interesante el hecho de que estos mascarones se encuentran dentro de unos nichos rectangulares de 10 a 15 cm de profundidad. Gracias a este recurso, el volumen de dichos mascarones no sobrepasa por mucho la superficie general del friso.<sup>8</sup> Todas las formas representadas en este monumento tienen, independientemente de la solución del volumen con la que se hayan trabajado, detalles y formas internas hechos con líneas incisas de distintos grosores (Fig. 2.3A y B). También, y de forma más evidente en los bajos relieves, se indicaron varios planos (2 o 3), logrados a partir de las distintas profundidades y alturas del estuco (Fig. 2.3C).

El color, un componente sumamente importante de este friso, consiste en un rojo claro y sólido colocado con la técnica del temple sobre todo el estuco modelado,<sup>9</sup> sin espacios blancos ni variaciones tonales o de saturación que parezcan intencionales.<sup>10</sup> Sobre este color base, muchos detalles del volumen fueron remarcados y acentuados mediante líneas de color rojo oscuro, acompañando muchas veces la periferia de algunas formas o el contorno de líneas incisas (Fig. 2.4A). Estas líneas rojo oscuro también definieron ciertos motivos sin estar necesariamente acompañadas de líneas o volúmenes del estuco, como se ve claramente en las manchas circulares sobre las garras y la cola de los personajes antropomorfos / zoomorfos, en los hocicos de los mascarones zoomorfos y en algunos detalles sobre el cuerpo de los reptiles sobre estos mascarones, entre otros muchos ejemplos (Fig. 2.4B y C). Además de estas líneas rojo oscuro, también se usó el color negro, pero este se restringe a líneas que definen las pupilas de los distintos seres representados (en los ojos de los reptiles, los mascarones sobre y debajo del rostro de los personajes humanos, los ojos de estos últimos y del rostro colocado a manera de tocado del personaje humano completo), ver Figura 2.4D y E.<sup>11</sup>

Esta paleta de colores, reducida a un color base y a pequeños detalles con colores claros (amarillo, blanco o rojo en menor saturación) o con líneas de tonos oscuros, es propia del Clásico temprano y se puede encontrar en gran parte de la escultura arquitectónica de la época, como en el friso de Placeres (Campeche), en el friso de la Estructura X de Becán y en los mascarones de la Estructura A-1 de Kohunlich (consultar Houston *et al*, 2009: Capítulo 4).<sup>12</sup>

La composición de la escena consta de cuatro ejes verticales que recaen justamente sobre los cuatro personajes humanos que coronan el friso, partiendo de la base del mismo, donde se encuentran cuatro mascarones zoomorfos a manera de base de toda la composición (ver Figura 2.6). Estos ejes, como se verá cuando se analice la imagen, son los que rigen la composición con la finalidad de mostrar un movimiento ascendente de los

personajes humanos, imprimiéndole además dinamismo a toda la escena. Intercalados con los mascarones zoomorfos en la base del friso, se hallan tres seres de rasgos híbridos en bajo relieve, y en un panel saliente con respecto al nicho en el que se ubican dichos mascarones centrales. La entera composición del friso está solucionada con una simetría bilateral definida por la naturaleza de los motivos representados: los mascarones que en el Capítulo 3 llamaremos compuestos se ubican en los extremos oriente y poniente, mientras que los sencillos, al centro; a su vez, la naturaleza de los reptiles sobre estos cuatro mascarones es similar del lado este, pero distinta de los del lado oeste, si se corta la escena por un eje vertical al centro, justamente sobre el segundo personaje antropomorfo / zoomorfo.

El eje horizontal de la composición, que atraviesa los mascarones zoomorfos y los personajes entre ellos, imprime cierta inmovilidad a la escena. Los mascarones son, por su volumen, masa y dimensiones, los elementos visualmente más pesados de toda la composición, colocados justamente como la base que sostiene la escena. Debajo de ellos, una moldura media relativamente delgada corre a lo largo del eje este – oeste, delimitando por la parte inferior la escena y sirviendo, en términos compositivos, como asiento o apoyo que separa visualmente la escultura arquitectónica de los muros del edificio. Esta moldura, reconstruyéndola a partir de los restos de estuco que aún conserva, presentaba originalmente una decoración continua y, al parecer homogénea de punta a punta (ver Capítulo 3).

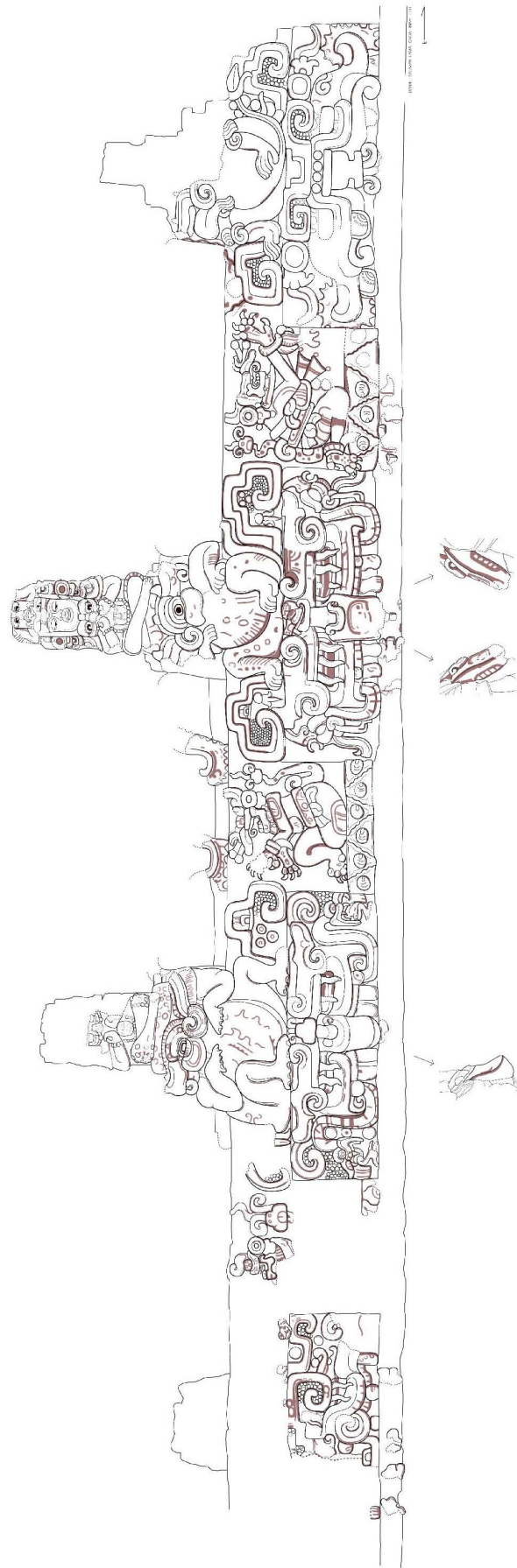
El relativo buen estado de conservación en el que se encuentra el friso se debe, en gran medida, a que el tiempo que estuvo expuesto fue relativamente corto, ya que poco después de su construcción, fue cubierto por otra estructura que protegió tanto el friso como el pequeño palacio en el que se encuentra (Baudez, 1996: 36). Cabe resaltar, sin embargo, que el estuco modelado presenta algunas evidencias de haber recibido por lo menos una capa delgada de enlucido, aunque ésta no se puede encontrar de forma homogénea en toda su superficie (observación personal). Esto sugiere que el friso necesitó de algunos trabajos de enlucido, cuya finalidad fue resanar partes dañadas por su exposición a la intemperie.<sup>13</sup>

En el presente apartado se ha tratado de dar una descripción bastante general del friso de Balamkú, considerando que, a medida que se avance en el análisis de cada una de sus partes, estas serán descritas con mayor profundidad.

### ***El dibujo del friso***

El dibujo previo del friso de Balamkú, realizado por Anne Dowd (Fig. 2.5) con la técnica de la acuarela, recupera magistralmente el color original del monumento, con formas un tanto libres que no necesariamente se apegan a las proporciones reales. Este dibujo, hecho a mediados de la década de los noventa, sirvió en gran medida para las interpretaciones y los estudios de Claude Baudez, quien lo utilizó (ya sea completo o solamente alguna de sus partes) en varias de sus publicaciones (revisar Baudez, 1996, 2004a, 2005 y 2010). A finales del año 2010, y gracias al apoyo de la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural (CNCPC) del INAH, fui comisionado para realizar un nuevo registro gráfico del friso (ver Figura 2.6), para lo cual utilicé distintas técnicas propias del dibujo técnico, y dando como resultado final un dibujo digitalizado con el programa Adobe Illustrator (Ai CS5).<sup>14</sup> Las finalidades principales de este nuevo dibujo fueron registrar correctamente (guardando las proporciones adecuadas) las formas y los volúmenes del monumento, así como documentar y recuperar los restos de color que aun presenta. Para ello, se escogió la modalidad del dibujo a línea, ya que con su uso se logra un dibujo más claro que con la técnica del puntillismo, lo cual permite reconocer más fácilmente las formas y los trazos de color sobre ellas.

Este tipo de dibujo exige, a su vez, que se establezca un código de representación que tiene como base la calidad de línea, es decir, los diferentes grosores y tipos de línea que responden a las distintas soluciones plásticas (volumen, planos, líneas internas) detectadas en la producción de la escultura y a su estado de conservación. El código de representación utilizado se define de la siguiente manera: las formas completas y los volúmenes más prominentes fueron definidos en su periferia con líneas más gruesas (como un rostro, la cabeza y el cuerpo de una serpiente, una pierna, un elemento en alto relieve, etc.); el siguiente calibre de línea, más delgado, se empleó para los volúmenes y las formas internas de estas figuras completas (una nariz o el contorno de un ojo, por ejemplo), así como para los segundos planos y para las líneas incisas más gruesas; la línea más delgada de todas se usó para los pequeños cambios en el volumen de las figuras (como la redondez de una mejilla o el ligero abultamiento de la barbilla) y para representar los detalles incisos menos gruesos. En cuanto a las líneas discontinuas, la más gruesa y abierta se utilizó para la reconstrucción o proyección de las formas perdidas, pero de las que existe la huella de su contorno o indicios de su apariencia original, ya sea sobre el aplanado de estuco, sobre la superficie de un volumen inferior o



0 5.00 cm

**Figura 2.6** Friso de la Estructura 1-A Sub, Balankú (16.8 x 4.10 mt)  
Dibujo por Daniel Salazar

sobre la piedra que sirve de base al estuco; la línea discontinua más delgada y cerrada representa la reconstrucción de los volúmenes más sutiles y las huellas de los detalles faltantes de menor tamaño. En algunos casos se decidió reconstituir ciertas partes desaparecidas por deterioro, las cuales se indicaron mediante líneas punteadas cuyo grosor depende de la naturaleza del volumen de la figura; para mayor claridad y comprensión del friso en su estado actual, en caso de existir una reconstrucción gráfica de un motivo, ésta se indicará en el texto, al momento de describir y analizar la parte.<sup>15</sup>

El color, un componente sumamente importante de este monumento, está manejado de dos maneras: un color rojo claro y en gran parte homogéneo como base sobre todo el estuco y dos colores oscuros (rojo y negro) colocados con pinceles de distintos grosores en la periferia de las formas o en su interior, usados para definir ciertas formas y detalles (ver apartado: Descripción general del friso). Esta diferencia en el tratamiento del color fue traducida, dentro del dibujo, de la siguiente forma: el color rojo claro de base, por encontrarse aplicado de forma homogénea, sin espacios dejados en blanco o que mostraran el color natural del estuco (es decir, este color de base no define o enmarca ningún motivo, tampoco lo acentúa presentando una mayor saturación), se ha eliminado con la intención de facilitar el reconocimiento de las figuras y los pequeños detalles, suprimiendo así el “ruido visual” que este color pudo haber generado en el dibujo. Por otro lado, los colores oscuros aplicados con pincel (rojo y negro), si se representan en el dibujo, pero con un tono más claro que el real; esto se debe a que un color demasiado saturado entorpecería la adecuada identificación de las líneas que definen las formas. Para tener una idea del color real del friso, se pueden ver las fotografías de las figuras 2.1 - 2.4.

Debido a la pérdida paulatina del color desde el descubrimiento del friso, y al crecimiento de concreciones blanquecinas sobre la superficie del estuco que obstaculizan el reconocimiento de algunos motivos que fueron definidos por pinceladas de color oscuro, fue necesario recurrir a los registros fotográficos inmediatamente posteriores al hallazgo del monumento, cuando los colores se veían más vivos y algunos detalles mucho más definidos. Con base en estas imágenes, algunos de los motivos pintados que ahora ya casi no se distinguen, han sido parcialmente reconstruidos en el nuevo dibujo, indicando en el texto el procedimiento que se siguió y la necesidad de recobrar el aspecto original del elemento perdido.

Con estas características y bajo los criterios de producción antes expuestos, el dibujo del friso constituye un verdadero documento gráfico que registra todos los detalles

formales del monumento; debido al enfoque iconográfico del presente estudio, este dibujo puede tomarse como punto de partida para su análisis.

### ***Metodología para el análisis de la imagen del friso***

Como se mencionó con anterioridad, el método iconológico de Erwin Panofsky, a pesar de ser utilizado por muchos estudiosos del arte prehispánico, tiene a mí parecer, y por razones que se discutirán más adelante, algunos obstáculos a la hora de ser aplicado a objetos artísticos prehispánicos.<sup>16</sup> Por ello, del método de Panofsky se retomará parcialmente la estructura que secciona el análisis de la imagen en niveles de significación con pasos muy bien definidos, los cuales se enriquecerán, complementarán o suplementarán con las aportaciones de otros investigadores enfocados en el arte maya prehispánico. Por cuestiones de espacio no es posible transcribir aquí el método de Panofsky en su totalidad, sin embargo, se puede consultar en “Estudios sobre iconología” y en “El significado de las artes visuales”, ambas obras publicadas por Alianza Editorial en 2001 y 2004 respectivamente. En el presente texto solamente tocaré los puntos que creo es necesario problematizar, para así desarrollar posteriormente la metodología diseñada para nuestro caso de estudio.

Recientemente, Rogelio Valencia (2012) ha trabajado el tema de los problemas que enfrentan los estudios iconográficos e iconológicos enfocados en objetos artísticos mayas prehispánicos, pero sobre todo, ha tocado las distintas limitantes que conlleva aplicar indiscriminadamente los métodos de análisis de la obra de arte occidental y de las religiones comparadas al arte mesoamericano. Conuerdo con Valencia en una de sus principales aportaciones metodológicas, la cual propone que ante un símbolo que representa a otro y en esta secuencia a otro, creando así un “mar de símbolos interrelacionados” (Peirce, 1931, citado por Valencia), éste símbolo será siempre utilizado con un contenido principal, y que este valor (o contenido) depende del contexto y del resto de motivos y símbolos que son empleados en una representación específica. Al mismo tiempo es posible detectar valencias secundarias en un símbolo, pero como sugiere el autor, en todos los casos existe un contenido primario que debe ser detectado, y en este sentido indica que todas las imágenes deben ser contextualizadas.

Por otro lado, George Kubler en su libro *Studies in Classic Maya Iconography*, publicado en 1969, intentó aplicar la terminología acuñada por Panofsky y trató de estudiar sistemáticamente el arte maya siguiendo la metodología y los pasos propuestos por este autor. Al momento, advirtió serias limitantes al aplicar, sin modificaciones



sustanciales, dicho método. Estas problemáticas han sido ampliamente discutidas por Luis T. Sanz en su texto "Iconografía, significado, ideología: problemas y cuestiones en la interpretación actual del arte Maya" publicado en 1998, texto en el que a su vez propone, con base en la opinión de varios investigadores, algunas soluciones al respecto.

Una primera limitante examinada por Sanz se da dentro del nivel pre – iconográfico (1998b: 71), que en la metodología de Panofsky está destinado al reconocimiento de los objetos y los motivos que forman parte de nuestra experiencia cotidiana (Panofsky, 2001: 15, 18-19). Desde el punto de vista de un investigador o un historiador del arte alejado temporalmente de su objeto de estudio, el pretender identificar objetos gozando de la "experiencia práctica" como paso metodológico puede llegar a ser problemático, ya que gran parte de su material de análisis se encuentra, por definición, fuera de su contexto cultural. Un método "correctivo" para este problema podría ser la seriación o *corpus* de motivos propuesta por George Kubler (consultar Kubler, 1967 y 1969). Aunque dicho autor sugiere que con este método es posible detectar el contenido temático de una imagen, al cual considera como el equivalente pictórico de conceptos, historias y alegorías (1969: 3-4), también es posible, bajo este mismo procedimiento, reconocer formalmente e identificar objetos que se escapan a nuestra comprensión, siguiendo los principios de abstracción y de "la parte por el todo", y vinculando los motivos "problemáticos" con otros que podamos reconocer gracias a su grado de naturalismo.<sup>17</sup> Este proceder, con la finalidad de reconocer motivos y objetos en el arte maya, fue aplicado por primera vez y bajo un esquema sistemático, por Herbert J. Spinden, en su ya famoso *A Study of Maya Art. Its subject matter and historical development*, en 1913 (consultar Spinden, 1975).

Una segunda limitante del método de Panofsky, tal vez la más evidente, aparece con la dependencia del análisis iconográfico en sentido estricto (2º nivel de análisis de Panofsky) a las fuentes literarias, ya que es obvio que el estudio resultaría improcedente de no existir este tipo de fuentes. Como solución a este problema, es necesario retomar los planteamientos originales de Kubler con respecto a la seriación o agrupamiento de motivos, como un método que permite descubrir el tema representado en la imagen, la cual, según dicho autor, expresará su contenido literario a través de sus componentes y la relación entre ellos (Kubler, 1969: 4); este contenido temático se podrá corroborar al detectar recurrencias en la interrelación de los elementos que componen los motivos agrupados en el *corpus*.

La propuesta de una metodología de análisis basada en la seriación de motivos hecha por Kubler en la década de los sesenta del siglo pasado, se dio en un momento en

el que los avances en materia de desciframiento y el conocimiento del contenido semántico de los textos que acompañan a las imágenes en el arte maya, eran bastante limitados, por lo que su inclusión como parte del método iconográfico resultaba un tanto problemática para dicho autor (Sanz, 1998b: 78). Sin embargo, los grandes avances que la epigrafía ha realizado en la comprensión de estos textos, han provocado que estos se transformen en una herramienta sumamente útil que muchas veces se toma como base para la interpretación de las imágenes en el arte maya, descubriendo en ellos las narrativas o los contenidos subyacentes que dotan de sentido a la imagen.

Dentro de nuestro caso de estudio, debido al predominio de la imagen sobre el texto (el friso de Balamkú solamente tiene cuatro jeroglíficos de carácter nominal), la detección del eje temático y del mensaje de la escena se efectuará tomando como base los planteamientos hechos por Kubler, bajo el presupuesto de que la interacción entre los motivos que componen la escena revelan aportaciones consustanciales que definen el papel y la significación de los mismos, lo cual permite entrever el asunto y los argumentos que se desarrollan. A su vez, este método se enriquecerá mediante la comparación entre la escena del friso de Balamkú e imágenes similares, de las cuales conocemos su contenido y la narrativa subyacente que le da sentido gracias a los textos que las acompañan. En términos estrictamente iconográficos, el uso de imágenes y textos alejados temporal y espacialmente del objeto de estudio, exige la consideración del problema de la disyunción entre la forma y el significado (o su contenido simbólico), definido por Panofsky para el arte occidental y retomado por Kubler en sus estudios sobre el arte maya prehispánico (Kubler, 1969: 8-9). La posibilidad de que este proceso disyuntivo se diera en el área maya entre el Clásico y el Posclásico (principalmente), conduce a que las imágenes y los textos que se usarán de forma comparativa para detectar el contenido temático y el mensaje de la escena del friso de Balamkú, se limiten a un marco temporal y espacial relativamente cercano, es decir, todas aquellas formas de arte producidas durante el Preclásico tardío y el Clásico dentro de las tierras bajas predominantemente. Esto no impide que, a manera de comparación, se tomen ciertos ejemplos de la zona de la Costa Pacífico (Izapa, Takalik Abaj y Kaminaljuyú) y del Área Nuclear Olmeca; ejemplos que han sido ampliamente estudiados por otros investigadores y en los cuales se han reconocido los elementos básicos de una cosmovisión en gran medida compartida con el área maya, y una continuidad en cuanto al lenguaje visual y su contenido (entre los investigadores que han trabajado el tema y que serán citados en el presente estudio podemos mencionar a los siguientes: Bardawil, 1976; Guernsey, 2002,

2004, 2006; Guernsey y Love, 2005; López Austin, 1997; López Austin y López Luján, 2009; Lowe, Lee y Martínez Espinosa, 2000; Miller y Taube, 2011; Reilly III, 2005; Schieber de Lavarreda y Orrego, (2009); Taube, 2004c; Taube y Saturno, 2008).

Para finalizar el análisis de la imagen del friso de Balamkú, se intentará indagar acerca del mensaje transmitido y la función específica que éste buscaba al ser expresado. Para ello, se profundizará en el estudio de su entorno espacial y se examinará su posible contexto histórico a través de la evidencia arqueológica. En este paso metodológico, que equivale al tercer nivel de análisis del método de Panofsky, llamado “Significado intrínseco o contenido” (ver Panofsky, 2001: 17-18), se tomará a la obra como un síntoma cultural y un medio físico que manifiesta, mediante la “significación iconográfica”, la ideología de un pueblo o una clase social en un período determinado de su historia. También se tomarán como base algunos planteamientos teóricos que puedan explicar la función, dentro de la ideología y la cosmovisión maya del Clásico, del contenido temático detectado previamente en la escena del friso.

Es necesario mencionar que en la búsqueda de significados y contenidos simbólicos y al estudiar los contextos propios del monumento, pero también en la indagación sobre investigaciones previas que aporten interpretaciones valiosas a nuestro caso de estudio, se recurrirá en cada uno de los pasos metodológicos a la literatura especializada.

Tomando como base las apreciaciones de Kubler sobre los límites y los alcances del método de Panofsky, considerando la relación entre las imágenes y los textos en el arte maya, reconociendo las posibilidades del recurso de la seriación o *corpus* comparativo, y valorando a la obra como un documento que responde a su temporalidad y contexto sociocultural, propongo un método de estudio que sigue los siguientes pasos, agrupados en niveles de análisis según su finalidad:

1. Primer nivel: aspectos formales del friso e identificación de sus partes constitutivas.

- Seccionar la composición en sus partes constitutivas, las cuales se tomarán como los objetos o los motivos que conforman la escena, integradas a su vez por elementos componentes. Estas partes constitutivas se han definido conforme lo muestran las figuras 2.7 – 2.10, y serán analizadas de forma independiente en el orden establecido.

- Crear un *corpus* de motivos similares a los identificados en el friso

- Asignar una terminología formalista a cada uno de los motivos, que atienda a sus rasgos y características aspectuales y que sea el resultado de la comparación con los motivos del *corpus*. Ejemplo: mascarón zoomorfo, criatura zoomorfa, personajes humanos.

- Describir cada uno de los elementos componentes de las partes constitutivas o motivos, considerándolos como formas definidas en sí mismas; ejemplo: hendidura escalonada con volutas en los extremos, elemento rectangular remetido con tres espigas ondulantes terminadas en punta, etc.

2. Segundo nivel: las imágenes que conforman la escena y su contenido simbólico.

- Identificar los motivos que constituyen la escena con nombres y términos que respondan a una asignación dentro de la historia del arte maya, y no a una descripción formal. Por ejemplo, se pasará de “mascarón zoomorfo” a “rostro de la montaña zoomorfa”.

- Estudiar todos los elementos componentes de los motivos, con la finalidad de encontrar la forma en la que estos significan a las partes constitutivas. Para ello, se debe recurrir de nueva cuenta al *corpus*, y analizar el comportamiento, el contexto y el sentido que dicha parte o elemento adquiere, y corroborando si su contenido es constante en su relación con otros componentes. Por ejemplo, encontrar el significado de una serie de círculos colocados como “racimo de uvas” en el rostro zoomorfo de la montaña, o qué es y que aporta (en cuanto a significación) un elemento estrellado en la punta del hocico prominente de la montaña.

- Definir los valores simbólicos intrínsecos de cada motivo a través de la articulación de todas las aportaciones de significado otorgadas por sus elementos componentes. A partir de este punto, al motivo se le considerará y llamará “imagen”, por ser un elemento cargado de significados y contenidos simbólicos.

- A estos valores intrínsecos contenidos en nuestras imágenes, y que son propios del caso particular de estudio, deberán sumarse los aspectos nodales que como figura ideológica cargada de sentidos posee. Los aspectos nodales son ciertos factores subyacentes y comunes en un conjunto de imágenes semejantes, con los que se insertan dentro de una cosmovisión dada; son elementos primordiales, “nucleares”, a los que se van agregando otros (particularidades de cada variante) para generar un todo coherente.

- A lo largo del análisis de las partes constitutivas, se realizarán observaciones sobre escenas e imágenes cercanas (en cuanto a contenido) a las del friso, mismas que en el siguiente nivel metodológico servirán como apoyo a la construcción del eje temático.

### 3. Tercer nivel: la construcción del tema de la escena del friso.

- Una vez encontrados los aspectos nodales y los valores simbólicos propios de cada imagen, se comenzará a buscar su comportamiento individual y la relación existente entre todas las imágenes que componen la escena. De esta forma se determinará la función y el papel que cada una de ellas juega dentro de la composición total, con lo cual se definirán sus aportaciones al eje temático que rige la escena.

- La reconstrucción del tema central o eje temático de la escena se realizará a partir de la articulación de todas las aportaciones de cada una de las imágenes. El tema, como asunto o materia de un discurso, será el eje que vertebra todas las imágenes que componen la escena, así como sus funciones y contenidos. El reconocimiento del tema se hará a través de la evidencia iconográfica intrínseca y mediante la comparación con otros monumentos y piezas que contengan escenas parecidas, o aquellas cuyo contenido sea cercano al de nuestro caso de estudio.

### 4. Cuarto nivel: reconocimiento del mensaje y la función de la escena.

- En primera instancia se estudiarán las características del espacio en el que se ubica el friso (contexto espacial), tratando así de definir el carácter público o restringido de su mensaje, la naturaleza del edificio en el que se encuentra y su posible papel dentro de las actividades y la función del recinto.

- Como segundo paso se estudiará el posible marco histórico de Balamkú al momento de la construcción del monumento, con la finalidad de establecer una relación entre los fenómenos sociales y culturales imperantes y el tema expresado en la escena del friso.

- El reconocimiento del mensaje y la función del friso de Balamkú se logrará analizando el contenido temático del friso a la luz de modelos teóricos y tomando como base sus contextos espacial e histórico.

El desarrollo del método antes expuesto se realizará en los próximos cuatro capítulos de la siguiente manera: los capítulos 3, 4 y 5 se dedicarán al estudio individual de las partes constitutivas en las que se ha seccionado la escena del friso, cerrando cada

capítulo con una conclusión en la cual se expondrán sus valores intrínsecos, sus contenidos nodales y sus aportaciones a la construcción del eje temático que rige la escena; posteriormente, en el Capítulo 6, se identificará el tema, el mensaje y la función del friso, estudiando su contexto particular y analizándolo a la luz del modelo teórico referido.

---

## Notas

<sup>1</sup> Consultar “Estudios sobre iconología” de E. Panofsky, editado en 2001 por Alianza Editorial. En este libro, se reúnen los postulados y los métodos propuestos por Panofsky para el estudio de la imagen y la obra de arte, desarrollados a lo largo de su carrera como historiador del arte.

<sup>2</sup> Se definirá como valor simbólico al contenido de carácter ideológico, que por lo general se refiere a una realidad alterna y que se vincula con un ícono, imagen u objeto concreto (consultar, Cassirer, 1971).

<sup>3</sup> El proceso comunicativo está conformado por tres constituyentes esenciales: el emisor (que puede ser el artista, pero que en nuestro caso de estudio se definirá como un reducido grupo social), el mensaje (el contenido del objeto artístico) y el receptor (esto es, el espectador) (consultar Sanz, 1998b: 73).

<sup>4</sup> “El mensaje connotado”, como lo denomina Roland Barthes (1986), es aquel constituido por los signos de connotación que posee la imagen, y son todos los elementos que aportan un contenido simbólico, rico en saberes culturales.

<sup>5</sup> Estas medidas y observaciones las realicé durante el proceso de elaboración del nuevo dibujo del friso.

<sup>6</sup> La escultura arquitectónica es una categoría de la decoración arquitectónica, la cual abarca otros formatos plásticos como la pintura mural. En el presente estudio se ha decidido utilizar el término escultura arquitectónica por ser descriptivo y por indicar la naturaleza particular del objeto artístico.

<sup>7</sup> El bajo relieve es aquel que no sobrepasa la mitad del volumen real de la figura representada (considerando las proporciones de la misma); mientras que el alto relieve es aquel que se si sobrepasa la mitad del volumen de la forma. Por su lado, la escultura de “bulto” es la que está trabajada por todas sus partes o lados, sin estar adosada a otra superficie o fondo. La combinación de alto y bajo relieve es muy común en la escultura arquitectónica maya, ya que algunos detalles como el rostro de los personajes o las partes más protuberantes de algunos mascarones fueron solucionados con alto relieve, mientras que el resto del motivo con volúmenes más sutiles.

<sup>8</sup> La parte más sobresaliente de estos relieves son los hocicos protuberantes de los mascarones zoomorfos, los cuales debieron alcanzar originalmente los 30 o 35 cm por sobre la superficie general.

<sup>9</sup> Este color rojo de base puede parecer, bajo cierto tipo de luces, que tiene un leve tono naranja; sin embargo, de forma general puede considerarse como rojo en una dilución relativamente baja. Muy posiblemente el color crema del estuco de base haya añadido esta variante tonal que se percibe muy sutilmente. El color rojo de base, así como el color rojo oscuro de los detalles posiblemente tenga un componente orgánico a manera de aglutinante. La técnica del temple referida en el texto, solamente se ha detectado en la parte frontal del friso, ya que la parte trasera de las almenas que sostiene la figura de los personajes sentados, fue pintada con la técnica del fresco (Yareli Jaidar, comunicación personal, abril de 2014).

---

<sup>10</sup> Existen variaciones de saturación del color base, pero estas se deben a la saturación de la brocha al momento de colocar la solución con el color rojo; no se ha encontrado un patrón de estas variantes de tono, por lo que no se considera que sean intencionales.

<sup>11</sup> Entre los capítulos analíticos no se ha dedicado uno especial al estudio del simbolismo del color. Esto se debe a que el uso del color está estandarizado en todo el monumento, por lo que he preferido hacer referencia al posible contenido simbólico de los colores al momento de estudiar de forma puntual cada una de las imágenes de la escena. Al momento de analizar el significado del color se tendrá muy en cuenta que, como lo plantean Houston *et al*, (2009: 71), el simbolismo del color es sumamente poderoso para los mayas, precisamente debido a su polivalencia: el color rojo, por ejemplo, puede representar sangre, pero también simboliza el oriente y el sol emergiendo por el horizonte. También es necesario considerar el hecho de que el uso de determinados colores puede responder a cuestiones de moda, preferencias estéticas, el costo y la disponibilidad de los materiales, las facilidades técnicas o a la realidad vista por el artista.

<sup>12</sup> Este repertorio de colores es común encontrarlo en la escultura arquitectónica del Clásico temprano, a excepción de los relieves de estuco de los edificios Yehnal, Margarita y Rosalila en las Acrópolis de Copán, y en el friso del Palacio de los Estucos de Acanceh (Yucatán) donde, para la misma época, se usó amarillo, verde, azul, rosado y crema (Houston *et al*, 2009: 82).

<sup>13</sup> Esta capa de estuco posterior no modificó, al parecer, el diseño del color empleado previamente. Práctica que se puede observar en algunos relieves de estuco del Clásico, como es el caso de unos cuantos estucos de Toniná (observación personal, mayo – julio de 2012).

<sup>14</sup> Entre las principales técnicas utilizadas para el levantamiento del friso se pueden mencionar un detallado registro fotográfico, una vista previa general realizada en foto mosaico, misma que sirvió de base para un dibujo a lápiz y a escala, en el cual se cotejaron y corrigieron proporciones y medidas y como paso final, la vectorización y digitalización.

<sup>15</sup> La reconstrucción de las partes faltantes se hace estrictamente bajo un estudio profundo de la figura, atendiendo a la evidencia formal interna (dentro del friso) mediante la comparación.

<sup>16</sup> Existen varios investigadores que critican el uso del método de Panofsky, entre los que se puede nombrar a Kubler (1962); Sanz (1988b) y Valencia Rivera (2012).

<sup>17</sup> “La parte por el todo” se define como la expresión mínima de un motivo que es capaz de expresar el contenido completo del mismo, haciendo énfasis en algún atributo particular (ejemplo: la hendidura de la montaña puede referir a la figura completa y a su contenido simbólico, pero hace énfasis en la capacidad de conectar estratos, como un lugar por el que desde el inframundo se emerge a la superficie terrestre). La abstracción, por otro lado, es el proceso que toma los elementos diagnósticos no figurativos de un motivo y con ellos se elabora una variante gráfica que sea reconocida por asociación de elementos.

También es posible identificar ciertos elementos iconográficos gracias al apoyo de la epigrafía, como es el caso de los mascarones zoomorfos *witz*, reconocidos como tal gracias a lectura de un logograma (T529) como “montaña” (Stuart, 1997).

En cuanto a la asociación de motivos irreconocibles con otros que, debido a su “naturalismo” podamos comprender mejor, pongo como ejemplo el reconocimiento de algunos elementos iconográficos como bandas acuáticas, gracias al proceso de asociación de motivos realizado por Nicholas Hellmuth, en el cual, la figura de una rana y un pez fueron determinantes para identificar dichas bandas “abstractas” como cuerpos de agua (ver Hellmuth, 1987a).

## Capítulo 3

### Los mascarones zoomorfos del friso de Balamkú: identificación, análisis iconográfico y función

Como punto de partida para el análisis de la iconografía y el mensaje expresado en el friso de Balamkú, he tomado precisamente los elementos que sirven de base a toda la composición y a la escena representada, estos son, los cuatro grandes mascarones zoomorfos (Fig. 3.1). Como primera fase, me dedicaré a reconocer la identidad de dichos mascarones en el arte maya, analizando sus características formales generales y sus patrones de representación, para luego ahondar, examinando todas sus particularidades, en cada uno de los ejemplares del friso, para posteriormente proponer una interpretación, establecer su función contextual y carga simbólica.

#### 3.1 Los mascarones zoomorfos del friso: características formales, convenciones de representación e identificación iconográfica

En su ensayo de 1997 “The hills are alive: Sacred mountains in the maya cosmos”, David Stuart identificó una serie de elementos iconográficos en la arquitectura y la escultura del Clásico maya (llamados comúnmente mascarones zoomorfos) como la versión zoomorfa o variante de cabeza del jeroglífico T529, **WITZ** “montaña” (Fig. 3.2). Esta versión de la montaña integra los elementos componentes de T529 a un rostro con apariencia animal y de rasgos híbridos, tal y como se muestra en la figura 3.3.

Dado que el *corpus* de imágenes de montañas zoomorfas es muy extenso en el arte maya, varios autores han trabajado, a partir de la identificación hecha por Stuart, en reconocer sus rasgos diagnósticos (Sanz, 1997; Baudez, 1999 y 2010; Taube, 2004; Boot, s/a; Zender, 2008). Entre las características básicas del rostro zoomorfo de la montaña se pueden mencionar: una extensión carnosa y abultada, a veces redondeada y que en la mayoría de los casos es alargada y ligeramente enroscada en el extremo, que se considera el labio superior prominente u hocico; sobre éste, una pequeña y abultada forma que se enrosca a ambos lados, y que normalmente corresponde a la nariz; unas pequeñas figuras redondeadas o alargadas colocadas en la sección inferior de la composición, en pares o grupos de tres y que constituyen los dientes, a veces acompañados de extensiones alargadas enroscadas en la punta, y que por su ubicación al lado de los dientes, se les considera como colmillos. Debajo de estos últimos, si



atendemos a que se trata de un rostro zoomorfo, debería situarse el maxilar inferior, sin embargo, la gran mayoría de las montañas zoomorfas carecen de este rasgo. A ambos lados de la nariz se hallan formas generalmente ovaladas o cuadrangulares, grandes y con dos o tres elementos parecidos a flamas que caen ondulantes de su parte superior, se trata de los ojos y las pestañas; sobre estos ojos es posible encontrar franjas estriadas que cubren la parte superior, considerados como párpados. Los rasgos diagnósticos (y los más importantes) de la montaña zoomorfa son aquellos que comparte con el logograma T529, **WITZ** (previamente señalados en la figura 3.3): una franja alargada en la parte superior del rostro, con volutas en los extremos y una abertura escalonada al centro, conocida en la literatura especializada como la hendidura frontal escalonada, y las marcas de piedra, que pueden ser líneas paralelas curvas rodeadas de una hilera de puntos pequeños (generalmente sobre los dientes, el hocico, las mejillas y la frente), o círculos colocados en forma triangular decreciente, como racimos de uvas.<sup>1</sup> Por ser parte esencial del rostro zoomorfo de la montaña, a estas características diagnósticas debe sumarse el hocico alargado o labio prominente (Boot, s/a: 4-5).

### ***Convenciones en la representación de la montaña zoomorfa***

Existen cuatro modalidades en la forma de representar la montaña zoomorfa, mismas que atienden a razones de composición, disponibilidad de espacio, interacción con otros elementos o motivos y, como se verá más adelante, a cuestiones simbólicas.

Una de las más comunes es la representación de frente, generalmente ubicada en la base de las composiciones, en la que el rostro zoomorfo se muestra con todas sus características de manera frontal y en un solo plano (Fig. 3.4). La siguiente, la representación de perfil (Fig. 3.5),<sup>2</sup> se puede encontrar en bajorrelieve o en pintura (mural o sobre cerámica), de forma individual o en cascada. En este último formato, los mascarones o rostros están colocados uno sobre otro y formando largas fajas, y es frecuente encontrarlo como parte de las fachadas zoomorfas de estilo Río Bec y Chenes, o como representación de espacios integrados a escenas complejas, como en el “Vaso de los siete dioses” (consultar Zender, 2008. Vaso: K2796 del catálogo de J. Kerr).<sup>3</sup> La representación abstracta o simplificada es la que utiliza, de forma aislada, uno de los elementos diagnósticos presentes en la versión completa de la montaña, en un juego de la parte por el todo (Boot, s/a: 8-9; Baudez, 1995: 40; Schele, 1998: 496-499). Generalmente se usa la hendidura frontal escalonada (relieve de piedra del talud de la plataforma 3 de Toniná; ver figura 3.3a) y el labio superior alargado y enroscado con una

configuración exagerada (Fig. 3.5A; ver el vaso K5166, en Boot, s/a: Fig. 5). La última modalidad de representación es la compuesta. En ésta, dos rostros de perfil que ven en direcciones opuestas y que se juntan por su parte posterior, forman un rostro de frente (Fig. 3.5d); se trata de la variante más escasa, misma que conlleva cargas simbólicas que se analizarán a su tiempo.<sup>4</sup>

### ***De la montaña general a la montaña específica: formas de individualizar la figura de la montaña zoomorfa***

De forma general, las montañas zoomorfas se representan bajo las modalidades y con los rasgos anteriormente mencionados. Sin embargo, estudiando a profundidad el *corpus* de montañas representadas en el arte maya, he podido notar que muchas poseen ciertas particularidades y variantes en sus elementos componentes. Stuart y Houston han demostrado en su ensayo de 1994 “Classic Maya place names”, que los topónimos pueden representarse de forma iconográfica, integrándose a la imagen y a la composición, mostrando a la vez las propiedades del lugar (57-68). Al ser la figura de la montaña una referencia de localidad muy recurrida en las inscripciones del Clásico (Bíró, 2012: 58), donde el jeroglífico T529 forma parte del nombre de dicho lugar, es lógico pensar que se puede encontrar su equivalente bajo una solución iconográfica, ya que como se mencionó con anterioridad, el logograma **WITZ** (montaña) tiene una variante iconográfica personificada por una cabeza zoomorfa; de ahí la necesidad de que dicha variante zoomorfa se individualice, atendiendo siempre a ciertos patrones. Un caso similar se da en la Estela 4 de Yaxchilán, donde una variante de cabeza del logograma **CHAN** “cielo”, que presenta una hendidura en la parte superior de su frente, y que se ubica al pie de la escena, conforma la versión iconográfica del topónimo del sitio *Pa’ chan* “cielo hendido” o “cielo partido” (Stuart y Houston, 1994: 57-58; Bíró, 2012: 51-55).

Gracias al recurso de la combinación de elementos escriturarios e iconográficos, los artistas mayas crearon la imagen de un lugar, representándolo con todas sus características y su nombre incluido, particularizando o individualizando así la figura de la montaña zoomorfa. Bajo esta premisa he podido rastrear cuatro maneras de diferenciar una montaña zoomorfa de otra: modificar ciertos rasgos fisonómicos; adosar elementos externos significativos; incluir elementos nominales en la composición del rostro y significar o definir el espacio que rodea o del que forma parte la montaña.

Entre los rasgos formales o fisonómicos del rostro de la montaña que pueden variar respondiendo a una especificación de la misma, se tiene que el hocico, generalmente alargado y caído en la modalidad de perfil y en muchas vistas frontales (Fig. 3.4A y B;

3.5), puede ser en algunos casos un pico de ave, como en las estelas 1 y 3 de Tres Islas, que de forma iconográfica hacen alusión a la “Montaña de la Guacamaya”, **MO-WITZ** o *Mo' Witz* que se señala de forma jeroglífica e iconográfica en la Estela B de Copán (Fig. 3.4 A; Stuart y Houston, 1994: 26). Otra variante es el morro chato y redondeado que se encuentra frecuentemente en las montañas zoomorfas del Clásico temprano en Toniná (Fig.3.4D), en combinación con una mandíbula descarnada.<sup>5</sup> Los elementos externos que muchas veces acompañan a la figura de la montaña son aquellos que, sin ser parte de sus rasgos fisonómicos, se configuran con éstos en la composición del rostro y que tienen por función definir las características y cualidades de la montaña como lugar. Muchos de estos elementos tienen una ubicación recurrente dentro de la composición del rostro de la montaña, creando así nichos funcionales que se mantienen y se destinan a los mismos propósitos.<sup>6</sup> Tal es el caso del motivo de flor que se ubica, de forma casi invariable, en los extremos de la hendidura escalonada de la montaña o en su frente, precisando que se trata de una localidad mítica conocida en la literatura especializada como montaña florida (Taube, 2004; Saturno, Taube y Stuart, 2005: 13 - 21); ver figuras 3.4 F; 3.5A, B y E.

En cuanto a los jeroglíficos nominales, éstos también ocupan tres nichos funcionales que son consistentes en todas las modalidades de representación de la montaña: los ojos, el entrecejo y la parte superior de la cabeza.<sup>7</sup> El primer caso se ve claramente en la Estela B de Copán (Fig. 3.4A) y en la montaña compuesta del Templo de la Cruz Foliada (Fig. 3.5D), donde los nombres *Mo' Witz* (Montaña de la guacamaya) y *Yaxhal Witznal* (Lugar de la Primera Montaña Verdadera) respectivamente, están escritos dentro de los ojos de ambas montañas.<sup>8</sup> El segundo caso es más común, y se le encuentra frecuentemente en las representaciones de frente de la montaña (Taube, 2004: 80), ver figuras 3.4B, C y D; mientras que el tercero es muy recurrido en las modalidades de perfil (posiblemente sea el caso de la figura 3.5E).

La última forma de particularizar las montañas zoomorfas es definiendo el espacio que las rodea y del cual forman parte. Esto se logra, por lo general, con elementos iconográficos que establecen las características del ambiente. Lo más recurrido es utilizar bandas acuáticas en la parte inferior de la composición, mismas que pueden ser exclusivas del inframundo acuoso o representar corrientes de agua superficiales (Fig. 3.4F; 3.5C - F).

### **3.2 Las montañas zoomorfas de Balamkú: propuesta iconográfica y epigráfica**

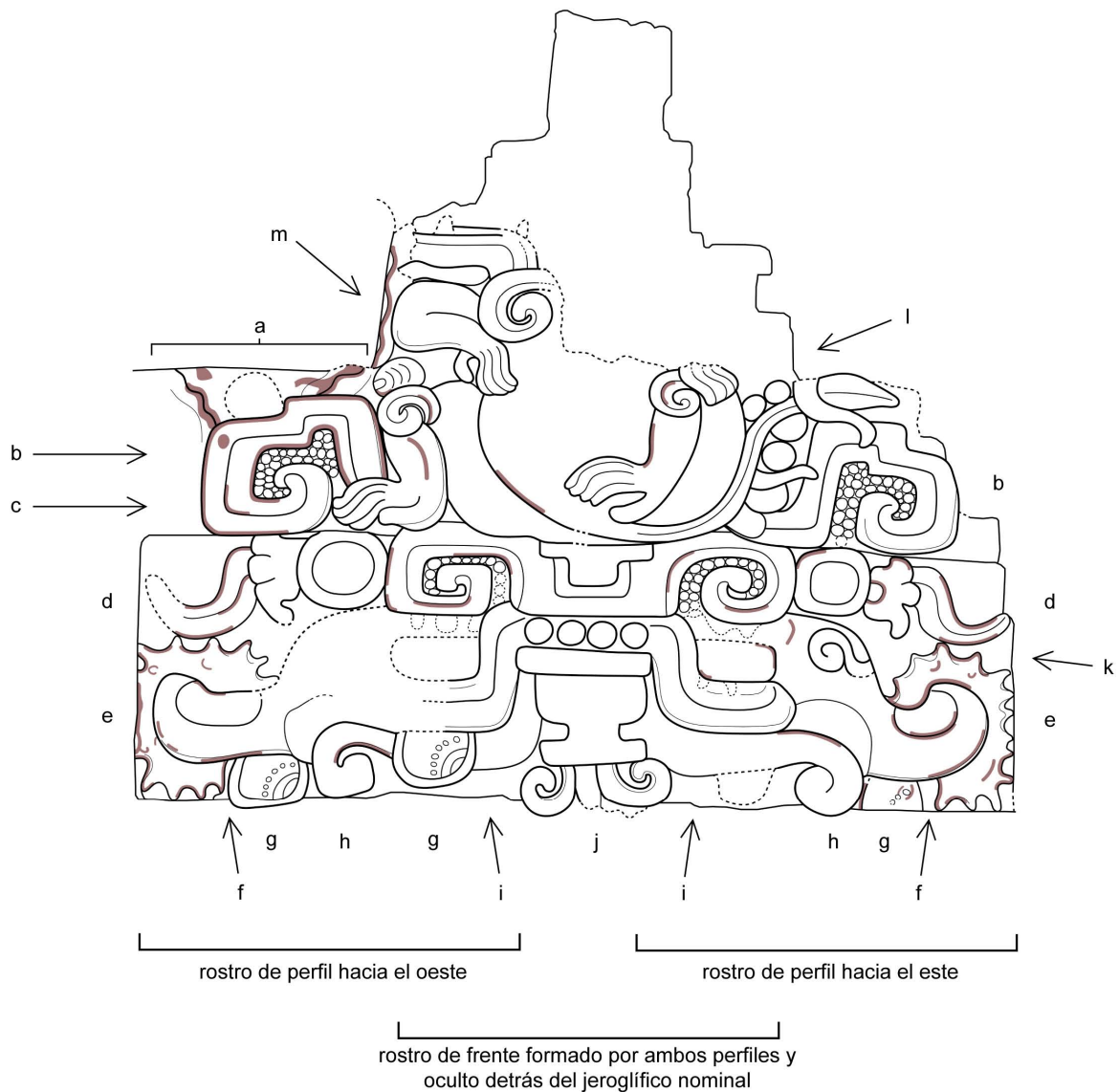
Aplicando todos estos principios formales y métodos descriptivos, he podido identificar los cuatro mascarones zoomorfos que sirven de base a la escena y la composición del friso de Balamkú como montañas zoomorfas (Fig. 3.1). A continuación, además de reconocer cada uno de sus elementos componentes, ahondaré en su simbolismo y significado bajo la metodología expuesta en el apartado 2.2, para luego proponer la identidad, la función y el contenido simbólico de cada una de las montañas del friso.

Al estar las cuatro montañas zoomorfas (MZ) en un solo plano y en una orientación oeste – este, es lógico pensar que la primera en ser estudiada, siguiendo un estricto orden de izquierda a derecha, sería la Montaña Zoomorfa del oeste o MZ1; sin embargo, existen motivos para que dicho orden se vea alterado. En efecto, como mencioné con anterioridad, el friso fue descubierto gracias a la acción de los saqueadores, quienes, al destruir su extremo oeste, dejan poco menos del 50% del mascarón en esa ubicación. En este caso, para poder estudiarla, comprender su forma y reconstruirla para efectos del análisis, recurriré a una comparación de rasgos formales y de composición con la MZ4 (Montaña Zoomorfa del este o 4), con la cual, como se verá más adelante, guarda muchas semejanzas. Bajo estas circunstancias, es necesario que el estudio se comience por esta última, ya que se comprenderá mejor la MZ1 una vez analizada su contraparte del este.

#### ***La montaña zoomorfa del extremo este del friso (MZ4)***

Con base en las modalidades de representación de las montañas zoomorfas expuestas en el apartado 3.1, y atendiendo a sus detalles de composición y a los elementos que la integran, se podrá apreciar que la MZ4 es una montaña compuesta, que aunque se aleja un tanto del patrón conocido para esta modalidad (Fig. 3.5D), comparte muchas de sus características (ver figura 3.6).

Un mascarón compuesto, como se dijo, está formado por dos rostros de perfil que se conjugan para generar un tercero de frente. En la MZ4, los rostros de perfil se señalan de forma clara en la figura 3.6, y están conformados en gran medida por un enorme y prolongado labio superior de extremo carnosos y abultado (Fig. 3.6f). La interpretación como hocico se ve reforzada, además de por su gran parecido con el rostro de los cocodrilos, por la presencia, en su parte inferior, de unos dientes redondos con marcas de



**Figura 3.6** Características de la Montaña Zoomorfa 4 (extremo este) del friso de Balamkú y elementos directamente asociados: a) Banda acuática propia del inframundo con signos de la sílaba /e/; b) Hendidura frontal escalonada principal por la que emerge la figura de un cocodrilo; c) Aglomeración de esferas, elementos diagnósticos del logograma **NAL** (maíz); d) Motivos de flor en los extremos de la hendidura frontal secundaria. Esta hendidura es una versión reducida de la hendidura escalonada principal; e) Forma estrellada en el extremo del hocico del cocodrilo; f) Hocico alargado y ligeramente curvo hacia arriba en el extremo, propio de los cocodrilos; g) Dientes redondos con marcas **TUUN** (piedra); h) Colmillo alargado y enroscado en la punta; i) Ojo rectangular con marcas del arranque y final de pestañas ondulantes y caídas, ahora perdidas; j) Jeroglífico nominal formado por una vasija volteada con volutas de humo y un número 9; k) Nariz enroscada en las puntas y colocada en el arranque del hocico; l) Cuerpo fragmentado de un cocodrilo foliado que emerge de la hendidura escalonada principal; m) Restos de foliaciones acuáticas que emergen junto con el cocodrilo. (Dibujo de Daniel Salazar).

**TUUN** (piedra) y un colmillo alargado y curvo en la punta. La carencia del maxilar inferior, como se apuntó anteriormente, es un rasgo común en la mayoría de las montañas zoomorfas. En el arranque de este hocico y por debajo de las volutas de una hendidura escalonada pequeña (Fig.3.6d), se encuentra el espacio que originalmente ocupaban los ojos (Fig. 3.6i); éstos, como se puede ver en el dibujo, están fuertemente deteriorados, siendo la huella de su forma rectangular y las marcas de las pestañas sobre el estuco lo único que queda de ellos.<sup>9</sup> El rostro de perfil que ve hacia el oeste (izquierda) se encuentra más deteriorado que su contraparte que mira hacia el este, sin embargo, muchos de sus rasgos aun preservados y su forma general, sugieren que ambos fueron iguales, detalles que tomé como base para su reconstrucción parcial en el dibujo.

La presencia de un tercer rostro de frente (característica fundamental en la estructura interna de la montaña compuesta) se señala, dentro de la composición de la MZ4, con la pequeña hendidura que se encuentra sobre los ojos (Fig. 3.6d), en un juego de “la parte por el todo”. Según Linda Schele (1998: 496-499), Erik Boot (s/a: 8-9) y Claude Baudez (2010: 197) este motivo escalonado es en muchos de los contextos en los que se encuentra, la forma más reducida y abstracta de representar la montaña, como el relieve de la Casa B del Palacio de Palenque y la hendidura monumental del talud de la plataforma 3 de Toniná (ver Schele, 1998: 498, Fig. 12). Ningún otro ejemplo de la montaña zoomorfa (solucionada con dos perfiles) tiene dos hendiduras escalonadas (ver figura 3A-1); en el caso de la MZ4, la principal parece ser la superior, la más grande, rasgo que comparte con otras dos montañas zoomorfas del friso, dejando a la hendidura inferior y más pequeña como la secundaria (exclusiva de la MZ1 y MZ4, ambas montañas compuestas), con la función de ser la parte significativa de un todo. La gran diferencia entre este ejemplo de montaña compuesta y la que se encuentra en Palenque, es que el hocico y la nariz del rostro frontal (que se crea al unir los dos rostros de perfil) se encuentran, al igual que en la MZ1, ocultos por un jeroglífico nominal de gran tamaño en posición excepcional.<sup>10</sup>

Si se considera la composición general del friso y la de los mascarones centrales (MZ2 y MZ3), se ve que su disposición y forma sugieren, en los extremos de la composición, rostros similares de frente. Sin embargo, para estos últimos se usó la representación compuesta por cuestiones simbólicas, ya que el llamado mascarón compuesto o triple hace referencia a las cuatro direcciones del mundo. En relación con esto, autores como Linda Schele (1998: 492-499) y Claude Baudez (2010: 199-201) consideran que el cuarto rostro se encuentra detrás del frontal, y que al no verse, su

presencia se intuye, ya que se trata de una composición tetra direccional. De esta manera, el artista juega con la disposición planimétrica de los mascarones, para denotar tres dimensiones partiendo únicamente de la bidimensionalidad.

La hendidura escalonada que he designado como la principal dentro de la composición de la MZ4 (Fig. 3.6b) es efectivamente la más grande y sobre la que se sienta un reptil. Este elemento es en todas las montañas zoomorfas en las que aparece, una versión de perfil de la boca cuadrifoliada de una cueva (Bassie-Sweet, 1991; Looper, 2000). Ejemplo claro de esta conexión formal entre la figura completa (cuadrifoliada) y la de perfil se ve en el altar 48 de Takalik Abaj, fechado para finales del Preclásico (ver figura 4.27).<sup>11</sup> En la imagen, un personaje real se sienta y probablemente emerge de una hendidura que, sin perder la forma cuadrifoliada, sugiere el perfil de la hendidura que se ve en el logograma **WITZ** y en su variante de cabeza. Otro ejemplo que vincula directamente la forma completa con la de perfil es la montaña zoomorfa del mural de la Tumba 1 de Río Azul (Fig. 3.5E): sobre la frente y ojos de esta montaña se ve una forma cuadrifoliada, indicando que es una vista de planta del motivo que regularmente se muestra de perfil en la misma ubicación. Como imagen de la boca de una cueva, este elemento iconográfico representa una vía o portal para ingresar a la montaña o, con mayor frecuencia, para salir de ésta hacia la superficie terrestre, lo que adquiere particular relevancia cuando el motivo se coloca sobre la frente de estos mascarones zoomorfos (Taylor, 1978: 2-3; Hellmuth, 1987b: 356-357; Bassie-Sweet, 1991; Baudez, 1995: 33-36; Fash, 2005: 122; Egan, 2011: 100-105).<sup>12</sup>

La pequeña hendidura escalonada secundaria, cuya presencia señala la modalidad de representación utilizada para la MZ4, tiene en ambos extremos grandes motivos trifoliados adheridos a amplios círculos, de los que brotan largas extensiones, común representación de flores y hojas. Gracias a que motivos similares se repiten en la misma posición en el mascarón de la Estructura H-Sub-3 de Uaxactún (Fig. 3.4F), en las complejas montañas de perfil del "Vaso de la Muerte" (Fig. 3.7A), en las montañas del Monumento 160 de Toniná y en un vaso de Kaminaljuyú, se puede definir que dicha posición se trata de un nicho funcional (Fig. 3.7).<sup>13</sup> Para todos los casos mencionados (mascarón de Uaxactún, Vaso de la Muerte, M160 de Toniná, vaso de Kaminaljuyú y MZ4) tales motivos identifican a los *witz* como montañas floridas y aluden, además de a sus cualidades fértiles, a una localidad mítica relacionada con el dios solar, el dios del maíz y los antepasados sacralizados (Taube, 2004 y 2010). Estas flores, podría pensarse, forman parte de los valores simbólicos inherentes a la montaña en general, y no deberían

en ese caso considerarse como indicadores de un tipo de localidades míticas en particular. Como lo ha señalado Taube a través de varios ejemplos (2004, 2010; Saturno, Taube y Stuart, 2005), este motivo florido se encuentra presente en ocasiones especiales, definiendo a ciertas montañas con connotaciones y atributos específicos.

Aunque el tema de los anfibios y reptiles que emergen de las hendiduras frontales de las montañas de Balamkú se tratará extensamente en el capítulo 5, quiero hacer una breve mención aquí al reptil que emerge de la hendidura principal de la MZ4 (Fig. 3.6l). Si se observa con detalle se notará que se trata de un cocodrilo foliado, similar a los cocodrilos con cuerpo y cola de árboles y plantas del arte maya del Clásico temprano y de Izapa (referencia a figura del capítulo 5): la cola tiene en su extremo una hoja, y su parte trasera se encuentra rodeada de motivos que recuerdan vegetales. Además, detrás del codo izquierdo de dicho reptil se pueden ver los restos de foliaciones que emergen de la montaña junto con el animal (Fig. 3.6m).<sup>14</sup> Esta asociación de la MZ4 con elementos vegetales podría tener un paralelo en la *Yaxhal Witznal* “Lugar de la Primera Montaña Verdadera” del Templo de la Cruz Foliada de Palenque, donde de la hendidura frontal de esta montaña compuesta, emergen hojas de la planta del maíz (Fig. 3.5D). Aunque las foliaciones de la MZ4 no son iguales, el concepto de lugar vinculado con el surgimiento del maíz está implícito gracias a unos pequeños elementos en forma de esferas aglomeradas dentro de las volutas de ambas hendiduras escalonadas (Fig. 3.6c). Estas esferas representan los granos de la mazorca, y son elementos diagnósticos del logograma **NAL** “maíz” (Taube, 1985; Stone y Zender, 2011: 225). Se pueden encontrar dentro del cartucho habitual del jeroglífico sobre una de las montañas floridas del “Vaso de la muerte”, y de forma más realista en las mazorcas talladas en los paneles del Templo del Sol de Palenque (Fig. 3.15).<sup>15</sup>

Un detalle muy importante al que le he prestado especial atención, es el motivo estrellado en el extremo del labio superior de perfil de la MZ4 (Fig. 3.6e). Karl Taube considera que los motivos festonados o estrellados en esta posición son siempre conchas en sección (2005: 426-429; 2010: 210).<sup>16</sup> Mi opinión al respecto es que, en el caso de Balamkú, se trata de la vista superior de una hoja de lirio acuático y que remite a este tipo de ambientes. En un estudio comparativo de este motivo en distintos contextos, he encontrado que la forma estrellada corresponde, en la mayoría de los casos, a representaciones de la hoja del lirio, mientras que la concha se muestra, por lo general, con una forma festonada o dentada o como un pequeño espiral (Fig. 3.8). Según Nicholas Hellmuth (1987a: 151-159) los artistas mayas configuraron una especie de patrón de



representación para la vegetación acuática; sin hacer distinción entre plantas marinas y de agua dulce, juntaron las figuras de anémonas marinas con hojas y flores de lirio acuático, las cuales se encuentran únicamente en aguas dulces. Esto se ve claramente en las figuras 3.8A y D, en lo que él llama “Tubular Headdress Monster”. Como parte de la imaginería utilizada para representar la vegetación acuática en general, uno de los elementos más recurridos es precisamente la hoja de lirio, la cual, como signo, sirve para denotar el espacio. Cuando se halla como una marca corporal, funciona como un clasificador de propiedades que señala la ubicación del personaje (animal o ser antropomorfo), o su pertenencia a un ambiente acuático (Fig. 3.8C).<sup>17</sup> En la figura 3.12 se pueden ver varios ejemplos de cocodrilos con elementos acuáticos en los extremos de sus hocicos, uno de los cuales lleva una enorme hoja de lirio en dicha posición (Fig. 3.12M).<sup>18</sup>

Dentro del contexto del friso de Balamkú y con base en la evidencia iconográfica inmediata, encuentro un sustento a esta interpretación. Si se observan detenidamente los dos fragmentos de estuco que están entre los personajes 2 y 3, se notará que la forma estrellada es idéntica a la de las hojas de lirio en la MZ4 (Fig. 3.9A). Estos fragmentos, lo pude comprobar *in situ*, son el extremo de prolongaciones que arrancan a la altura de la hendidura frontal de los mascarones y pasan por detrás del anfibio y el reptil de los que surgen los personajes 2 y 3 respectivamente. No se trata de otra cosa que foliaciones que aluden a la vegetación acuática y que brotan junto con los gobernantes retratados; algo semejante a lo que se ve en la escena de la Estela 20 de Caracol (Fig. 3.9B). Lo acuático lo interpreto a partir de que ambas tienen la misma forma estrellada en las orillas, propia de las convenciones utilizadas para representar las plantas de agua.<sup>19</sup>

En concordancia con estos elementos en los extremos de los hocicos de la MZ4, esta montaña se encuentra sumergida en un ambiente acuoso. En efecto, las bandas acuáticas que Nicholas Hellmuth y Karl Taube (Hellmuth, 1987b: 120; Houston *et al*, 2005: 4) reconocen como propias del inframundo (fig. 3.10A), y que consisten en franjas horizontales atravesadas por líneas diagonales que forman triángulos, alternadas con distintos elementos acuáticos, entre los que se encuentran motivos ovalados con líneas curvas paralelas en el interior (ícono que corresponde con el silabograma *le*, y que evoca agua o líquido), son iguales a las que en el friso se encuentran a la altura de las fauces de la MZ2 y MZ3 (Fig. 3.1),<sup>20</sup> y que para el caso de la MZ4 se hallan arriba de ésta, a la altura de las rodillas del reptil que expulsa al gobernante y justo por encima de la hendidura principal (Fig. 3.6a).<sup>21</sup> Su uso para representar el inframundo acuático queda establecido

claramente en un friso de Toniná, donde el espacio debajo del vientre de un enorme cocodrilo terrestre, es decir, el mundo subterráneo, está definido por una banda acuática conformada por fajas delgadas y sinuosas en diagonal, alternadas con el ícono del signo *le* (Fig. 3.10C), semejantes en todo a las vistas en el friso de Balamkú. En la escena de la MZ4 parecería como si la criatura zoomorfa que emerge de ella estuviera con la mitad del cuerpo fuera del agua, y la montaña, como se ve de forma clara, completamente debajo de esta banda, es decir, inmersa en un ambiente acuático. Esto es congruente con la proliferación de vegetación acuática que produce y rodea a la MZ4 y que posee como atributo en las puntas de sus prominentes hocicos.<sup>22</sup>

El cocodrilo es, desde el Preclásico y durante todo el Clásico, un animal relacionado con la fertilidad vegetal y los ambientes acuáticos, símbolo de la tierra flotando sobre las aguas primigenias, con posibles vínculos con la figura del sol ascendente y cuyo cuerpo evoca la riqueza de los campos cultivables, mismo que al erguirse sobre sus patas delanteras se transforma en árbol (Walker, 2010: 227 - 231; Arias, 2007: 157-175). Además, dentro de los mitos registrados durante el Clásico tardío en Palenque, y en muchas otras escenas del Clásico y del Posclásico (por ejemplo la página 74 del Códice de Dresde y la pintura mural de El Castillo de Tulum) es uno de los agentes principales del proceso de destrucción y renovación del universo, al cual se le dio inicio con su decapitación y el diluvio que la sangre derramada originó (Velázquez, 2006: 2-4; García Barrios, en prensa). Todo este cúmulo de conceptos que abarca el cocodrilo hace de él una figura polisémica, pero sobre todo dual, que integra lo opuesto y lo complementario, lo cual se ve perfectamente reflejado en la iconografía.<sup>23</sup> En la esquina sureste de la Tumba 1 de Río Azul, sobre la cabeza de un cocodrilo terrestre con elementos acuáticos se encuentra el rostro del dios solar (Fig. 3.11A), el cual, por el contexto iconográfico y el texto asociado, emerge por el este, en clara relación con el futuro renacimiento, como antepasado real, del gobernante ahí enterrado (Acuña, 2007: 14-16; Fitzsimmons, 2009: 70). En una vasija del Clásico temprano procedente de la Tumba 1 de la Estructura III de Calakmul, un saurio mítico de labio alargado y caído, flota sobre las oscuras aguas del inframundo, representadas como una delgada banda acuática de color negro (Fig. 3.11B - C);<sup>24</sup> frente a su rostro surgen volutas bifurcadas de aliento fértil, definidas como torrentes de líquido gracias a las hileras de puntos negros de tamaño decreciente que las acompañan (Houston *et al*, 2005: 4). También, en un plato de estilo Códice del Clásico tardío, varios cocodrilos nadan en una corriente de agua, entre peces y un cráneo del que brotan hojas y flores de lirio, es decir, son representados en su hábitat natural

(Fig. 3.11D). Estos tres últimos ejemplos son importantes no solo por mostrar al cocodrilo en un ambiente acuático, ya sea del inframundo o de aguas terrenales y fértiles, sino porque muchos de sus rasgos los podemos encontrar, junto con toda su carga simbólica, en la figura de la montaña zoomorfa; para ser específico, en las versiones de perfil y compuesta, que es donde más se acentúan sus rasgos de reptil.

Gracias a la figura 3.12, donde se establecen de forma comparativa ciertos motivos vinculados y algunos rasgos formales entre la figura de la montaña zoomorfa y los cocodrilos, puedo asegurar que la MZ4, al igual que la gran mayoría de montañas compuestas y de perfil, posee muchas de las características fisonómicas propias de estos reptiles, principalmente el labio superior alargado, caído y enroscado – o en espiral (que como se sabe es un rasgo diagnóstico de la montaña zoomorfa). De hecho, la figura de la MZ4 recuerda mucho a las imágenes de cocodrilos inmersos en ambientes acuáticos, rodeados de elementos típicos de estos espacios y con sus motivos distintivos en el extremo del hocico; por lo tanto, no creo que sea una exageración sostener que la MZ4 es una montaña – cocodrilo.

Por el análisis a nivel iconográfico que se ha hecho hasta aquí, se sabe que las características fisonómicas de la MZ4, sus elementos externos relacionados y el espacio en el que se encuentra, tienen perfecta congruencia y se articulan todos para particularizar y mostrar a esta montaña como un lugar específico.

El último elemento que individualiza a la MZ4 que hace falta examinar es precisamente el más delicado: un enorme jeroglífico nominal en el centro de la composición, conformado por una vasija invertida de la que salen emanaciones de humo y sobre la cual se encuentra un número nueve (Fig. 3.6j).<sup>25</sup>

Estudiando las características y los rasgos formales de la MZ4 así como su glifo nominal, encontré dos casos interesantes con los cuales establecer comparaciones y que utilizaré como punto de partida para examinar ciertos detalles y el nombre de la montaña de Balamkú: una montaña zoomorfa pintada en el muro este de la Tumba 2 de Río Azul, Guatemala, la cual es nombrada con un jeroglífico parecido (Fig. 3.13) y el nombre del *pib'-naah* y del Templo del Sol en Palenque (finales del Clásico temprano y Clásico tardío respectivamente).

El primer caso (la montaña en la Tumba 2 de Río Azul) tiene varios rasgos que comparte con la MZ4 de Balamkú, y que como se verá, sugieren asociaciones simbólicas similares, presentes también en el Templo del Sol de Palenque y su *pib'-naah*. Formalmente, la montaña de la Tumba 2 de Río Azul se representó como un cocodrilo,

guardando todas las características que se analizaron en la figura 3.12D; además, se puede notar que de su nariz brota un tallo con una hoja en la punta y que en su frente tiene una enorme flor. Esto indica que se trata, al igual que la MZ4, de una montaña florida, y que dichos motivos aluden a las propiedades de esta localidad de carácter mítico. Sobre su cabeza tiene una olla invertida que emana volutas de humo o fuego y que está acompañada por un número 9; este detalle, como se analizó en el apartado 3.1, es un elemento nominal que señala el nombre de la montaña. Para analizar este último componente es preciso recurrir al segundo caso de comparación, el Templo del Sol en Palenque y su santuario o *pib'-naah* en el interior.

Efectivamente, el *pib'-naah*/temazcal del Templo del Sol, y muy probablemente el templo mismo, tienen por nombre, según la lectura de Guillermo Bernal (2011b:151-152), *B'olon P'ul Witz K'inich Pas[Kab']*, “La Montaña de los Nueve Sahumerios del Amanecer del Sol”<sup>26</sup>, y en palabras de dicho investigador:

El *pib'-naah* del dios “GIII” fue concebido como una cueva ubicada dentro de esa montaña [Templo del Sol]. Esta última fue asociada con “nueve sahumerios”, seguramente vinculados con el número de niveles que de acuerdo con las creencias mayas tenía el mundo subterráneo. Con su basamento de nueve cuerpos escalonados, el Templo del Sol fue la imagen arquitectónica de ese ámbito, regido por “GIII”. Se ubica en el lado poniente del Grupo de las Cruces, asociándose con la dirección donde el Sol se oculta y desciende a las profundidades de la región de los muertos. En contraste, su pórtico de acceso mira hacia el oriente, saludando diariamente el regreso del astro, después de su victorioso tránsito por los oscuros abismos del inframundo. Es por esta razón que la Montaña de los Nueve Sahumerios fue relacionada con “el Amanecer del Sol” (*K'inich Pas[kab']*). (Bernal, 2011b: 253).

La representación iconográfica de esta montaña se encuentra, según David Stuart y Guillermo Bernal, en los tableros norte y sur del Santuario del Templo del Sol (2006: 156-158; 2011b: 254, respectivamente). Como se puede ver en la figura 3.15, los mascarones *witz* que en ambos tableros se encuentran en la parte inferior, tienen hocico de cocodrilo (al igual que los que se encuentran en cascada frente al personaje principal), y están fuertemente vinculados con la vegetación gracias a la pequeña foliación que llevan sobre la frente y que parece emerger de la hendidura en la parte superior de su cabeza, y por las plantas de maíz que caen sobre ellos desde unos incensarios colocados arriba.

Con respecto al nombre de dicho espacio, si se observan las inscripciones de la alfarda norte del Templo del Sol, que es donde se nombra al recinto, se notará que el jeroglífico leído como *B'olon P'ul? Witz* "Montaña de los Nueve Sahumerios", consta de dos componentes: un número nueve y un logograma formado por una olla invertida de la que emanan volutas de humo o fuego, con marcas del signo *tuun*, "piedra", y bandas cruzadas en el centro (Fig. 3.14A).<sup>27</sup> Una reciente propuesta de lectura del logograma de la vasija volteada como **P'UL**, "sahumar, sahumero", fue hecha por Guillermo Bernal (Bernal, comunicación personal, abril 2012),<sup>28</sup> mientras que David Stuart (2006: 155 y 158), en su análisis de este jeroglífico nominal, toma las volutas sobre la vasija como el signo **K'AHK**, "fuego", aunque de forma tentativa, por lo que su propuesta de lectura es **9-K'AHK?-(?-WITZ) K'INICH-PAS-KAB'**, *B'olon K'ahk ? Witz K'inich Paskab'* o "Montaña nueve fuego ¿? del amanecer radiante". También sugiere que dado el contexto de la inscripción de la alfarda, el cual se vincula con la iconografía de los paneles que flanquean la entrada al santuario interno del recinto, dicho jeroglífico describe explícitamente al Templo del Sol como una montaña (2006: 158).

Regresando a la MZ4 y a la montaña zoomorfa del muro este de la Tumba 2 de Río Azul, se podrá observar que ambas montañas han sido identificadas con el mismo logograma de la vasija u olla invertida, las volutas de fuego y el número nueve,<sup>29</sup> lo cual refuerza su carácter nominal del jeroglífico (Fig. 3.14 B y C respectivamente). En estos dos casos las marcas o los elementos diagnósticos del logograma **WITZ** no aparecen fusionadas o acompañando a la figura de la olla volteada, pero considero que la referencia a la montaña está dada por el contexto en el que se encuentran y por la figura de la montaña zoomorfa a la que se añaden.<sup>30</sup> Con base en la lectura que Guillermo Bernal hace del nombre del Templo del Sol de Palenque, en esta investigación se propone que, tanto la montaña del muro oriente de la Tumba 2 de Río Azul como la MZ4 del friso de Balamkú, llevan por nombre **B'OLON - P'UL (?) [WITZ]**, *B'olon P'ul? Witz*, "Montaña de los Nueve Sahumerios".<sup>31</sup>

Además del nombre, estas tres montañas (MZ4 de Balamkú, muro oriente de la Tumba 2 de Río Azul y *pib'-naah*/Templo del Sol de Palenque) comparten, como se ve en las imágenes respectivas, muchos de sus rasgos formales, y por ende, mucho de su contenido simbólico. El labio prolongado y las demás características de cocodrilo aluden, dentro del contexto de la montaña, a que éste es un lugar de fertilidad, vinculado además a la figura del cocodrilo como símbolo de la tierra. Esto empata perfectamente con la proliferación y la regeneración vegetal que se ve asociada a las montañas en los tres

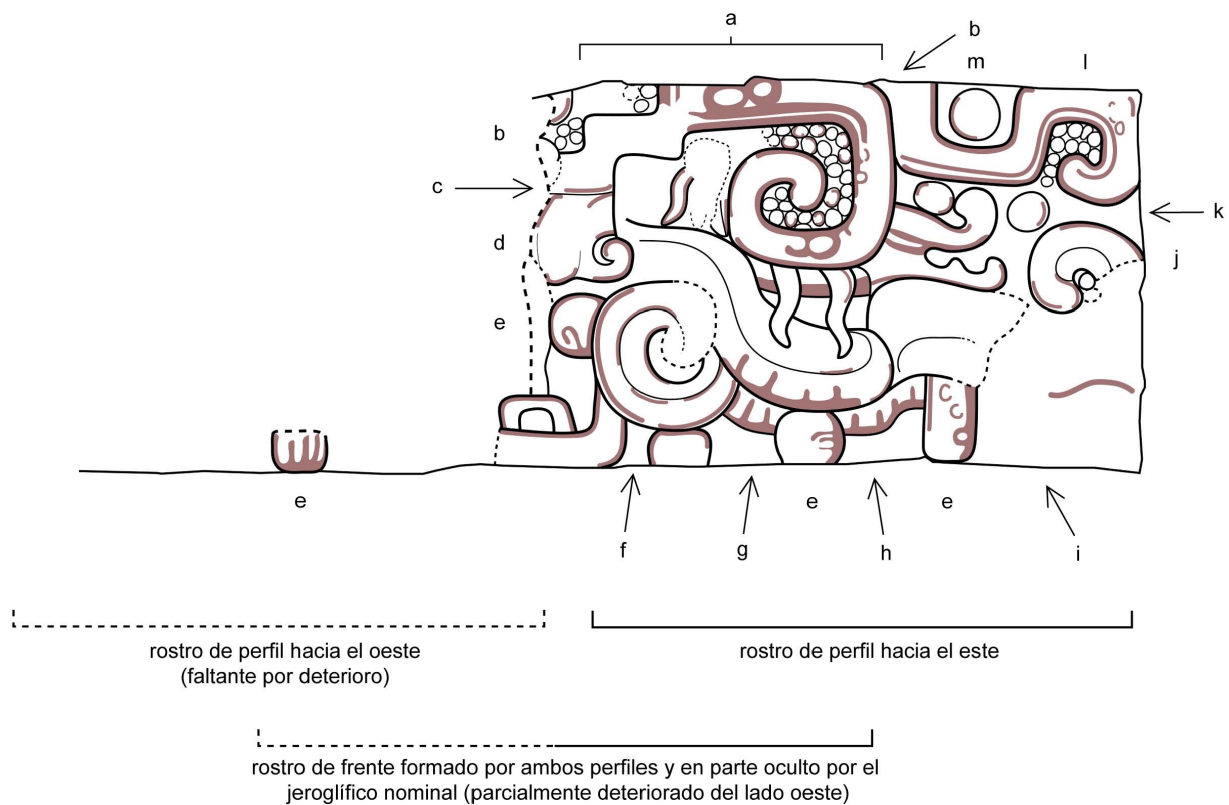
casos, atributos que se expresan claramente en otros ejemplares de la montaña, como la *Yaxhal Witznal*, “Lugar de la Primera Montaña Verdadera” (Fig. 3.5D).

El concepto de la *B’olon P’ul? Witz* de Balamkú como montaña inmersa en el inframundo acuático concuerda perfectamente con su imagen de montaña – cocodrilo, ya que como se vio en la figura 3.11, muchos son los reptiles que se representan dentro de este espacio, algunos como habitantes de él (Fig. 3.11 B-C). La relación que se establece entre el cocodrilo, el inframundo acuático y el rumbo del este queda clara en el mural de la Tumba 1 de Río Azul (Fig. 3.16), de temporalidad cercana a la del friso de Balamkú. Ahí, un cocodrilo terrestre parcialmente inmerso en las aguas del mundo subterráneo se encuentra en el extremo oriente de la cámara funeraria, y de su cabeza, por la parte superior, emerge el rostro del dios solar. Con esta conjunción de valencias se indica que el cocodrilo, en asociación con la montaña florida que se muestra al lado, pudo ser concebido como un lugar y vía para el renacimiento del sol, o del antepasado real como deidad solar (Hellmuth, 1987a: 211-214; Acuña, 2007: 10-16). No es fortuito, bajo esta perspectiva, que la *B’olon P’ul? Witz* de Palenque haya sido representada iconográficamente como una montaña-cocodrilo, y que su fachada principal haya sido orientada hacia el este, lugar del amanecer (renacer) diario del sol, mientras que su lado oeste haya sido construido con nueve cuerpos, aludiendo al espacio del inframundo. Vínculos semejantes se pueden observar en las *B’olon P’ul? Witz* de la Tumba 2 de Río Azul y del friso de Balamkú: ambas asociadas al este; ambas identificadas con la mítica montaña florida y, para el caso de Balamkú, inmersa en las aguas del inframundo.

Al conjugar todos estos conceptos, se tiene que la MZ4 de Balamkú fue concebida como una localidad ligada fuertemente a la fertilidad, ubicada dentro del mundo subterráneo y acuático, y por su posición al este del friso, como sitio del surgimiento diario del sol. Sus rasgos de cocodrilo y sus cuatro rostros no son más que una forma de aludir a las cualidades y características que como lugar posee: la ambivalencia terrestre y acuática del cocodrilo hacen de él un candidato perfecto para representar una montaña con sus mismas connotaciones, mientras que sus cuatro rostros y cinco direcciones implícitas la definen como entidad cosmológica que abarca todos los rumbos de la tierra.

### ***La montaña zoomorfa del extremo oeste del friso (MZ1)***

Para analizar e identificar esta montaña con certeza se tiene un grave problema, ya que como se dijo, todo el extremo oeste del friso (donde se encuentra el mascarón de la MZ1) se vio fuertemente dañado por la acción de los saqueadores, quienes dejaron



**Figura 3.17** Características de la Montaña Zoomorfa 1 (extremo oeste) del friso de Balamkú: a) Por su posición similar en la MZ4 ésta parece ser la hendidura escalonada secundaria de la MZ1, en este caso, marcada con una banda estilizada que representa líquido conformada por pares de esferas colocadas sobre dos líneas paralelas; b) Esferas aglomeradas dentro de la hendidura secundaria, elementos diagnósticos del logograma **NAL** (maíz); c) Extensión ondulante y puntiaguda de una posible flor; d) Restos de un posible jeroglífico nominal; e) Dientes con marcas **TUUN** (piedra); f) Voluta en la comisura de las fauces del rostro de perfil; g) Escamas de reptil en la parte inferior del maxilar superior; h) Ojo con dos pestañas ondulantes y caídas; i) Arranque del hocico (frente al ojo y justo sobre las escamas del maxilar superior y un diente alargado); j) Forma enroscada, posible extremo del labio superior del rostro de perfil; k) Forma no identificada colocada sobre la frente del rostro de perfil y en el extremo de la hendidura secundaria; l) Torrente de líquido con forma de “S” y con motivos similares a las de la hendidura escalonada secundaria; m) Círculos que probablemente representen cuentas (Dibujo de Daniel Salazar).

intacto poco menos de la mitad de dicho mascarón. Sin embargo, como se ya pusieron sobre la mesa de discusión las características de la MZ4, con la que encuentro fuertes semejanzas, estudiaré bajo esta perspectiva de comparación a la MZ1, con la finalidad de reconstruirla en la medida de lo posible (ver figura 3.17).<sup>32</sup>

Si se observa con detalle la hendidura escalonada frontal de la MZ1, de la que solamente se conserva la mitad derecha (Fig. 3.17a), se verá que ésta quizá estuvo colocada de la misma manera que la hendidura secundaria de la MZ4: cada extremo sobre uno de los ojos del rostro de perfil, y el centro escalonado colocado en la parte media superior del mascarón (ver figura 3.6d). Dado el deterioro de la parte izquierda de este mascarón oeste, únicamente se puede reconocer el rostro zoomorfo de perfil que mira hacia el oriente, el cual tiene rasgos y una estructura compositiva similar a los rostros de la MZ4.

Sin embargo, gracias a ciertos detalles de la hendidura escalonada de la MZ1, mismos que analizaré a continuación, es posible reconstruir las dimensiones y parte de las características originales de este mascarón. En efecto, siguiendo los lineamientos de composición utilizados en la MZ4, y comparando las dimensiones de su hendidura escalonada secundaria con respecto a la hendidura de la MZ1, se puede inferir que el otro extremo de esta última, ahora perdido, debió colocarse sobre el ojo de otro rostro de perfil (viendo hacia el oeste), y que por lo tanto se trata también de una hendidura secundaria. Al igual que los otros tres mascarones del friso, el de la MZ1 se encuentra dentro de un remetimiento cuadrangular poco profundo. Para los otros tres mascarones, la hendidura frontal principal, la más grande, se despliega fuera de este nicho y directamente sobre el rostro de la montaña. Esa debió ser precisamente la apariencia original de la MZ1, sin embargo, debido a su deterioro, nada queda de esta hendidura escalonada principal. De la misma forma que en la MZ4, la hendidura secundaria que se acaba de identificar juega en la MZ1 el papel de ser la parte significativa de un todo, señalando así la presencia de un tercer rostro, uno de frente generado por la combinación de otros dos de perfil, y que se encontraría, en su versión original, parcialmente cubierto por el elemento nominal que se distingue al centro de la composición; similar a lo que se ve en la MZ4. Todo esto indica que la MZ1 es una montaña representada en modalidad compuesta, al igual que la MZ4.<sup>33</sup>

Estudiando formalmente la hendidura escalonada secundaria de la MZ1 pude distinguir, además de las características ya apuntadas, algunos rasgos particulares no encontrados en la de la MZ4, mismos que individualizan la figura de esta montaña. En



efecto, en la MZ1 dicha hendidura está marcada con dos líneas paralelas que siguen la silueta escalonada y la forma de la voluta en su extremo, acompañadas de pares de círculos de dimensiones variables (Fig. 3.17a). En el extremo de esta hendidura se halla adosada una extensión ondulante en forma de “S” acostada. Sobre ella, como lo pude registrar en el dibujo, dos pequeños círculos oscuros sobre dos líneas paralelas siguen la silueta de dicha extensión (Fig. 3.17l), similar en forma y posición a los detalles pintados sobre la hendidura escalonada.

Acompañando a esta hendidura secundaria (tanto dentro de su parte escalonada como en medio de la voluta) y a la banda en su extremo, las pequeñas esferas aglomeradas que se reconocieron en la MZ4 como rasgos diagnósticos del logograma **NAL** (maíz), forman parte de los componentes externos que significan a la MZ1 (Fig. 3.17b). Otro de estos elementos externos significantes es un fragmento puntiagudo de forma sinuosa que se encuentra sobre la frente de la MZ1 (Fig. 3.17c). El motivo original se puede reconstruir si se analizan en conjunto los restos que quedan, las huellas sobre el estuco de los fragmentos perdidos y ciertos elementos con forma similar en el mismo nicho funcional de la MZ2 y MZ3. A partir de esta reconstrucción y realizando un análisis comparativo formal, pude reconocer que dicho motivo es la representación de una flor de tres pétalos que caracteriza a la montaña, similar a la que aparece sobre la frente de los rostros de perfil de la MZ4 (Fig. 3.18) y que identifica a ambas como la mítica montaña florida.

Al igual que la gran mayoría de las montañas zoomorfas de perfil y compuestas, el rostro zoomorfo que aun se preserva de la MZ1 tiene fuertes rasgos de cocodrilo. Debido al deterioro de esta zona del mascarón, una parte de la sección delantera de este rostro se ha perdido, haciendo difícil poder entender su forma general. Sin embargo, gracias al dibujo reconstructivo hecho por Anne Dowd, bajo la asesoría de Claude Baudez y publicado en su artículo sobre el friso (1996: 38-39), se sabe que el fragmento que se sitúa frente al ojo de la MZ1 y que parece ser el extremo enroscado de una forma alargada, corresponde, en efecto, a la punta del labio superior del rostro de perfil (ver figuras 3.17j y 3.19). Estudiando los distintos perfiles de los cocodrilos presentados en la figura 3.12, veo que la forma general de este hocico de la MZ1 y su punta enroscada hacia atrás, aunque un tanto exagerada en sus proporciones, encuentra un paralelo en varios de los ejemplos presentados (ver figuras 3.12F, G, H, J y K). Debajo de ésta, grandes dientes redondos y alargados con marcas **TUUN** (piedra) (Fig. 3.17e),<sup>34</sup>

respaldan la interpretación y la reconstrucción del motivo como el hocico alargado del cocodrilo.

Un detalle que llama la atención es que este labio de cocodrilo de la MZ1 no está, al igual que en la MZ4, marcado con una hoja de lirio o cualquier otro elemento clasificador relacionado con el agua. A pesar de que dicha montaña se representó como reptil y de forma muy similar a su contraparte del este del friso, probablemente esta ausencia se deba a que no se concibió la MZ1 como una montaña inmersa en un ambiente acuático.

Todas estas características propias y elementos asociados a la MZ1 analizados hasta aquí, muestran a una montaña zoomorfa particularizada de forma similar a la MZ4. Sin embargo, algunas de sus peculiaridades formales aluden a cualidades específicas que no comparte con la montaña del este.

El elemento que se encuentra debajo de la parte escalonada de la hendidura secundaria, aunque parcialmente perdido, puede reconocerse que está conformado por un tronco de lado recto que termina por su parte inferior en una forma redondeada y voluminosa al centro, con una voluta de al lado izquierdo que se enrosca hacia el exterior (Fig. 3.17d). Por su posición, que ocupa un nicho funcional dedicado en todos los mascarones zoomorfos de Balamkú a los topónimos de las montañas, este elemento puede considerarse un jeroglífico nominal, similar en su ubicación al encontrado sobre el rostro de la MZ4.

Al igual que una buena parte del mascarón de la MZ1, el jeroglífico antes descrito se encuentra parcialmente perdido. Como se puede ver en la figura 3.17d, los rasgos que este elemento presenta son insuficientes para poder identificarlo correctamente. Al respecto, M. J. Acuña (2007: 37; 50 - 53) en su tesis sobre las pinturas murales de las cámaras funerarias de Río Azul plantea que, al igual que las montañas pintadas en los muros occidentales de las tumbas 5, 6 y 25 de ese sitio, el mascarón en el extremo oeste del friso de Balamkú se trata de una montaña de sangre, identificada y nombrada como tal gracias al jeroglífico **CH'ICH'**, "sangre". Esta interpretación de la montaña de sangre presente de forma recurrente en Río Azul y Balamkú con base en la evidencia epigráfica es, a mi parecer, un tanto incierta debido al precario estado de conservación de dicho elemento en la MZ1. Como se muestra en la figura 3.20, las características formales de los restos del jeroglífico de la MZ1 (Fig. 3.20D) si guardan ciertas similitudes con los logogramas de sangre de Río Azul y de otros ejemplares del Clásico. Sin embargo, no considero que existan datos contundentes que nos permitan identificar epigráficamente a la MZ1, relacionándola a su vez con las montañas de sangre de Río Azul.

Para poder reconocer los contenidos simbólicos propios de la MZ1, mismos que la particularizan con respecto a las otras tres montañas del friso, es preciso enfocarnos en el estudio de sus rasgos iconográficos, más allá de los ya mencionados, en la hendidura escalonada secundaria y en ciertos elementos que la rodean.

Como se mencionó brevemente, la hendidura secundaria tiene a todo lo largo dos franjas delgadas paralelas pintadas de color rojo oscuro acompañadas por pares de círculos de distintas dimensiones. Estos elementos, especialmente los puntos y círculos colocados de manera continua dentro de bandas con forma sinuosa son, estudiados a la luz de ejemplos comparativos (ver Fig. 3.21A-D), una forma muy común durante el Preclásico y el Clásico de representar bandas acuáticas (consultar Hellmuth, 1987a: y 1987b: 113-114). En muchos casos, como se ve en la figura 3.8B, estas bandas sirven para definir la naturaleza del espacio en el que se encuentran diversas criaturas y seres propios de estos ambientes. Por otro lado, y como se puede observar en las figuras 3.11D, 3.16, 3.21A-D y 3.36B, cuando tienen contornos ondulados o sinuosos, estas bandas pueden llegar a representar corrientes o flujos de agua, entre los que se hallan peces, lagartos nadando y hojas de lirio acuático.

En todos los ejemplos mencionados los puntos o círculos van en grupos de tres o cuatro, alternados con otros iguales pero de menor tamaño. Dentro de la iconografía de los flujos o corrientes de líquido, también existen varios ejemplos que incluyen círculos o puntos colocados en conjuntos de dos, tres o cuatro, o a manera de hilera en los bordes (Stuart, 1988: 182-193); generalmente a éstos motivos se añaden signos de completamiento, huesos y los logogramas **K'AN**, "precioso" y **YAX**, "primero, verde" (Fig. 3.21E-G), por lo que se han definido como torrentes de "líquido precioso" (ver Stuart, 1988; Velásquez García, 2006: 2). En algunos ejemplos, este cúmulo de símbolos se ha visto asociado con los flujos de sangre, como parece sugerirlo la presencia de sangradores cuatripartitas personificados de los que algunos de estos fluidos emanan (Fig. 3.21F) (Velásquez García, 2006: 2, Fig. 5). La ausencia de los logogramas y de los signos referidos no permite identificar a la hendidura escalonada secundaria de la MZ1 como un torrente de "líquido precioso", y dentro del contexto inmediato de estos motivos no existen referencias que nos indiquen que se trata de sangre; sin embargo, gracias a los elementos con los que sí contamos (las franjas delgadas paralelas y los tres pares de círculos o cuentas), es viable suponer que esta hendidura secundaria se halla vinculada con una corriente de líquido, muy posiblemente ella misma concebida como un torrente que emana de la montaña.

Junto al extremo derecho de la hendidura secundaria de la MZ1 se encuentra una banda ondulada en forma de “S” acostada (Fig. 3.17l) que presenta los mismos rasgos pintados en color rojo oscuro: dos líneas delgadas paralelas y un par de círculos. En este caso, los círculos son pequeños y a pesar de no encontrarse pegados a las franjas rojas, se hallan muy cercanos a ellas. Considero que por el tamaño que tienen y debido a que están separados, como elementos independientes, este par de círculos no era el único dentro de esta banda ondulada; otros pares iguales o incluso una hilera de círculos debieron correr a lo largo de esta franja en forma de “S”. Desafortunadamente, solo un par de ellos se ha conservado.<sup>35</sup> En consecuencia, interpreto a esta banda ondulada como otro torrente de líquido, por poseer los mismos elementos iconográficos que vimos en la hendidura escalonada secundaria.

La banda ondulada en forma de “S” acostada está, como se dijo, adosada a la voluta exterior de la hendidura secundaria de la MZ1. Debido a su forma en el extremo izquierdo, pareciera que esta banda continúa y bordea el contorno superior de la hendidura escalonada; además, su silueta enroscada sugiere, como en los casos vistos de flujos de líquido, que esta banda posee dinamismo, es decir, que se encuentra en movimiento. Con este último recurso estilístico se indica visualmente que dicho motivo representa un torrente que surge de la hendidura secundaria, corriendo desde su centro hasta su extremo a lo largo de su borde superior.

Llegados a este punto es necesario recordar que los extremos de la hendidura secundaria y el espacio sobre la frente de los mascarones, son, si seguimos los lineamientos compositivos de la MZ4, nichos funcionales que sirven para colocar símbolos que se refieren a ciertos atributos de la montaña, como es el caso de la flor en la MZ4 y de algunos ejemplos de montañas floridas en Toniná y Kaminaljuyú (ver figura 3.5B; 3.7D-E). Llama la atención entonces que en un mismo nicho funcional, pero en este caso en la MZ1, se colocara la representación de un flujo de líquido.

Colocados muy cerca de esta banda ondulada y de la hendidura secundaria se encuentran tres círculos en relieve con una franja roja delgada que define su contorno exterior (Fig. 3.17m). Estos círculos podrían representar cuentas similares a las que se ven entre el cuerpo de la serpiente de la izquierda de la MZ2 (ver figura 3.23f), originalmente con un punto rojo en el centro ahora perdido debido al deterioro de la MZ1. Estas cuentas incluso podrían estar reforzando la interpretación de las corrientes de líquido que emanan de esta montaña, ya que en general, para los mayas y en

Mesoamérica en general las cuentas de jade están íntimamente relacionadas con el agua y posee atributos de humedad y de preciosidad (consultar Taube, 2005).

Asimismo, también en el extremo de la voluta en la que termina la hendidura secundaria y sobre el hocico voluminoso del rostro de la MZ1, se halla un motivo no identificado con un contorno que recuerda a un hocico de reptil enroscado hacia arriba en la punta y a una forma aserrada debajo (Fig. 3.17k). No he podido encontrar motivos similares que por comparación puedan arrojar luz acerca de la naturaleza de este objeto. Sin embargo, cabe resaltar que junto con las cuentas y la banda adosada en forma de “S”, este motivo de forma extraña comparte un mismo nicho funcional vinculado con los atributos de la montaña.

En resumen, los rasgos iconográficos de la MZ1 que se han rescatado por medio del dibujo y que se han analizado a luz de ejemplos comparativos, sugieren que además de tratarse de una montaña compuesta con atributos de cocodrilo que alude a los cuatro puntos del plano terrestre y al centro (la quinta dirección), la MZ1 es una montaña de la que brotan flujos de líquido, muy posiblemente agua si se compara el aspecto de los motivos en la hendidura escalonada y en su banda adosada con la iconografía de las bandas acuáticas del Clásico.

Aunque son relativamente escasas, existen recreaciones de montañas zoomorfas que emanan corrientes de agua en el arte y la arquitectura maya. El primer ejemplo se trata de los mascarones zoomorfos colocados a manera de cascada en la fachada oriental de la Estructura XI de Chicaná en el sur de Campeche (Fig. 3.22A). Estos mascarones de piedra que representan al *witz* en una variante estilística del Clásico tardío / terminal de la zona Río Bec,<sup>36</sup> tienen en su frente flores estilizadas de las que brotan torrentes de líquido que se bifurcan a ambos lados mientras caen, y en cuyos extremos presentan, cada uno, dos cuentas.<sup>37</sup> Según Claude Baudez (1999: 58-59) estas cascadas de mascarones representan el cuerpo del “monstruo terrestre”, mismas que junto con el mascarón que generalmente se coloca sobre el vano de la puerta, identifican al edificio en el que se encuentran con esta criatura. Con las nuevas propuestas que reconocen a estos mascarones como la representación de la montaña zoomorfa (Stuart, 1997, Boot, s/a, Zender, 2008), y siguiendo los postulados acerca de su función en las fachadas zoomorfas parciales sugeridos por Baudez,<sup>38</sup> podemos interpretar que estos mascarones en cascada y los que se encuentran en la parte superior de las fachadas de estos edificios conforman un complejo iconográfico dedicado a identificar a las estructuras como réplicas de montañas.

En consecuencia, los rasgos iconográficos de las esculturas de la fachada del Edificio XI de Chicaná indican que esta estructura fue concebida como la versión arquitectónica de una montaña de la que brotan corrientes de agua.

Los otros dos ejemplos son del Clásico temprano, probablemente contemporáneos al friso de Balamkú. Se trata del mascarón zoomorfo de la plataforma II de Toniná y de los mascarones *witz* de la Estructura Índigo de Copán. El primer ejemplo es un mascarón monumental modelado en estuco en una de las esquinas del basamento de la plataforma III de Toniná (Fig. 3.22B), aunque se desplanta sobre la plataforma II. Como lo muestra la flecha en el dibujo, en la parte superior de su hocico abierto hacia arriba desemboca un canal de agua que baja desde el Patio de la Luciérnaga y los edificios aledaños (Juan Yadeun, comunicación personal, junio de 2012 y observación personal). Así, en época de lluvia, el agua recolectada en esos recintos fluía y brotaba en torrentes de las fauces del *witz* colocado en un nivel inferior, cayendo probablemente sobre la figura humana sedente que se encuentra sobre su mandíbula.

Por otro lado, los mascarones zoomorfos de la montaña en el Edificio Índigo en Copán (Fig. 3.22C), el antecedente arquitectónico del Templo 22, tienen drenajes internos que canalizaban el agua de lluvia recaudada en el techo de la estructura hacia las fauces de los *witz* (Fash, 2005: 116-117; Fash, 2009: 236). El efecto logrado en estos mascarones de Copán es bastante parecido al de la plataforma II de Toniná, y aunque ambos son un tanto distintos a las representaciones de la montaña en Chicaná, donde los torrentes de líquido brotan de la frente, los tres ejemplos muestran montañas que emanan agua, tanto de forma metafórica como real y tangible.

La MZ1 de Balamkú debe sumarse a estos ejemplos y ser considerada como una montaña de la que surgen corrientes de agua; en este caso en particular, los flujos de líquido parecen brotar de su cabeza a través de la hendidura escalonada secundaria, siendo este último motivo una representación de una banda acuática.

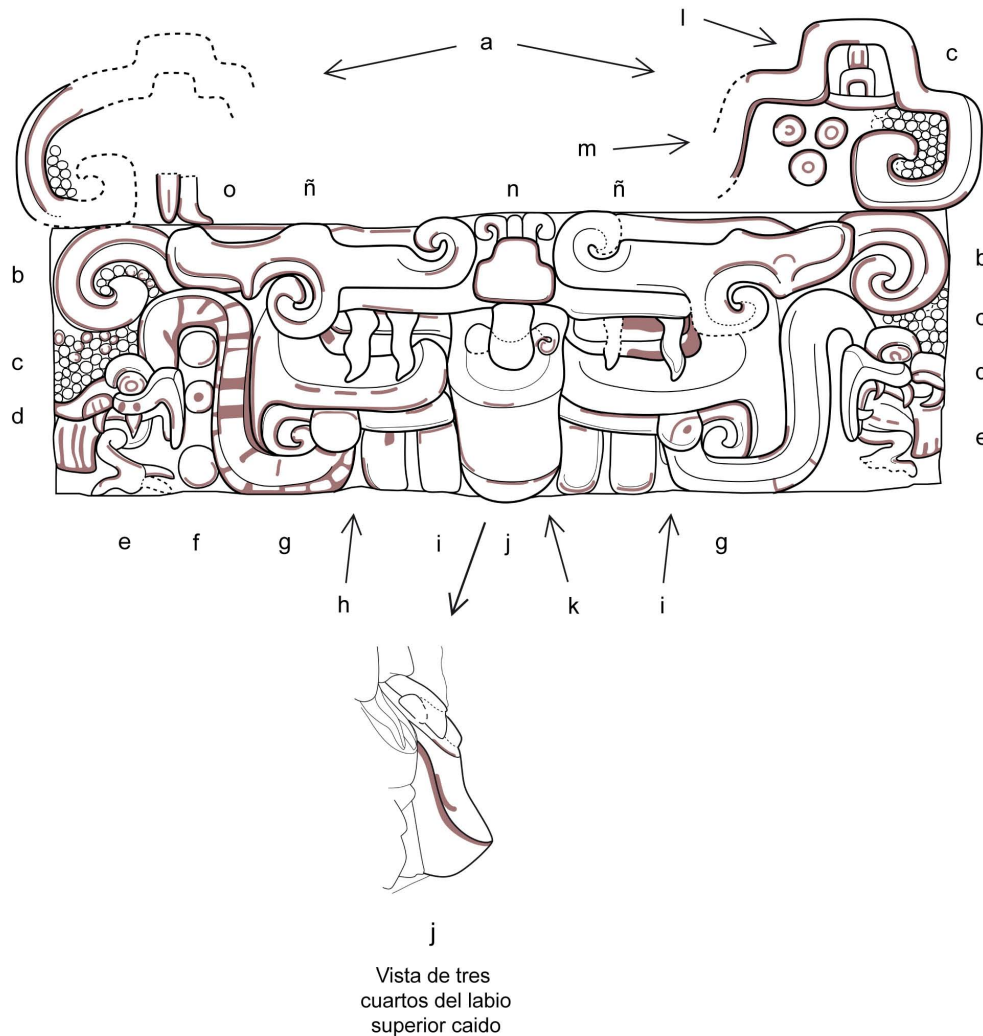
La cosmovisión alrededor de los reservorios y las fuentes de agua, y en espacial cuando se trata de montañas, como lo plantea Barbara Fash (2005 y 2009), estaba relacionada con ideas de fertilidad y agricultura, y la imaginería asociada a estas localidades incluye criaturas acuáticas, foliaciones y motivos relacionados con la iconografía del agua. Si seguimos los lineamientos compositivos del friso, la MZ1 debió tener, de manera semejante a las MZ2 y MZ3 (ver Fig. 3.9A), hojas de lirio que surgían de su hendidura principal. Estos elementos refuerzan la asociación entre las montañas del friso y la abundancia y la regeneración vegetal, así como su vínculo con los espacios

acuáticos. En el caso particular de la MZ1, la vegetación y el agua brotando al mismo tiempo pueden ser componentes de una construcción metafórica que connota al espacio, ligándolo con la agricultura, la fertilidad y cercana al concepto mesoamericano de la mítica montaña de los sustentos; localidad asociada con los brotes vegetales y la abundancia de recursos naturales (Schele y Guernsey, 2001: 37-44), y relacionada con el *altepetl* (literalmente, “montaña de agua”); cerro que se imaginaba hueco y lleno de agua, y que formaba parte de las concepciones del cosmos para varios pueblos mesoamericanos, mismos que reproducían esta localidad en su arquitectura (consultar López Austin y López Luján, 2009: 50 – 55; Fash y López Luján, 2009: 6 - 7).<sup>39</sup> A su vez, la representación de la MZ1 juega con elementos reales del paisaje, mostrando a una montaña desde cuya cima corren arroyos y ríos, como es el caso de muchos cerros en el sureste mesoamericano.

Teniendo como base estos contenidos simbólicos propios de la MZ1, quiero retomar, a manera de conclusión, algunas ideas antes expuestas en torno a esta montaña. Como se recordará la MZ1 es al igual que la MZ4 una montaña compuesta, es decir, alude con sus tres rostros y un cuarto implícito, a un mundo cuatripartito que incluye las cuatro direcciones de la superficie terrestre y el centro, la quinta dirección, integrada al plano cosmológico con la finalidad de exaltar y dotar de una dimensión cósmica a un personaje que originalmente debió colocarse en dicha posición. Si atendemos al patrón repetitivo general del friso, podemos intuir que este individuo debió emerger entre los múltiples rostros de una montaña de la que, como atributo propio que la diferencia de sus otras tres compañeras del friso, emanan a su vez flujos de agua. Las características formales de la MZ1 la definen como una montaña – cocodrilo, desafortunadamente no conocemos, como es el caso de la MZ4, la naturaleza del espacio en el que se encuentra; sin embargo, gracias a su fisonomía de reptil considero que ambas montañas comparten la ambivalencia terrestre – acuático y las ideas de fertilidad y abundancia vegetal que vienen a reforzar sus cualidades particulares.

### ***La montaña zoomorfa del centro-oeste del friso (MZ2)***

Las características formales de la MZ2, tal y como se señalan en la figura 3.23, conforman un mascarón en composición frontal: los ojos colocados a los lados del hocico caído y en el arranque de éste, la nariz (los cuales ocupan un eje vertical al centro); las comisuras de las fauces ubicadas en la parte inferior y en ambos extremos del rostro y la configuración general del mascarón (placas supra orbitales en composición “espejo” y la



**Figura 3.23** Características de la Montaña Zoomorfa 2 (centro - oeste) del friso de Balankú: a) Hendidura frontal escalonada parcialmente reconstruida; b) volutas a los lados del rostro, enroscadas hacia abajo; c) Esferas aglomeradas fuera y dentro de la hendidura frontal escalonada, elementos diagnósticos del logograma **NAL** (maíz); d) Serpientes con las fauces abiertas orientadas hacia abajo y cuerpos sinuosos que emergen de las comisuras de las fauces de la montaña; e) Aves siendo devoradas por las serpientes (de estas aves solamente se ve la pata y la cola con plumas); f) Circulos que probablemente representan cuentas; g) colmillos enroscados en las comisuras de las fauces; h) Ojo alargado y de forma oval con pestañas ondulantes y caídas que terminan en punta; i) Dientes; j) Hocico alargado y caído, ligeramente curvo hacia arriba en su extremo; k) Nariz pequeña y enroscada en los extremos, colocada en el arranque del hocico; l) Elemento dentro de la hendidura escalonada no identificado; m) Marcas del lograma **TUUN** (piedra); n) Jeroglífico nominal en el entrecejo; ñ) Placas supraorbitales con volutas en uno de sus extremos y en su parte inferior; o) Restos de una flor de tres pétalos (Dibujo por Daniel Salazar).



ubicación del jeroglífico nominal en medio de ellas), indican que la modalidad de representación de la MZ2 es frontal, similar al de varias montañas zoomorfas colocadas en la parte inferior de las escenas (Fig. 3.4C y D; 3.7C).

En la figura 3.23, la reconstrucción de la parte izquierda de la hendidura escalonada principal se hizo tomando como base la forma y el tamaño del extremo derecho, que es el mejor conservado. A pesar de su gran deterioro, el interior de dicha hendidura contiene varios motivos que se refieren tanto a las características como a los atributos de la MZ2. En efecto, como se muestra en la figura 3.19, el fragmento que recuerda dos hojas puntiagudas, una vertical y otra al lado curvada en la punta (Fig. 3.23o), son los restos de una flor de tres pétalos que originalmente debió ser muy parecida a las que aun se ven en la misma ubicación en la MZ3 (Fig. 3.19G y H). Este pequeño detalle identifica a la MZ2 como una montaña florida, lugar mítico con el que se vinculan la MZ1 y la MZ4. En idéntica posición pero en el lado opuesto de la hendidura, tres círculos amplios que llevan, cada uno, un pequeño círculo pintado en el interior, están dispuestos de forma que emulan un triángulo apuntando hacia abajo (Fig. 3.23m). Este motivo corresponde con las marcas diagnósticas del logograma **TUUN** (piedra) y en este contexto, similar en muchas montañas zoomorfas (Fig. 3.3 - 3.5 y 3.7), funciona como calificador de propiedades, denotando la naturaleza pétreo de la montaña (Stone y Zender, 2011: 14).<sup>40</sup> Al lado derecho de estas marcas y completamente dentro de la voluta en el extremo de la hendidura escalonada, se encuentra una aglomeración de pequeñas esferas que corresponden a ciertos elementos componentes del logograma **NAL** (maíz), figura 3.23c. En la MZ2 estas esferas no se limitan, como en la MZ1 y MZ4, a la hendidura principal o secundaria, y se hallan dispersas fuera, a los lados del rostro. No encuentro en esta ubicación peculiar de los granos de maíz una significación adicional a la ya apuntada, refiriéndose en contextos iconográficos, al igual que en las otras montañas zoomorfas del friso, al concepto de lugar contenedor de las semillas de maíz y vinculado con el surgimiento de la planta.

Sobre estos dos últimos motivos y dentro de un pliegue de la hendidura principal se encuentra un elemento que no se ha podido identificar (Fig. 3.23l): una delgada franja horizontal sobre la que se posa una "U" invertida, rematada en su parte superior por una forma vertical achatada. Hasta el momento no se ha encontrado un motivo similar con el cual establecer comparación. Sin embargo, al ubicarse dentro de la hendidura principal, contexto espacial destinado solamente a motivos o clasificadores de propiedades que

signifiquen y señalen los atributos de la montaña, posiblemente este elemento tiene una función similar.

Los ojos de la MZ2, de forma casi ovalada aunque con bordes irregulares, tienen en su interior restos de pigmento rojo oscuro, sin que se llegue a distinguir una figura en particular. Descendiendo desde el borde inferior de la frente, dos pares de puntas ondulantes pasan sobre los ojos y tocan lo que compositivamente serían los pómulos del rostro zoomorfo (Fig. 3.23h). Por el espacio que ocupan y la forma que tienen, estos elementos han sido identificados normalmente como pestañas (Taylor, 1978: 1), y se pueden encontrar como parte del rostro de muchas montañas zoomorfas (Fig. 3.4, 3.5 y 3.7), incluyendo las del friso de Balamkú (Fig. 3.6i; 3.17h y 3.29c).<sup>41</sup> Sobre estos ojos se hallan grandes placas de forma irregular con dos volutas cada una: la primera en su extremo interno y definiendo el espacio del entrecejo y otra en la parte inferior y en contacto con el ojo, y una protuberancia en su extremo curvada hacia arriba (Fig. 3.23ñ). Por el espacio que ocupan, se trata de una frente de gran tamaño y las cejas. Adosadas a la punta exterior, cada placa tiene volutas enroscadas hacia abajo (Fig. 3.23b), la del lado izquierdo tiene en su interior, de nuevo, el ícono de las esferas que corresponden con el logograma **NAL**.<sup>42</sup>

El labio prominente propio de los cocodrilos tiene en los mascarones en modalidad frontal (MZ2 y MZ3), una variante formal que no se ve en la MZ1 y en la MZ4; esta variante es el volumen que adquieren al ser representados tridimensionalmente y en altorrelieve. En la vista lateral o de tres cuartos (vista lateral ligeramente virada hacia el frente) de los hocicos de la MZ2 y MZ3 es posible observar que la forma caída, alargada y ligeramente curvada hacia arriba en la punta se mantiene a pesar de la diferencia en el formato, lo que indica que no pierden ninguna de sus características esenciales (Fig. 3.23j; y 3.29e).

Sobre este hocico de reptil de la MZ2 se ven los restos de dos pequeñas volutas a ambos lados de un bulto alargado que nace en el arranque de la frente (Fig. 3.23k; en la vista de tres cuartos del labio caído -3.23j- se distinguen en la parte superior los mismos restos). Se trata, si se compara la forma de los fragmentos aun conservados con el elemento que se encuentra en la misma posición en la MZ3 (Fig. 3.29f), de una nariz. El análisis comparativo de este rasgo se realizará más adelante, dentro del estudio de la MZ3, ya que es en este mascarón donde el elemento se conserva completo.

Sin duda, los elementos externos más sobresalientes que significan a la MZ2 son las enormes serpientes que surgen por las comisuras de sus fauces (Fig. 3.23d). Los cuerpos

de ambas, marcados con líneas paralelas que siguen sus formas sinuosas y que representan las escamas ventrales y las placas superiores coloreadas del reptil, se yerguen a través de los dientes y los colmillos en las esquinas de la boca de la montaña; a la altura de los ojos del mascarón giran abruptamente y de forma casi inmediata se encuentran las cabezas viendo hacia abajo y con las fauces abiertas a 90°. Sobre el maxilar superior, los ojos de gran tamaño tienen marcadas las pupilas con círculos de color rojo oscuro y están delimitados por su parte superior con una placa supra orbital que define la forma de la cabeza. El maxilar superior alargado y puntiagudo de la serpiente de la izquierda tiene en su parte inferior, justo sobre los dientes de las fauces, una forma semi ovalada marcada con dos líneas paralelas en diagonal. Es posible que por su posición en el borde inferior del labio y por su forma segmentada, estas marcas sean también escamas.<sup>43</sup>

Asomando por entre las fauces de ambas serpientes se alcanzan a ver dos cuerpos difíciles de distinguir (Fig. 3.23e). Claude Baudez los interpreta como aves que están siendo devoradas (1996: 37). Es posible reconocer, a partir de la interpretación de Baudez, la cola de las aves con las plumas marcadas por líneas paralelas, las garras abiertas debajo de las patas y una forma voluminosa que parece ser el cuerpo que apenas sale de la boca de las serpientes. Aves con las patas y el extremo de la cola similares a estas se pueden observar en el llamado “Vaso *Deletaille*” (Ver Hellmuth, 1988: Fig. 4.16).

Baudez interpreta este detalle como una metáfora en la cual el ave que representa al sol alude, al ser devorada, a la muerte del gobernante, el cual se introduce por la hendidura de la montaña al igual que el sol por el oeste (1996: 37). Retomando la evidencia de los fragmentos de hojas de lirio que se encuentran entre la MZ2 y MZ3 y que acompañan a los personajes sobre las montañas (Fig. 3.9A), concluyo que la interpretación de Baudez es un tanto forzada, ya que no he conocido hasta el momento imágenes donde los motivos vegetales se introduzcan en la montaña zoomorfa, ya sea por la hendidura frontal escalonada o por las fauces, lo cual me lleva a pensar que el personaje, en lugar de sumergirse por dicha hendidura, emerge de ella junto con las foliaciones. Sumado a esto, se sabe que no todas las aves representan al sol, siendo esta asociación restringida a la guacamaya y al quetzal, y en algunos casos, a la Deidad Ave Principal (Fash, 1998: 223 – 237; Freidel, Schele y Parker, 1999: 65-68).<sup>44</sup>

En un artículo reciente, Karl Taube (2005a: 423) sugiere que las serpientes que a menudo emergen de las comisuras de las montañas zoomorfas del Clásico temprano,

representan el aliento o el viento que en el mundo natural se origina y sale de las cuevas o bocas de las montañas. Esto hace alusión a que la montaña zoomorfa es un ser con aliento propio, refiriéndose a que se trata de un ser vivo. Dicha interpretación se fundamenta a partir de los distintos retratos de seres vivos (humanos, seres sobrenaturales y animales) que llevan serpientes en las bocas o flotando frente al rostro, representado así el aliento o esencia vital que poseen (ver Taube 2005: Fig. 11 y 12).

Por otro lado, la escena de las serpientes devorando aves en la MZ2 tiene una fuerte semejanza con la escena representada en el mural norte de San Bartolo. Ahí, una serpiente enroscada entre las ramas de un árbol que crece sobre una montaña zoomorfa, devora un ave, de la que apenas se ven las puntas de las alas y la cola bañadas de sangre (Fig. 3.24A). Este detalle alude, junto con el jaguar, el nido de aves y la proliferación de plantas y árboles, a la vida silvestre de la selva que crece sobre cerros y montañas, identificando a ésta mítica montaña florida como un lugar de abundancia vegetal y animal (Saturno, Taube y Stuart, 2005: 18). En general, las montañas floridas están estrechamente relacionadas con la proliferación de vida, tal y como se ve en una de las escenas del “Vaso de Berlín”, donde una montaña con flores se encuentra parcialmente cubierta por toda clase de seres silvestres, incluyendo una iguana y dos serpientes, una de las cuales es cazada por un ave (Fig. 3.24B).

A partir de estas dos últimas observaciones, propongo que las serpientes que devoran aves en la MZ2 pueden tener una doble lectura, atendiendo a las distintas cargas y valencias simbólicas de la figura de la serpiente en la cosmovisión e ideología maya: por un lado, son parte de una construcción alegórica que muestra la abundancia de vida y la riqueza propia de lugares míticos, generalmente asociados con lo incivilizado, lo agreste y lo opuesto al orden de las sociedades urbanas,<sup>45</sup> y por otro, constituyen una metáfora visual que al representar el viento que sale de las fauces de la montaña, aluden a su aliento, es decir, denotan que se trata de una entidad animada y con vida. Mercedes de la Garza (2003: 311-315) propone que la serpiente encarna la energía vital y la fuerza sagrada del cosmos, común en dioses, hombres y todo tipo de entidades vivas. Bajo esta perspectiva, y tomando en cuenta que las montañas del friso comparten muchos de sus atributos y contenidos simbólicos intrínsecos, sugiero que no solo la MZ2, sino las cuatro montañas zoomorfas de Balamkú, fueron concebidas como seres animados y dotados de vida.

Por último, el jeroglífico nominal de la MZ2, que se encuentra en el nicho funcional del entrecejo del mascarón destinado a colocar el nombre del lugar, consta de dos

componentes: una forma trilobulada principal sin restos de pigmento y sobre ésta, un elemento formado por tres segmentos (dos volutas hacia el exterior rodeando una forma oval pequeña) (Fig. 3.23n). Habiéndose perdido los detalles pintados internos del elemento central del jeroglífico, lo único que queda es su contorno trilobulado, el cual comparte con algunos logogramas para los que ya existen propuestas de lectura. Considero que es viable encontrar indicios que nos ayuden a reconocer este jeroglífico de la MZ2 a partir del estudio de las distintas propuestas de lecturas logográficas y la identificación de los distintos objetos que estos logogramas representan, y analizando posteriormente los contextos en los que generalmente se les encuentra.

Es preciso aclarar que la identificación de este componente y la consecuente lectura del topónimo de esta montaña son inciertos; lo que se pretende con el estudio a continuación es lograr el mayor acercamiento posible a una comprensión de este jeroglífico nominal, lo que no implica que las propuestas finales sean concluyentes.

Para entrar de lleno al análisis del jeroglífico de la MZ2, empezaré con el signo principal. Este es un elemento trilobulado bastante común en el acervo de signos de la escritura maya; cuando tiene los detalles internos que se señalan en la figura 3.25, se le considera como el signo T533, que es leído por Erik Velásquez como **B'OK**, *b'ook*, "aroma, fragancia, olor" (2009: 484). A este mismo signo, Nikolai Grube y Werner Nahm le otorgan el valor logográfico de **NIK**, "flor", considerando además que tiene la misma grafía utilizada para escribir el logograma del día **AJAW**. Bárbara MacLeod y Luis Lopes sugieren una lectura logográfica de **MOK**, *mook*, un préstamo mije-soqueano con el sentido de 'mazorca' u 'ombligo' (Velásquez, 2009: 484, nota 14), mientras que David Stuart argumenta que se trata del logograma para **SAAK**, "semilla" (Velásquez, 2012).<sup>46</sup>

Esta misma forma trilobulada puede tener, en lugar de los detalles internos indicados en la figura 3.25, una voluta en su parte inferior que a veces es el extremo de una pequeña franja interna que corre paralela a la silueta exterior y que en ocasiones está rodeada de una hilera de puntos. En su ensayo "Classic Maya Place Names", David Stuart y Stephen Houston (1994: 29-30) consideran este elemento como un signo que representa una concha en sección y que forma parte del posible topónimo del sitio de Topoxté (ver figura 3.26A y B). Dicho argumento lo sigue M.J. Acuña al leer el nombre de varias montañas pintadas en los murales de las tumbas de Río Azul (2007). En estos casos, la autora reconoce la fusión del logograma de la concha con el signo de **SAK**, "blanco", lo cual la lleva a leer dichos topónimos como **SAK-"CONCHA"-WITZ-NAL** "Lugar de la montaña de la concha blanca" (Fig. 3.26C-E). Por otro lado, Beliaev y

Davletshin (2008: 39-40, nota 41) sostiene que en el vaso K1398, también llamado “Vaso del conejo real”, se menciona una localidad mítica cuyo jeroglífico nominal incluye dicho logograma de la concha en sección, sin embargo, le otorgan el valor logográfico de **NIK**, “flor”, que combinado con el logograma **HA’AL**, “lluvia”, define el nombre de la localidad como “El lugar de... y la lluvia florida” (Fig. 3.27H). Una última opción es la que muestran Macri yLooper (2003: 245) en su catálogo de jeroglíficos mayas. Ahí, al logograma de forma trilobulada con estas mismas características reconocidas como propias de la concha en sección se le otorga el valor de **HA’**, “agua”, definiendo la imagen como un rizo de agua.

Estudiando cada una de las propuestas anteriores y el contexto en el que se encuentran, no considero que originalmente el elemento central del jeroglífico nominal de la MZ2 haya sido el signo T533. Por un lado, la lectura de dicho logograma como **B’OK**, “fragancia, olor, aroma”, no se presta para nombrar un lugar, ya que al representar una sustancia etérea que se refiere a la fuerza anímica de los seres humanos, dioses y otras criaturas sobrenaturales (Velásquez, 2009: 484-510), es difícil que pueda formar parte del topónimo de una montaña. Por el otro, los valores de **NIK**, “flor”, **SAAK**, “semilla”, y **MOK**, “mazorca” u “ombligo” no funcionan siempre en todos los contextos (Velásquez, 2009: 484, nota 14), y en lo que concierne al último valor logográfico, éste no se encuentra asociado a topónimos en ejemplos conocidos (Guillermo Bernal comunicación personal, agosto 2012).<sup>47</sup>

La evidencia iconográfica en contextos no epigráficos muestra, como se ve en la figura 3.27, que cuando se trata de una concha en sección (atendiendo a sus características internas y a su forma trilobulada), este elemento trilobulado constituye un motivo estrechamente asociado a los ambientes y seres propios del agua. Se le puede reconocer como parte de bandas acuáticas que definen el espacio (Fig. 3.27A, I), pero también, como aseguran Stone y Zender (2011: 202-203),<sup>48</sup> como rasgo del cuerpo de seres acuáticos y anfibios, denotando el ambiente al que pertenecen (Fig. 3.27B, C y J)<sup>49</sup>. Nicholas Hellmuth en su libro “The surface of the underwaterworld” (1987a: 106-107) asegura que este motivo trilobulado, cuando lleva una voluta en su interior y una línea de puntos, representa la concha en sección a partir de finales del Clásico temprano, y siempre se le encuentra asociado a ambientes y seres acuáticos. Dentro del campo epigráfico, las tumbas 2, 5, 6, 7 y 25 de Río Azul, algunas de ellas contemporáneas al friso de Balamkú, tienen montañas que han sido nombradas con el signo de la concha en sección, el cual, como se ve en la figura 3.26, tiene el mismo contorno de tres lóbulos y

las características antes referidas (Acuña, 2007: 46). Este uso como elemento nominal se ve reforzado con el topónimo del sitio de Topoxté (Fig. 3.26A-B), el cual incluye un signo similar.

A la luz del estudio de los distintos logogramas con los que se puede identificar el jeroglífico principal del topónimo de la MZ2, el signo de la concha en sección parece ser el más viable por su uso reiterado en el topónimo de un sitio histórico y en los jeroglíficos nominales de por lo menos cinco montañas míticas cercanas a la temporalidad del friso de Balamkú. A su vez, la evidencia iconográfica respalda la identificación de este signo como una concha seccionada.<sup>50</sup>

Como se mencionó anteriormente, sobre el componente central del jeroglífico se encuentra otro conformado por tres segmentos, dos de los cuales son volutas enroscadas hacia afuera (Fig. 3.28B). Karl Taube (2003:419) ha identificado un motivo similar como la representación de exhalaciones etéreas, tales como aire, aroma o aliento, lo cual lleva a Erik Velásquez (2009: 484-509) a pensar que en combinación con el T533 que él lee como **B'OK**, “aroma, fragancia, olor”, se refiere a algún tipo de hálito o vaho y que representa una fuerza anímica que reside en el corazón, y que se externa en los momentos liminares o de transformación por la coronilla, la punta de la cola o la boca. Sin embargo, como se ve en la figura 3.28, dichas volutas de exhalación son muy distintas a las del jeroglífico de la MZ2: aquellas son por lo general grandes, abiertas y con ciertas semejanzas a las foliaciones de maíz tierno y a las volutas de humo o fuego, mientras que las de la MZ2 son pequeñas y restringidas al espacio del logograma inferior, muy semejantes al elemento triple diagnóstico del logograma **SAK**, “blanco” (ver Macri y Looper, 2003: 303-304).

De esta forma, en el jeroglífico nominal de la montaña pintado sobre el muro norte de la Tumba 25 de Río Azul (Fig. 3.26E) tendríamos una confluencia de dos logogramas: **SAK**, “blanco” y la concha en sección. De ser correctos los planteamientos acerca del componente principal del jeroglífico nominal de la MZ2, el topónimo de esta montaña de Balamkú podría ser un ejemplo similar de la fusión de estos dos signos (Fig. 3.23n y 3.28B). En ese caso, ¿podríamos asegurar que la MZ2 llevaba por nombre “Montaña de la concha blanca”?

Debido a la limitada información que se puede rescatar del jeroglífico nominal de la MZ2 y a los relativamente pocos ejemplos comparativos existentes en contextos similares, es necesario hacer hincapié en el carácter tentativo de los planteamientos sobre el

topónimo de esta montaña, cuya lectura sugerida está sujeta a nuevos datos y evidencias epigráficas que la corroboren o que la descarten.

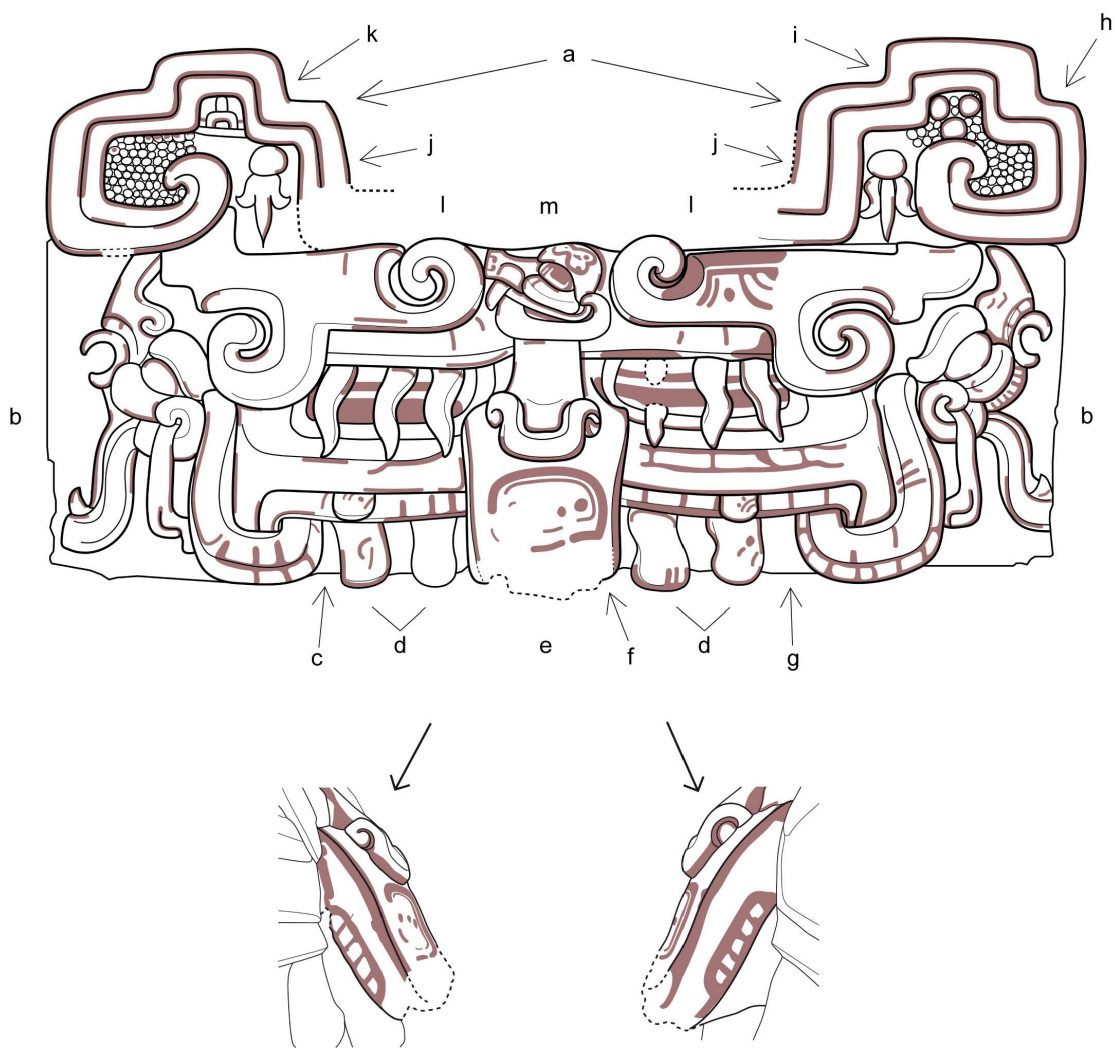
Por todos los elementos componentes de la MZ2 que se han analizado hasta aquí, se puede concluir que esta montaña fue concebida como una localidad relacionada con la abundancia vegetal y animal, y que esta cualidad particular la individualiza con respecto a las otras montañas del friso de Balamkú. La construcción alegórica de la que forman parte las serpientes devorando aves que surgen de sus comisuras, y que alude a la exuberancia y riqueza del lugar, se puede rastrear en la montaña zoomorfa del “Vaso de Berlín” y en la montaña florida del mural norte de San Bartolo (Fig. 3.24). Sin embargo, estos tres ejemplos comparten más que los elementos externos que los significan y las metáforas visuales que se generan en torno a ellos. Si se presta atención, se verá que estas tres montañas de la abundancia son el lugar del surgimiento y renacimiento del dios del maíz o sus personificaciones. En efecto, la escena de San Bartolo que rememora un episodio mítico, muestra a la deidad preclásica del maíz posiblemente saliendo de las fauces de la montaña (Fig. 3.24A) (Saturno, Taube y Stuart, 2005), y frente a la Montaña con flores escondida detrás de la compleja escena del “Vaso de Berlín”, tres deidades cuyos cuerpos se transforman en árboles frutales, renacen sobre un cuerpo en descomposición y una banda acuática, siendo el del medio el dios del maíz (Fig. 3.24B). El caso de la MZ2 es similar a los dos anteriores, pero también a la *Yaxhal Witznal* de Palenque: en la parte superior se puede ver la figura de un personaje real que lleva la falda de red típica de la deidad del maíz durante el Clásico, misma que porta el dios en episodios posteriores a su resurrección de las entrañas de la tierra (Quenon y Le Fort, 1997).<sup>51</sup>

Aunque la iconografía y la identidad del personaje sobre la MZ2 (P2) se tratará ampliamente más adelante, puedo asegurar que dicha montaña, por todos los aspectos y elementos que entran en juego, fue conceptualizada como una localidad de gran riqueza, abundancia y fertilidad, un lugar mítico que por sus características es propicio para ser el escenario del surgimiento y posible renacer de la deidad del maíz.

### ***La montaña zoomorfa del centro-este del friso (MZ3)***

De forma general, las características de la MZ3, tal y como se señalan en la figura 3.29, son muy similares, sino es que iguales, a las de la MZ2: ambas tienen pestañas ondulantes que bajan desde el borde inferior de la frente; ojos de forma rectangular y esquinas redondeadas; un labio superior voluminoso, caído y ligeramente curvo en el





e  
Vistas de tres cuartos del hocico o labio superior  
que muestran los detalles pintados  
a ambos lados

**Figura 3.29** Características de la Montaña Zoomorfa 3 (centro - este) del friso de Balamkú: a) Hendidura escalonada frontal; b) Serpientes con las fauces abiertas que emergen de las comisuras de la montaña; c) Ojo rectangular con restos de pigmento en el interior y pestañas ondulantes; d) dientes alargados y redondos con marcas **TUUN** (piedra); e) Hocico alargado, caído y ligeramente curvo en el extremo; f) Nariz colocada en el arranque del hocico; g) Escamas en el límite superior de la fauces y en los pómulos; h) Esferas aglomeradas dentro del extremo de los extremos de la hendidura frontal, como elementos del logograma **NAL** (maíz); i) Marcas del logograma **TUUN**; j) Flores dentro de la hendidura frontal escalonada; k) Signo no identificado; l) Placas supraorbitales como cejas; m) Jeroglífico nominal en el entrecejo (Dibujo de Daniel Salazar).

extremo; una nariz enroscada colocada en el arranque del hocico; fauces con dientes marcados con signos **TUUN** (piedra); placas supra orbitales con volutas y una enorme hendidura escalonada frontal con los mismos motivos significativos que aluden a las propiedades de la montaña.<sup>52</sup> Como ya se habrá notado, la modalidad de representación utilizada en la MZ3 también es la frontal, es decir, su rostro y todos sus rasgos se muestran en un solo plano y sin los juegos compositivos vistos en la MZ1 y MZ4.

En cuanto al detalle de la hendidura frontal de la MZ3, debo mencionar que además de encontrar los mismos motivos analizados en la hendidura de la MZ2, estos se hallan prácticamente en una posición similar (ver Fig. 3.29h-k en comparación con 3.23). Con la presencia de dichos componentes, es posible definir a la MZ3 como una entidad de naturaleza pétreo (por los signos **TUUN**), ligada con la fertilidad y el surgimiento del maíz gracias a los elementos del logograma **NAL** (maíz), e identificada, por el par de flores en la punta de las volutas de la hendidura, con la mítica montaña florida.

La nariz de la MZ3 (Fig. 3.29e-f), gracias a su óptimo estado de conservación guarda aun su apariencia original; es gracias a esto que se puede reconocer y reconstruir la misma figura abultada en forma de U con volutas enroscadas hacia abajo en sus extremos en los demás mascarones del friso. Efectivamente, aunque es fácil rehacer el motivo sobre el hocico de la MZ2 a partir de lo observado en la MZ3 (Fig. 3.23k), en el caso de la MZ4 se da una variante que responde a la modalidad de representación usada en este mascarón. La figura 3.6k muestra una voluta igualmente enroscada hacia abajo en el arranque del labio caído del rostro de la montaña. Esta forma es prácticamente igual a la que se ve sobre el hocico de la MZ3 en su vista de tres cuartos (Fig. 3.29e), lo que demuestra que dicho motivo de la MZ4 es también una nariz vista, en este caso, de perfil.<sup>53</sup>

Esta nariz en el arranque del morro de los cocodrilos es una convención del arte maya que no responde al modelo natural que se puede observar en dichos reptiles,<sup>54</sup> y se puede encontrar tanto en las montañas zoomorfas con o sin labio prominente caído como en las representaciones de reptiles (Fig. 3.4, 3.5 y 3.12). Es posible que dicho motivo no sea propio de una especie animal en particular (dentro de los cánones de representación artística), ya que se encuentra por igual en figuras de felinos, deidades con rasgos animales y, algunas veces, sobre el pico de algunas aves (ver Hellmuth, 1987b). Debe tratarse por lo tanto de una forma genérica de nariz, sin que esto implique distinciones o rasgos particulares de otras especies.

Por otro lado, los rasgos de cocodrilo de la MZ3 están acentuados gracias a ciertos detalles pintados en sus fauces y labio superior. En efecto, si se ve con atención el morro caído de la MZ3, se verá que a ambos lados tiene, pintadas en rojo oscuro, formas alargadas que siguen el contorno del borde interior del labio, y que dentro tienen cuatro líneas paralelas que las atraviesan por lo ancho (Fig. 3.29e). Rastreado este motivo en la búsqueda de un posible significado, encontré que se repite en la misma posición en algunas montañas zoomorfas de perfil aquí analizadas (Fig. 3.5F y 3.13), y en el hocico de algunos cocodrilos (Fig. 3.11A-C). La recurrencia de este rasgo en la parte inferior del maxilar superior de las serpientes de MZ2 y MZ3 (Fig. 3.23d y 3.29b), me hace pensar que se trata de escamas de reptil, mismas que en la orilla de la boca de los ofidios, los cocodrilos y las iguanas tienen una forma regular y alargada, tal y como lo muestra el motivo. Es interesante que dentro del friso, no solo la MZ3 posea este elemento: La MZ4 tiene en sus dos hocicos líneas incisivas curvas que por su ubicación y forma debieron ser este mismo motivo; y en la MZ1, dado el deterioro del mascarón, solamente se puede ver el inicio de una línea incisiva similar.<sup>55</sup> La presencia de estas escamas fortalece la interpretación del labio alargado, caído y enroscado de las montañas zoomorfas como típico de los reptiles, más específicamente de los cocodrilos (ver figura 3.12).

Este detalle, sumado a las escamas que tanto la MZ1 como la MZ3 tienen en el borde superior de sus fauces (Fig. 3.17g y 3.29g respectivamente) (escamas pintadas similares debieron existir en la MZ2 y MZ4, ahora perdidas por el deterioro),<sup>56</sup> y a la forma del hocico de los cuatro mascarones, refuerza la interpretación de las montañas del friso como cocodrilos, pese a los distintos formatos y modalidades de representación.<sup>57</sup>

La última característica del hocico de la MZ3 a analizar es un “cartucho” semi circular que cubre casi por completo su cara frontal, formado por dos líneas concéntricas y restos de pigmento en su interior (Fig. 3.29e). Este motivo no es único de la MZ3, encontrándose casos similares en otras montañas zoomorfas y en el extremo de los maxilares superiores de varios cocodrilos (ver figura 3.12). Los casos de la montaña zoomorfa de perfil en una olla de Río Azul y del cocodrilo híbrido de la vasija funeraria de la Estructura III de Calakmul (Fig. 3.12C e I respectivamente) son interesantes, ya que ambos muestran un punto pequeño dentro de la forma o “cartucho” circular, lo que indica que este mismo detalle en la MZ3 es recurrente en cuanto a su forma y posición. No encuentro un posible significado o contenido simbólico para este motivo, únicamente que se trata de otro rasgo más que se comparte entre la montaña zoomorfa y el cocodrilo.<sup>58</sup>

Como elementos externos que particularizan a la MZ3, y aludiendo a sus propiedades como lugar, se encuentran, además de algunos de los motivos antes mencionados, las dos enormes serpientes que surgen de la comisura de sus fauces (Fig. 3.29b). Las características de dichas serpientes señaladas en la figura 3.30, muestran que son muy distintas a las de la MZ2, y esto, como se analizará a continuación, está estrechamente relacionado con su función y contenido simbólico.

Si se comparan los rasgos de estas serpientes de la MZ3 con otras encontradas en contextos similares, es decir, emergiendo de las fauces de montañas zoomorfas, se notará que son prácticamente iguales. Entre todas sus características, considero como diagnósticas de estas serpientes las siguientes: maxilar superior puntiagudo y virado hacia atrás; diente prominente de tiburón o diente curvo en el extremo del maxilar superior; cuerpo de serpiente; fauces siempre abiertas a 180° y orientación de su cabeza ligeramente hacia arriba (ver figura 3.30A-D). Estas peculiaridades fisionómicas se hallan también en las llamadas “Serpientes de visión” durante todo el Clásico, en estrecha relación con las barras ceremoniales (Fig. 3.30E-H); mientras que Nicholas Hellmuth (1987b: 156-157) y Quenon & Le Fort (1997) identifican estos mismos rasgos en lo que ellos llaman “monstruos-serpientes” o “peces-serpientes” (respectivamente), asociándolos a seres propios del inframundo acuático,<sup>59</sup> involucrados en el proceso mítico de transformación y renacimiento de la deidad del maíz.<sup>60</sup>

Más allá de sus rasgos formales, la gran mayoría de estas serpientes, ya sea en contextos de montañas zoomorfas o de barras ceremoniales, tienen, emergiendo de sus fauces abiertas, rostros que en opinión de David Stuart representan retratos de antepasados históricos o míticos invocados por los gobernantes en turno (1988: 212). Es decir, más que serpientes de visión, se trata de figuras de naturaleza cosmológica que conectan los diferentes niveles del cosmos, sirviendo de conducto a seres conjurados por medio de rituales y sacrificios. Esto es lo que sugiere el argumento de Karl Taube (2005:435) quien propone que “las serpientes de aliento exhaladas por las montañas zoomorfas, las cuales comúnmente atraviesan las orejeras, probablemente denotan y definen esas montañas como lugares de conjuro y ascenso celestial.”

El análisis formal comparativo entre las serpientes de las barras ceremoniales, las de las fauces de las montañas zoomorfas y las de la MZ3, indican, a pesar de sus mínimas diferencias, que se trata de las mismas criaturas con funciones similares. Sin embargo, llegado a este punto, ¿cómo explicar la presencia de las serpientes saliendo de las fauces de la MZ3 y con sus bocas vacías?

Existen otras dos esculturas arquitectónicas del Clásico temprano que representan montañas zoomorfas y, asociadas a estas, serpientes similares a las de la MZ3 y con las fauces vacías: el friso de la Casa 2 de la Estructura X de Becán y el mascarón *Witz* del Templo V de Toniná (Fig. 3.31). Analizando estos monumentos para encontrar puntos de comparación (además de las serpientes y las montañas ya mencionadas) que pudieran sugerir el significado de las serpientes de la MZ3, encontré que en todos los casos, la figura de una deidad o un personaje real sacralizado se halla emergiendo de la montaña zoomorfa, ya sea de su hendidura frontal (caso de Toniná y Balamkú) o directamente colocado frente a ella (Becán), y no por la boca de las serpientes.<sup>61</sup> Si la función de estas serpientes identificadas en la figura 3.30 por sus rasgos es, dentro del contexto de las montañas zoomorfas mencionadas, la de ser vías para el ascenso celestial o a la superficie de la tierra de seres que provisionalmente habitan o tienen un paso obligado por el inframundo, como lo son los antepasados reales, el dios del maíz y el sol, éstas a la vez dotan a las montañas en las que se encuentran de esos mismos atributos.<sup>62</sup>

El personaje que emerge de la MZ3 de Balamkú lleva un tocado en el que se encuentra el rostro del dios del sol, entidad con la cual probablemente se identifica (Fig. 3.31A). Esta escena guarda un sorprendente parecido con la del mascarón de Toniná, y aunque en ésta es una deidad solar la que emerge de la montaña y las serpientes atraviesan orejeras,<sup>63</sup> los rasgos formales similares de las serpientes de la MZ3, sus fauces vacías y la escena de la que forman parte me hacen pensar en juegos de significados parecidos, sino es que iguales.

Propongo entonces, con base en la evidencia iconográfica analizada y tomando como punto de partida las ideas antes expuestas, que las serpientes que salen de las fauces de la MZ3 la definen como un lugar de conjuro, transformación y ascenso de antepasados y deidades, señalando con sus bocas abiertas y vacías la vía de comunicación que se establece entre el mundo subterráneo y la superficie, indicando además que la acción de emerger de la montaña ha sido completada. Al mismo tiempo, estas serpientes, como conducto para tales personajes, son producto y resultado de dicha acción ritual. A la vez, sus connotaciones como vías para el ascenso desde el inframundo asignan cualidades similares a la montaña en la que se encuentran, caracterizándola como una localidad que comunica los estratos cósmicos.

Si se atiende al contexto general del friso, se verá que los valores intrínsecos semejantes en cada una de las montañas y su vínculo con ciertos elementos de la composición (personajes - o vestigios de ellos - emergiendo de las montañas a través de

reptiles y las bandas acuáticas como base de la escena), apuntan a que los atributos de la MZ3 expresados por medio de las serpientes en sus fauces, no son exclusivos de esta montaña, y que éstos son extensibles a las otras tres. Es decir, sugiero que todas las montañas del friso fueron entendidas como lugares para invocar a los antepasados o a los dioses, funcionando como vías para su ascenso desde el inframundo.

El último elemento que particulariza a la MZ3 que falta analizar, es un jeroglífico nominal que se encuentra en su entrecejo (Fig. 3.29m). Claude Baudez en su interpretación del friso, asegura que se trata de la “serpiente cósmica” *chicchan*, pero no especifica ni abunda en su interpretación (1996: 37). En un estudio sistemático y comparativo de las características del rostro principal de perfil de este jeroglífico, encontré que, lejos de tratarse de una serpiente o reptil, dicho rostro es el de un pecarí o *chitam*. En efecto, muchos de los rasgos que se establecen y rastrean en la figura 3.32 son propios de estos mamíferos, principalmente la forma estirada del maxilar superior, la trompa achatada, ancha y a veces seccionada o trilobulada en su extremo, el volumen redondeado en la parte media del hocico, justo por encima del borde superior de la boca y un único colmillo superior bastante pronunciado (Fig. 3.32a, b, c, d y e).<sup>64</sup>

Un detalle relevante dentro del rostro de este pecarí es la marca pintada en rojo oscuro que lleva sobre la placa supra orbital, misma que sirve para definir la forma de la cabeza y la frente del animal (Fig. 3.32A-f). Esta marca, ahora perdida casi por completo debido al deterioro, la pude reconstruir parcialmente a partir de las fotografías del acervo del INAH y el de Linda Schele en FAMSI, las cuales fueron tomadas poco tiempo después de ser liberado el friso por completo, cuando los restos de pigmento eran más abundantes (la reconstrucción parcial de este motivo es la que muestro en la figura 3.32A).<sup>65</sup> Así es como pude identificar que dicho motivo se trata del logograma **K'IN** (sol), y que éste se complementa con el rostro zoomorfo de perfil, utilizado aquí como un logograma, para conformar el nombre de la montaña como **K'IN-CHITAM** [WITZ], *K'in Chitam Witz* “Montaña de pecarí del sol” o “Montaña del pecarí solar”. Otra probable lectura de este jeroglífico es la que toma al signo *k'in* como adjetivo, por encontrarse al inicio de la expresión nominal, razón por la que se transcribiría como *k'ihn*, de traducción “caliente” (Hugo García Capistrán, 2013, comunicación personal). Esto abre la posibilidad de que dicho epíteto, aplicado a la figura del pecarí, cambie sustancialmente el nombre de la montaña, el cual se leería *K'ihn Chitam*, conformando el nombre de la localidad como “Montaña del Pecarí Caliente”.<sup>66</sup>

En congruencia con el signo solar que lleva en la cabeza (ya sea en su función de adjetivo “caliente” o como epíteto relativo a la naturaleza solar del animal), este pecarí de la MZ3 tiene una pupila cuadrada dentro de un ojo grande y ovalado (Fig. 3.32g). Esta forma de pupila es propia de los seres celestiales y solares, y se encuentra, como rasgo diagnóstico, tanto en el rostro del dios del sol K'inich como en la Deidad Ave Principal e Itzamnaaj (ver Hellmuth, 1987b: 235-249 y 292-296).

Como elemento nominal, este jeroglífico de la cabeza del pecarí con un signo **K'IN** se encuentra, de nueva cuenta, asociado a una montaña zoomorfa del Clásico temprano en Río Azul (Fig. 3.33). El nicho funcional que ocupa en la frente y sobre el ojo de una montaña - cocodrilo de perfil, es recurrente en otras montañas zoomorfas en los murales de las tumbas del mismo sitio (ver figuras 3.13, 3.22 y 3.36). Este ejemplo, que podría proceder de la Tumba 1 de Río Azul (Adams, 1999: 84), está tallado en un fragmento de un vaso de madera. Gracias a los rasgos tan similares que comparte con la montaña florida y el cocodrilo del mural de la Tumba 1 (Fig. 3.16), esta *K'in Chitam Witz* del vaso, que acaso se encontraba en el mismo recinto funerario, se halla estrechamente asociada a la escena pintada en los muros. De ser así, podría formar parte del paisaje mítico que serviría como escenario del renacimiento del personaje ahí enterrado e identificado con el dios solar (Fitzsimmons, 2009: 70); esto tendría un equivalente en la escena de la MZ3 de Balamkú, donde el personaje real que surge de ésta montaña (nombrada con el mismo jeroglífico) porta dicha deidad en el tocado.

Atendiendo a la evidencia iconográfica de la MZ3, *K'in Chitam Witz* o *K'ihn Chitam Witz*, misma que se puede rastrear en otros ejemplos de montañas que guardan connotaciones similares, concluyo que esta montaña del friso fue concebida como un lugar de conjuro de los antepasados reales sacralizados o las deidades, apto para el proceso de transformación de dichos personajes y su ascenso hacia los estratos celestes; esta interpretación se fortalece si se considera que el personaje que surge de ella se identifica fuertemente con la deidad solar. Como lugar, sus cualidades fértiles se comparan con las de la MZ2 y MZ4, y están señaladas por medio de los rasgos de cocodrilo, los componentes del logograma **NAL**, las foliaciones acuáticas que surgen de su hendidura frontal (ver figura 3.9) y, posiblemente, por sus pestañas sinuosas.

### **3.3 Las montañas de Balamkú como localidades míticas en la cosmovisión maya y su función dentro de la escena del friso**

Los valores intrínsecos, los temas y los conceptos en cada una de las partes constitutivas que componen la escena del friso, se construyen a partir de las cargas simbólicas de todos los motivos y los elementos componentes que entran en juego. Estos valores, que ya establecimos para cada una de las montañas de Balamkú, al tener ciertos puntos en común y recurrencias en los demás ejemplos estudiados de forma comparativa, señalan la presencia de factores nodales que subyacen a las distintas variantes de montañas y sus particularidades.<sup>67</sup> Esos contenidos nodales, al referirse a las características básicas, los atributos y los espacios con los que normalmente se vincula, apuntan y definen el papel de la figura de la montaña sagrada dentro de la cosmovisión maya prehispánica.

La cosmovisión, entendida como un conjunto sistemático de coherencia relativa, constituido por una red colectiva de actos mentales con los que una entidad social, en un momento histórico determinado, pretende aprehender el universo de forma holística (López Austin y López Lujan, 2009: 21-25),<sup>68</sup> se encuentra internamente articulada por un complejo sistema de creencias relativas a la dinámica, la cosmogonía y la cosmología del mundo.<sup>69</sup> En este sentido, la figura de la montaña sagrada, como construcción ideológica dentro de la cosmovisión maya, constituye uno de los motores principales de los procesos cósmicos, ya que al ser un punto de comunicación entre los distintos estratos del universo y sus fuerzas generadoras, forma parte activa del ciclo de vida/muerte/resurrección del que participan constantemente los dioses y otras figuras sacralizadas.

Teniendo estos conceptos en cuenta, los asuntos o aspectos nodales con los que la figura de la montaña sagrada se inserta en la cosmovisión maya se pueden resumir en cuatro grandes puntos: a) es un lugar de abundancia y riqueza natural; b) es una pieza fundamental de la estructura del cosmos, es decir, es un símbolo cosmológico; c) es una localidad para la residencia temporal, el ascenso y la resurrección de los dioses y los antepasados sacralizados; d) es concebida como un ser dotado de vida propia y e) es un lugar agreste y salvaje.

La abundancia y las riquezas naturales que normalmente se asocian a la figura de la montaña se pueden rastrear desde tiempos tempranos. Ya en los murales de San Bartolo se muestra gran proliferación de plantas y animales sobre la cabeza de una montaña que, además, se vincula con el nombre *K'anwitznal* o "Lugar de la montaña preciosa" (Saturno,



Taube y Stuart, 2005: 14), en posible alusión a las cualidades del lugar. Durante el Clásico temprano, imágenes como las del “Vaso de la muerte” (Fig. 3.7A y 3.24B) repiten el mismo concepto, colocando todo tipo de animales salvajes, plantas y árboles sobre o frente a las montañas. En Balamkú, el mismo tema se expresa con una variante interesante que alude a las funciones de las montañas, y es que de todas ellas emergen, junto con los reptiles y los personajes, sendas hojas de plantas acuáticas, lo cual denota que sus atributos como lugar incluyen la fertilidad que emanan, mostrada con la proliferación y regeneración vegetal (Fig. 3.6m y 3.9A).<sup>70</sup>

Como localidades cosmológicas, además de conectar verticalmente los tres niveles del mundo, algunas montañas representan con sus características formales todos los rumbos de la tierra; tal es el caso de la *B’olon P’ul? Witz* y la MZ1 de Balamkú. Claude Baudez (2010: 201) al analizar lo que él llama el “mascarón triple” (al que aquí me he referido como compuesto)<sup>71</sup> asegura que al mostrar las cuatro direcciones con sus cuatro rostros, se expresa la necesidad de representar un espacio sin límites, un territorio universal. El mismo autor no se refiere a los mascarones de Balamkú como montañas zoomorfas, y los nombra mascarones *cauac*, interpretándolos como una representación de la tierra en general. Trasladando este concepto a la figura de la montaña zoomorfa, creo que el argumento de Baudez es correcto, y que el mascarón compuesto alude con sus cuatro rostros y cinco rumbos cardinales implícitos (contando el centro ubicado entre los cuatro mascarones), a una montaña que abarca todos los confines de la superficie terrestre, cuya finalidad, además, es la de significar al gobernante colocado en el centro (la quinta dirección), el cual se yergue como eje del cosmos. Esto cobra especial coherencia si se analiza la figura de la *Yaxhal Witznal* de Palenque sobre la que el gobernante K’inich Kan B’ahlam está de pie (Fig. 3.34), y si se toma en cuenta que surgiendo de las MZ1 y MZ4 de Balamkú también debieron representarse personajes reales.

Las connotaciones cosmológicas de las montañas de Balamkú también indican la conexión que establecen entre las capas verticales del cosmos. Si se observan con atención los restos de estuco modelado que corren a la altura de la moldura media de la fachada, debajo del friso, se verá que sus formas trilobuladas sugieren una banda continua de estos motivos (Fig. 3.35). Franjas similares acompañan de forma paralela a bandas acuáticas que definen el espacio del inframundo en escenas plagadas de habitantes de este lugar (Fig. 3.36).<sup>72</sup> La escena de Balamkú entonces está delimitada por dos estratos cósmicos: el mundo acuático subterráneo como base y el plano terrestre a la

altura de las hendiduras escalonadas. Esto permite a distintas montañas dar paso hacia los niveles superiores del cosmos (terrestre y celeste) por medio de su hendidura superior, a seres que tienen un tránsito momentáneo por el inframundo, como es el caso del dios del maíz y de la deidad solar (Fig. 3.7A; 3.31C y 3.37).<sup>73</sup> En consecuencia, la montaña también sirve de morada de los muertos, principalmente los de linaje real. En la Estela 31 de El Perú, a través de los ojos de un enorme mascarón *witz*, como si fueran ventanas hacia su interior, se ven las figuras de dos antepasados, probablemente el padre y la madre del gobernante retratado en la estela (Vogt y Stuart, 2005: 156-157), ver figura 3.38A. Esto tiene especial congruencia con las frases *och-ha'* "entrar en el agua", y *och-witz* "entrar en la montaña", las cuales son utilizadas como metáforas de la muerte. En arquitectura, una correspondencia simbólica de este concepto se da en la Estructura Rosalila de Copán, la cual representa una montaña viviente gracias a un mascarón zoomorfo en su parte superior. Dentro, en una etapa constructiva previa, se encuentra la Estructura Hunal que alberga el recinto funerario de K'inich Yax K'uk' Mo', fundador del linaje gobernante de ese sitio (Fash, 1998: 225-233; Argucia, 2004).

La idea de una montaña viviente, lejos de ser fantasiosa para los mayas, era parte fundamental de su cosmovisión y cosmogonía. Este concepto se encuentra claramente expresado por las serpientes que dichas montañas exhalan, las cuales tienen un equivalente en las enormes volutas que surgen de las fauces de las fachadas zoomorfas de los edificios estilos Río Bec y Chenes. Más allá de ser simples ornamentaciones, estas serpientes y volutas conllevan un profundo significado: al representar el aliento, la respiración y la esencia vital, denotan y significan a estas montañas como entidades animadas y con vida propia (Taube, 2004: 85). En torno a esta misma idea, Houston y Stuart (1998: 86), siguiendo a López Austin (1993), argumentan que hay suficientes evidencias que sugieren que para los mayas, la imagen estaba cargada y dotada de la misma naturaleza sagrada de lo que representaba, y que el acto de tallar, modelar o pintar, transfería al objeto la esencia vital y la identidad del dios, personaje o entidad retratada. Tomando estas propuestas como base y teniendo en cuenta las metáforas visuales que indican la respiración y el aliento de los seres vivos, sugiero que lejos de evocar una imitación y mera representación de montañas, los mascarones zoomorfos que hemos estudiado, entre ellos los de Balamkú, son una fusión entre la imagen y su prototipo, cargados con el poder y la esencia sagrada y vital de la entidad a la que representan; así los mascarones zoomorfos fueron concebidos por quienes los hicieron, como montañas vivas.

Todos estos contenidos y conceptos nodales se encuentran reunidos en la figura de una montaña mítica acompañada de flores, conocida como la montaña florida. Su papel fundamental dentro de la cosmovisión maya es la de ser un lugar apto para el ascenso y la resurrección del dios solar, del dios del maíz y de los antepasados reales sacralizados, así como ser la residencia de los muertos, especialmente aquellos pertenecientes a la realeza. Sus cualidades y propiedades se señalan con la proliferación vegetal y animal, lo cual remite a la abundancia y riqueza natural del lugar (Taube, 2004; Saturno, Taube y Stuart, 2005: 13-21). En el arte maya, estas montañas se distinguen por llevar un motivo de flor sobre la frente o la cabeza, tal como vimos en los cuatro casos del friso de Balamkú.

Al ser vinculadas con montañas floridas, las montañas de Balamkú se definen como lugares de carácter mitológico, sin embargo, existen además varios aspectos y detalles inherentes a estas montañas que ayudan a identificar su naturaleza mítica: 1) su ubicación las coloca en estrecha relación con el inframundo acuático, en especial a la *B'olon P'ul? Witz*, la cual se halla inmersa en dicho espacio; esto sugiere que no se trata de montañas observadas, sino imaginadas; 2) sus características formales y sus cualidades sobrenaturales (especialmente las de carácter cosmológico) determinan connotaciones y atributos idealizados en cada una de las montañas, con lo cual se concretan como los espacios adecuados donde toman lugar los acontecimientos y episodios de carácter mitológico; 3) su distribución a nivel regional durante el Clásico temprano y las recurrencias en cuanto a sus funciones, formas y contenidos, definen a las montañas de Balamkú como componentes activos y figuras cosmológicas vigentes dentro de la cosmovisión del Clásico, siempre en relación con sucesos de naturaleza sobrehumana. Basta recordar que los nombres de algunas de ellas y ciertas características formales se encuentran reiteradas en varias de las montañas pintadas en las tumbas de Río Azul, donde juntas, configuran el entorno ideal para el ascenso desde el inframundo y el renacimiento de los gobernantes muertos; 4) sus topónimos no están asociados a una estructura (templo, palacio, recinto funerario, basamento) o sitio físico alguno, tanto fuera como dentro de Balamkú (con excepción del tardío *pib' naah*/Templo del Sol de Palenque). Varias montañas representadas en el arte maya o mencionadas en los textos jeroglíficos pueden tomarse como localidades históricas, ya que hacen referencia a lugares físicos con los cuales comparten topónimos. Sin embargo, existe otro tipo de montañas, las que solamente son aludidas en contextos de eventos de carácter

mítico, como es el caso de las montañas zoomorfas del friso de Balamkú para el Clásico temprano.<sup>74</sup>

La presencia de montañas con estas connotaciones dentro del complejo discurso del friso de Balamkú, responde a la necesidad de conectar a los personajes humanos y sus acciones con los grandes acontecimientos cosmogónicos ocurridos en el tiempo primordial o “tiempo profundo”, con los emplazamientos donde estos se llevaron a cabo y con los protagonistas de tales actos, es decir, los dioses y los héroes culturales (Helmke, 2012: 91-92). Aunque en la escena del friso no se manifiesta de forma explícita la pertenencia de las montañas de Balamkú a una temporalidad remota, es decir, a ese tiempo profundo de los relatos míticos, esto se puede inferir si se toma en cuenta que para los mayas prehispánicos, las figuras de las montañas en general eran parte integral del paisaje primigenio, concebidas como las localidades donde muchos episodios de dimensiones cósmicas se desarrollaron. En efecto, sucesos como el nacimiento del dios del maíz o del sol, y secuencias de eventos relacionados con la última creación y el sacrificio del bebé jaguar, se sitúan en una época pretérita y se llevan a cabo sobre, dentro o alrededor de algunas montañas, muchas de ellas identificadas como montañas floridas (ver Robicsek & Hales, 1981; Martin, 2002; López Austin, 2006: Cap. 4, 5 y 8; López Austin & López Lujan, 2009: 167-174; Saturno, Taube & Stuart, 2005; Boot, 2006; Velásquez García, 2010: 116-117; Stone & Zender, 2011: 139; García Barrios & Valencia Rivera, 2011; Helmke, 2012: 109; Valencia Rivera & García Capistrán, 2013).

Al recrear los mismos escenarios (percibidos como manifestaciones tangibles y por lo tanto reales) donde se produjeron los acontecimientos de épocas distantes, los artistas de Balamkú revivieron las condiciones necesarias para que las fuerzas naturales y sobrenaturales que dieron origen a los episodios míticos, entraran de nuevo en juego, propiciando así que se cumplan los mismos eventos cosmogónicos. Sin embargo, dentro del contexto del friso, quienes manejan dichas fuerzas cósmicas y se colocan como piezas activas y centrales en la estructura cosmológica de las montañas, son los gobernantes, adquiriendo circunstancialmente el lugar de los dioses.

Los valores intrínsecos de las montañas de Balamkú se expresan, como vimos, al conjugar todos los elementos componentes que las conforman. En este sentido, es lógico pensar que el nombre de cada una alude a una función específica con valencias que le son propias. Para poder profundizar en este tema y esclarecer la razón que subyace en cada uno de los topónimos, deberíamos contar con otro tipo de fuentes y registros que los vincularan con narraciones míticas o históricas, personajes y ciertos temas secundarios o

referencias que dieran una pista de las posibles causas de dichos nombres, como estelas, paneles o cerámica. Al no tener esta información, la única herramienta para poder aproximarnos a las probables connotaciones de estos topónimos, es enlazarlos con la evidencia iconográfica y algunas asociaciones y recurrencias simbólicas de las montañas a las que pertenecen. En ese sentido, considero que el nombre de cada montaña debe corresponder directa o indirectamente con los atributos que cada una tiene como lugar.

En suma, las aportaciones de las montañas de Balamkú a la construcción del eje temático que rige la escena, se pueden establecer a partir de la articulación de los valores intrínsecos presentes en cada una de ellas con los aspectos nodales de la figura de la montaña, y a través de la conjugación de estos factores de contenido con las funciones resultantes de la relación que se establece, dentro del contexto del friso, entre dichas montañas y las otras partes constitutivas de la composición; así, sus contribuciones a la línea discursiva de la escena se pueden resumir en cinco puntos primordiales:

1. Proporcionar un marco y un espacio cosmológico y sagrado a cada uno de los personajes. Al constituirse como cosmogramas que integran a personajes de cierta relevancia,<sup>75</sup> las montañas de Balamkú responden a las concepciones de un universo que se elabora, durante el Clásico, alrededor de las figuras reales, especialmente los gobernantes, con la finalidad de enaltecerlos y dotarlos de una dimensión cósmica.

2. Fungir como lugares de conjuro, ascenso y resurrección. Como montañas floridas, su finalidad es conformar un escenario apto para el ascenso desde el inframundo acuático, a seres que surgen a la superficie terrestre o suben a los niveles celestes en un acto de resurgir de las entrañas de la tierra. Esto es posible gracias a su configuración y características cosmológicas que conectan las tres capas verticales del cosmos.

3. Vincular a los personajes con ideas de fertilidad y abundancia. Al ser localidades de gran riqueza y exuberancia natural, estas montañas establecen nexos entre los personajes que surgen de ellas y las fuerzas regeneradoras del cosmos, especialmente las que actúan en los ciclos de renovación vegetal.

4. Recrear un escenario o paisaje mítico vinculado a las acciones de los personajes. El paisaje mítico, entendido como una construcción ideológica que reproduce una visión del mundo cargada de sentido y que rememora tanto los sitios como los eventos del tiempo profundo, desempeña en Balamkú el papel de contextualizar las acciones de los personajes dentro un entorno mitológico, actualizado y vigente en tanto que se presenta como una manifestación real y perceptible.

5. Por ser las moradas temporales de los gobernantes fallecidos, las montañas de Balamkú (al igual que las montañas floridas) fueron concebidas como localidades estrechamente conectadas con el linaje real local; tal vez entendidas como las fuentes del poder sagrado y político, por medio de las que se establecía una relación de continuidad entre los reyes del pasado (históricos o míticos) y los soberanos vivos y demás miembros de la realeza.

La distinción de estas cinco funciones básicas de las montañas de Balamkú dentro del tema central y eje de la escena del friso, nos permite constatar que entre ellas existen relaciones lógicas y recíprocas. Como puntualizan López Austin y López Luján (2009: 127), “lejos de ser simples complejos independientes que integran la figura del Monte Sagrado, las funciones básicas descritas se van mostrando como un conjunto de elementos lógicamente enlazados”.

Las funciones y aportaciones de estas cuatro montañas al eje temático de la escena giran en torno a las figuras de los personajes que surgen de ellas. Su papel es el de significarlos y enaltecerlos generando todo un contexto de connotaciones sagradas, al cual los individuos se integran creando lazos consustanciales que aluden y denotan sus cualidades, identificándose además con las fuerzas primigenias y los dioses que le imprimen dinamismo al cosmos.

---

## Notas

<sup>1</sup> Las marcas de piedra que se ven en el logograma WITZ, son las mismas que aparecen en el logograma TUUN, piedra (Stone y Zender, 2011: 139 y 169).

<sup>2</sup> La versión de perfil de la montaña zoomorfa puede incluir, o no, todos los rasgos diagnósticos. Generalmente se le muestra con un labio superior prominente, alargado y caído y sin la hendidura frontal escalonada, aunque existen excepciones (Fig. 3.5E y F).

<sup>3</sup> Existen pocos casos de mascarones de la montaña zoomorfa de frente en cascada. Tal es el caso de la fachada zoomorfa parcial de la Estructura D5-2 del Grupo Sur de Balamkú y probablemente los mascarones encimados de la Estructura H-Sub-3 de Uaxactún. Los que se encuentran en las esquinas de templos como el 22 de Copán y el XX de Chicanná son prácticamente esculturas de bulto, y su uso se restringe a un par de estructuras en el área Río Bec y Chenes. El caso de la Estela 5 de Piedras Negras es único, ya que la “cascada” de mascarones de perfil se muestra horizontalmente, como base de la escena. Sin embargo, en la figura 3.5C se muestra en posición vertical para efectos de fácil reconocimiento.

<sup>4</sup> El ejemplo más conocido es la montaña llamada *Yaxhal Witznal*, “Montaña del Maíz de la Nueva Creación”, (Bernal, 2011b: 227) o *Yaxhal Witznal*, “Lugar de la Primera Montaña Verdadera” (boot, s/a: 2), que se encuentra en el tablero del Templo de la Cruz Foliada en Palenque. Ejemplos más tempranos son el

---

mascarón *witz* en el tercer nivel de la fachada oeste de Rosalila en Copán, y la Montaña Zoomorfa 4 (MZ4) del friso de Balamkú, pero a este punto se llegará en el apartado 3.2. Un detalle importante es que esta modalidad de representación de la montaña zoomorfa sirve también como una forma de particularizarla, ya que como se verá cuando se analice iconográficamente la MZ4 de Balamkú, con este recurso se muestran los atributos de dicha montaña como localidad.

<sup>5</sup> La falta de maxilar inferior, como se especificó anteriormente, se trata de una de las características formales más constantes de la montaña zoomorfa. El hecho de que en Toniná se utilice una mandíbula descarnada en combinación con un morro achatado y redondo, ejemplifica perfectamente la especificación de una montaña por medio de la variación de sus rasgos formales.

Existen también varios tipos de hocicos en los rostros zoomorfos de estas montañas: el hocico enroscado y doblado a 90° hacia arriba y el hocico “personificado”, con el rostro de una deidad en el extremo. Estas importantes variantes de este rasgo de la montaña zoomorfa, son una deformación y una exageración de la forma alargada, caída y enroscada en el extremo.

<sup>6</sup> Un nicho funcional es un espacio dentro de una composición que forma parte de los significados del conjunto, y que está estrechamente relacionado con los objetos y motivos que alberga.

Un nicho funcional se crea al colocar de forma recurrente un motivo con un mismo significado, función y propósito en la misma ubicación dentro de la composición. La carga o contenido de dicho motivo definirá, gracias a esta recurrencia de posición, la función del espacio que ocupa. Para el caso de los elementos externos que significan a la montaña, los nichos funcionales creados por su ubicación se mantienen a pesar de las distintas modalidades de representación. Cualquier motivo que se encuentre en esta posición, sin que necesariamente sea el habitual, pasará a desempeñar la misma función: definir y caracterizar a la montaña.

<sup>7</sup> Casos excepcionales son los de las montañas zoomorfas 1 y 4 del friso de Balamkú (MZ1 y MZ4). Ahí, los jeroglíficos nominales cubren por completo los rostros de frente de ambas montañas compuestas.

<sup>8</sup> El nombre de esta montaña se ha leído como *Yax Hal Witz* por Freidel, Schele y Parker (1999: 135); *Yaxhal Witznal* por Erik Boot (s/a: 2) y *Yax Haal Witz Nal* por Guillermo Bernal (2011b: 227). En el presente texto haré alusión a dicha montaña con el nombre propuesto por Boot.

<sup>9</sup> Las pestañas de la MZ4 y MZ1 no las estudiaré por el momento, ya que prefiero analizar este motivo cuando llegue el turno de la MZ2, ya que es en éste mascarón donde dichas pestañas guardan su forma original y son fácilmente reconocibles.

<sup>10</sup> En ambas montañas (MZ4 y MZ1) la forma rectangular de los ojos puede funcionar tanto de frente como de perfil, similar a los que vemos en la *Yaxhal Witznal* de Palenque (Fig. 3.4D). Estos ojos rectangulares complementarían al hocico y la nariz a la hora de formar el rostro de frente, pero por cuestiones de composición, estos últimos dos rasgos están ocultos tras el enorme jeroglífico nominal.

<sup>11</sup> Otro caso similar, en el que se puede observar la relación entre ambas formas del mismo motivo es en el relieve conocido como El Rey, de Chalcatzingo.

<sup>12</sup> Aunque un tanto difícil de identificar, en la Estela 2 de Tres Islas se muestra el motivo cuadrifoliado sobre un mascarón de frente, y flanqueado por pequeños mascarones de perfil. Este motivo, en su parte superior, se abre hacia los lados con volutas en sus extremos. Este ejemplo es bastante sugerente en cuanto a la estrecha relación entre la forma cuadrifoliada y la hendidura escalonada (ver Fig. 4.27). La forma de cuatro lóbulos de este motivo se puede rastrear desde el Preclásico tardío en monumentos de Takalik Abaj (Altar 48), de Izapa (Estela 8) y de Chalcatzingo (Monumento 9 y Relieve de “El Rey”) (Baudez; 1995: 33; Guernsey, 2006: 135-141). Barbara Fash (2005: 119-122) comenta que para Copán, el portal cuadrifoliado tiene comúnmente lirios acuáticos en las esquinas, lo que la lleva a pensar que también se trata de un nacimiento de agua (esto podría tener un paralelo en las imágenes del friso de Balamkú, donde de las hendiduras emergen, junto con los

---

reptiles y los personajes humanos, grandes hojas de lirio, haciendo de este motivo del portal un elemento polivalente).

<sup>13</sup> En la MZ4, por la proximidad con los ojos y el tamaño de esta hendidura secundaria, el motivo de la flor que se encuentra en sus extremos se coloca sobre la frente de la montaña, y este lugar, al igual que los extremos de las hendiduras frontales son, como se ha visto, nichos funcionales exclusivos para colocar aquellos motivos que aluden a los atributos de la montaña como lugar (ver figura 3.5B y 3.13). Para un análisis formal de la flor de tres pétalos, ver figura 3.19.

<sup>14</sup> La alargada orilla sinuosa que se ve detrás del cocodrilo que emerge de la MZ4 se analizará más adelante, cuando se estudien motivos similares que emergen de la MZ2 y MZ3. Como un adelanto, puedo asegurar que se trata de foliaciones acuáticas.

<sup>15</sup> Son muchas las montañas zoomorfas que tienen estas esferas aglomeradas dentro de sus hendiduras frontales, y es posible que motivos similares con una valencia simbólica semejante se encuentren en la misma ubicación en el logograma de montaña (ver figuras 3.2; 3.4B y E; 3.5F; 3.7A y C). Iconográficamente son fáciles de identificar en los sacos que normalmente carga el dios del maíz y K'awiil (Rogelio Valencia, comunicación personal, marzo de 2014), los cuales tienen el interior lleno de estos granos (Ver Taube, 1985).

<sup>16</sup> Según Taube (2010: 210), la concha en sección en el extremo del labio superior de los cocodrilos evoca su aliento y respiración. Al mismo tiempo, considera que se trata de un símbolo que alude tanto al viento y al mar, origen de las conchas y de los vientos del oriente en el área maya.

<sup>17</sup> Como sustento a esto, el logograma **NAHB** "lago, cuerpo de agua", es una hoja de lirio acuático que se acompaña de una flor de lirio (Stuart y Houston, 1994: 28-30). Además, todos los cocodrilos cósmicos en su variante terrestre llevan este elemento o la concha en la punta de sus hocicos (ver Fig. 3.10C). Estos motivos, como marcas, se unen a la ambivalencia del cocodrilo como ser acuático y terrestre; en contraparte, el llamado "Cocodrilo venado estelar" lleva signos de estrella en el rostro, indicando con esto su pertenencia y naturaleza celeste (Stuart, 2010).

En el caso de los cocodrilos terrestres – acuáticos, lo que llevan sobre el labio prominente (ya sea la hoja de lirio o la concha en sección) son calificadores de propiedades, cuya función es la de clasificar un objeto o entidad dentro de las categorías empleadas para organizar el mundo natural y sobrenatural (Stone y Zender, 2011: 13-14). Existen por lo menos tres formas de utilizar estos calificadores de propiedades: aquella que denota el material propio de los objetos representados (madera, piedra, superficies brillantes); la que alude al color de los objetos representados en ciertas esculturas y vasijas monocromas que carecen de colores y, de naturaleza más conceptual, los que señalan simbólicamente la pertenencia y el ambiente propio de ciertos seres, estableciendo categorías y distinciones entre seres naturales y sobrenaturales. Para el caso de las montañas zoomorfas, es muy frecuente encontrar la primera y la tercera forma de calificadores de propiedades. Así, las marcas **TUUN** (piedra) que muchas de ellas tienen en el rostro indican su naturaleza pétreo, señalando el material propio del que están hechas las montañas, mientras que las conchas en sección, las hojas de lirio o los signos **AK'AB** (oscuridad) apuntan al origen y posible ubicación de la montaña o del animal que configura los rasgos de su rostro.

<sup>18</sup> Además de la figura 3.12M, otros ejemplos son: el rostro de cocodrilo de la cara norte del Zoomorfo P de Quiriguá. Ahí, el extremo superior de las fauces de dicho animal tiene hojas de lirio, identificadas además de por su forma, por la cuadrícula interna que se encuentra en la mayoría de las representaciones de la hoja (ver Looper, 2002: 187). Una hoja, aunque no de lirio acuático se puede ver también en la punta del hocico del cocodrilo (monstruo cósmico terrestre) del Escalón 3 de la Escalinata jeroglífica 3 de Yaxchilán (Stuart y Houston, 1994: Fig. 72).

<sup>19</sup> A pesar de encontrar muchos ejemplos de hojas de lirio con forma estrellada, este perfil también es frecuente verlo en las conchas de perfil. Sin embargo, la forma festonada o dentada no es ajena a ninguno de los dos motivos. Estamos entonces ante una variabilidad de formas para representar tanto la concha como la



---

hoja de lirio. En el caso de la MZ4 de Balamkú, propongo que se trata de una hoja de lirio, dado que las foliaciones acuáticas dentro del contexto del friso fueron representadas con un perfil estrellado.

<sup>20</sup> Las franjas en diagonal formando triángulos son elementos diagnósticos de las bandas acuáticas del inframundo. Estas no siempre llevan signos *le* alternados, pero sí motivos vegetales y acuáticos. En el llamado “Vaso de los Siete Dioses” (K2796) un cocodrilo que sirve de techo al templo del Dios L, se posa sobre una banda acuática de franjas diagonales con signos *le*, similar a las de Balamkú (Fig. 3.10B). Una banda similar se ve en K1941; debajo de ella, una cabeza de Monstruo de Lirio Acuático flota entre las aguas oscuras del inframundo. Bandas acuáticas con franjas diagonales (pero sin los signos *le*) definen el inframundo acuoso en otras escenas más o menos contemporáneas, como una vasija de la fase Tepeu I, plagada de “Tubular Headdress Monster y deidades (Hellmuth, 1987: 199, Fig. 420). Para una amplia muestra y discusión sobre la iconografía de las bandas acuáticas, consultar Hellmuth, N. 1987, Houston *et al*, 2005 y Coggins, C. 1983; y ver apartado 5.2, donde se abundará sobre el tema en relación con las montañas zoomorfas y los seres del inframundo.

<sup>21</sup> Como se puede apreciar en la figura 3.6, la banda acuática sobre la MZ4 está parcialmente dañada. Sin embargo, un signo *le* se alcanza a ver cerca de la rodilla del cocodrilo; el otro, el que se ubicaría dentro de las dos líneas diagonales ondulantes se ha perdido, pero permanece la huella de su forma y ubicación sobre el estuco.

<sup>22</sup> El uso de los signo *le* para denotar un espacio acuático del inframundo se establece desde el Preclásico en el mural Poniente de San Bartolo. Como parte de la escena, se ve una banda acuática negra y ondulante y con signos *le* blancos, misma que define el espacio donde el dios del maíz cae, representando con esto su entrada al inframundo (*och ha*), es decir, su muerte (ver Taube *et al*: 2010: 84; Fig. 54A).

<sup>23</sup> Una figura polisémica es aquella que posee pluralidad de significados. En el caso del cocodrilo, su configuración como símbolo se da gracias a un largo proceso de integración a la esfera de lo ideológico y las cosmovisiones del pueblo maya.

<sup>24</sup> Aunque de forma muy estilizada, la configuración general del rostro de este animal apunta a que se trata de un cocodrilo (por el labio superior u hocico prominente, alargado y caído, por las escamas y el colmillo largo y curvo). Sin embargo, los rasgos complementarios de pez y de una criatura mítica conocida como Xook o tiburón (diente puntiagudo sobre el colmillo de reptil, aletas estilizadas sobre el hocico y ojo con pupila en espiral) hacen sumamente difícil su plena identificación. Un poco de luz sobre este detalle se obtiene gracias a un animal similar que se encuentra pintado sobre una banda acuática en una vasija funeraria de Balamkú (procedente de la tumba del Templo D5-5Sub). En ésta, el animal no tiene el diente de tiburón ni las aletas de pez, pero sí el ojo con pupila en espiral y las características propias del cocodrilo. Por lo anterior creo que, de forma general, esta criatura mítica podría ser un reptil con rasgos adicionales que responden a variantes regionales, mismos que de forma recurrente son de seres habitantes del inframundo acuático.

En la figura 3.12 solamente haré referencia a las características y rasgos de cocodrilo que tiene dicha criatura.

<sup>25</sup> La figura de la olla invertida es fácilmente reconocible por su abultada y redonda forma que termina, en su parte inferior, en una sección angosta seguida de un ensanchamiento en el borde inferior; estos detalles muestran sin duda el cuello y la boca de la olla volteada. Las volutas y emanaciones de humo son siempre enroscadas hacia el exterior, a veces acompañadas por una emanación ondulante que termina en punta (esta última en el jeroglífico de Balamkú se ha perdido, sin embargo, las huellas sobre el estuco sugieren su dirección y forma).

<sup>26</sup> El término *pas kab* “tocar la tierra” se utiliza dentro de Palenque para referirse al nacimiento de los dioses de la triada, por lo que contextualmente, el término tiene el mismo significado en el nombre del *pib'-naah*/temazcal del Templo del Sol, refiriéndose en este caso al nacimiento del sol por el oriente (ver Helmke, 2012: 96-97).

<sup>27</sup> Stuart sugiere que el término **WITZ** se encuentra integrado al primer jeroglífico de la alfarda (2006: 158).

---

<sup>28</sup> Las volutas de humo, como lo sostiene Guillermo Bernal (comunicación personal, 2012), son un componente del logograma **P'UL (?)** y no el prefijo *k'ahk'*, "fuego". Estas volutas aluden sin duda a emanaciones de humo, ya que el logograma se refiere a la acción de sahumar.

Claude Baudez en su interpretación del friso asegura que "una expresión glífica, que aparece como título, acompaña a cada mascarón. [...] el cuarto [glifo] como '9 tinaja' —ésta sustituye al signo *muluc*, 'agua', y el 9, *bolon*, es superlativo." (1996: 37). Efectivamente, se trata de una vasija u olla invertida, sin embargo, no considero que sean volutas de agua las que emanan de su boca, como parecería sugerir el breve argumento de Baudez, ya que nada nos indica que se trata de líquido. Dentro del contexto de los topónimos asociados a las montañas en el Clásico, como se ha podido observar, a la olla invertida la acompañan volutas de humo que refieren su carácter de recipiente sahumador, y que se reconocen fácilmente como componentes del logograma **P'UL (?)**.

<sup>29</sup> Un detalle que quiero aclarar es que en el *witz* de la Tumba 2 de Río Azul, el número nueve que forma parte del glifo nominal de la montaña tiene una delgada línea que cruza verticalmente la barra (colocada también en dicha posición), la cual podría hacer dicha barra pareciera un 10 y no un 5. Con respecto a esto, Guillermo Bernal (comunicación personal, abril 2012) sostiene que en el contexto de las tumbas de Río Azul, es común encontrar este tipo de recursos estilísticos. En el muro oeste de la Tumba 5 por ejemplo, a ambos lados del **CH'ICH'-EHB' (?)**-WITZ se encuentran dos jeroglíficos no descifrados que incluyen el número nueve (Fig. 3.22A); se notará que ambos tienen esta delgada y diluida línea justo en medio de la barra, y el del lado derecho sus extremos pintados de negro, lo cual nos indica que se trata de elementos decorativos.

<sup>30</sup> En el caso de Balamkú la olla invertida que forma parte del logograma **P'UL (?)** no tiene las bandas cruzadas que vemos en los ejemplos de Palenque y Río Azul. Es posible que estas hayan estado pintadas, y que se hayan perdido por el precario estado de conservación de la última capa de pigmento en esta sección del friso.

<sup>31</sup> En Balamkú, la diferencia en la posición de las volutas de humo o fuego con respecto a la olla se debe, a juzgar por los contextos en que ocurren (sets con el numeral 9), a cuestiones meramente caligráficas, se trata del mismo glifo con una elección estilística diferente (Guillermo Bernal comunicación personal, abril 2012). Las volutas que emergen de la olla serían, en este caso, un determinativo semántico, relativo a fuego, humo quemar, sahumar, etc.

<sup>32</sup> En esta figura se muestran los rasgos y la forma general de la MZ1. Sin embargo, como se mencionó dentro del análisis de la MZ4, algunas de sus características, como los ojos y las pestañas, se estudiarán a la luz de ejemplos más claros, en este caso en particular, dentro de la observación y desglose de la MZ2.

<sup>33</sup> Por cuestiones de espacio, he decidido traer a esta sección de notas al final del texto una discusión más amplia en la que sustentaré, a la luz de un nuevo ejemplo, la identificación de las MZ1 y MZ4 como mascarones compuestos.

Existe un dintel de la Estructura IV-B de Calakmul, fechado para finales del Clásico temprano, y por lo tanto contemporáneo del friso de Balamkú, donde se muestra a un personaje sentado en un trono sobre un mascarón *witz* hendido. La hendidura escalonada de este mascarón se forma al juntar la parte posterior de dos rostros de perfil de la montaña zoomorfa, mismos que, como se ve en la figura 3A-1 (todas las imágenes "A" forman parte de los anexos), tienen a su vez una hendidura que corre a todo lo largo de la parte superior de sus cabezas, terminando en extremos opuestos también escalonados. Esta hendidura que se forma por la unión de ambos mascarones de perfil no señala, como en las MZ1 y MZ4, la presencia de otro rostro de frente, ya que la disposición de los rasgos de ambos no sugiere que exista tal arreglo compositivo. En este ejemplo, creo, se trata únicamente de dos *witz* de perfil. El caso de la MZ1, que es más difícil de interpretar dado su deterioro, si parece ser un mascarón compuesto, ya que como se analizó dentro del cuerpo del texto, la presencia de una hendidura escalona secundaria tiene por objetivo indicar un tercer rostro dentro de la composición (en un juego de la parte por el todo). Haciendo una reconstrucción hipotética de este mascarón (Fig. 3A-2), noté que la distancia entre los ojos y las enormes volutas que salen de las comisuras de los

---

rostros de perfil, entorpecen un poco el poder reconocer el rostro de frente que supuestamente se forma de la unión de aquellos. Este importante detalle parecería sugerir que la MZ1 no es un mascarón compuesto, y de no ser por la presencia de la hendidura escalonada secundaria, la composición de la MZ1 sería similar al que se ve en el dintel de Calakmul, es decir, únicamente dos *witz* unidos por su parte posterior.

La función de la hendidura secundaria en las MZ1 y MZ4 podría cuestionarse argumentando que se trata de un espacio dedicado a colocar sobre él ciertos elementos que definen algunas de sus cualidades como lugar. Esto sería sumamente extraño dentro del corpus de montañas zoomorfas dentro de la iconografía maya, ya que si se analiza a detalle, todas las que tienen un elemento exterior significativo, llevan dicho motivo sobre la única hendidura de la composición, la cual equivale a la hendidura principal de las montañas de Balamkú; es decir, ningún otro conjunto de dos montañas de perfil tiene dos hendiduras escalonadas, colocadas una sobre la otra. Todo esto me lleva a pensar que la presencia de esta hendidura secundaria en MZ1 y MZ4 se explicaría únicamente si su función fuera ser la parte de un todo, la máxima reducción de la figura de otra montaña (la tercera) a su rasgo más representativo.

En resumen, dos rostros zoomorfos de perfil unidos por su parte posterior no necesariamente forman un tercer rostro frontal, como en el ejemplo del dintel de Calakmul. Para que esto se dé se necesitan recursos formales (como la disposición de los rasgos de los rostros de perfil) o iconográficos (como un juego de la parte por el todo) que lo indiquen, como en los casos de Balamkú.

<sup>34</sup> Aunque un poco perdidos por la erosión, es posible reconocer las marcas de piedra pintadas en rojo oscuro sobre los dientes de la MZ1. En todas las montañas zoomorfas del friso se encuentran estos dientes con marcas similares. Estas funcionan como calificadores de propiedades, y señalan la naturaleza de los objetos. En estos casos, indican que los dientes son pétreos (ver también figuras 3.6g; 3.23i y 3.29d).

<sup>35</sup> De no ser independientes y de encontrarse pegados a las franjas paralelas, los círculos ahora perdidos habrían dejado algún tipo de indicio o huella que indicara su ubicación. Al ser elementos que no se encuentran pegados a dichas franjas, su pérdida total no dejó marcas.

<sup>36</sup> Mascarones de la montaña zoomorfa con estos mismos rasgos (ojo en espiral, barba, hocico prolongado y caído y en algunos casos maxilar inferior) se encuentran en muchos edificios de la zona Río Bec, como la Estructura II de Hormiguero, la fachada oriental de la estructura X y la fachada norte del Edificio IV de Becán y la Estructura II de Chicaná (observación personal).

<sup>37</sup> Algunos ejemplos de estas cuentas (dos dentro de toda la fachada) tienen los mismos rasgos del signo T533.

<sup>38</sup> Las fachadas zoomorfas integrales son las que tienen un mascarón superior y dos cabezas con las fauces abiertas a ambos lados de la puerta. Las fachadas zoomorfas parciales son las que tienen el mismo mascarón zoomorfo superior, pero a los lados de la puerta presentan cascadas de mascarones de perfil o de frente (Gendrop, 1985a y b).

<sup>39</sup> Como se verá a lo largo de todo el presente capítulo, las cuatro montañas del friso de Balamkú están estrechamente vinculadas con estos conceptos, por tratarse de rasgos de una cosmovisión en gran medida compartida por varios pueblos mesoamericanos. Para profundizar en el tema del *altep'etl* y la montaña de los sustentos, consultar López Austin y López Luján, 2009.

<sup>40</sup> Por separado, cada uno de estos círculos recuerda por su aspecto, la forma común de las cuentas que rodean los torrentes de sangre de la MZ1. Sin embargo, gracias a la disposición que en conjunto tienen, adquieren otro significado y función.

<sup>41</sup> Es difícil saber si estos elementos identificados como pestañas contienen un significado individual. Roberto Romero (2011: 214) menciona que podrían ser corrientes de agua que surgen del rostro de la montaña. Este argumento encuentra un refuerzo en la forma de los flujos de agua o líquidos que muestra Hellmuth (1987b: 113-118), los cuales guardan una forma similar. Al respecto, si se observa la estalactita que pende de las

---

fauces de la montaña zoomorfa del mural norte de San Bartolo, veremos que presenta la misma forma que tienen las pestañas de los mascarones aquí referidas; por lo tanto, es posible, tal y como lo sugiere Rogelio Valencia (comunicación personal, marzo de 2014), que se trate igualmente de estalactitas. Otro posible significado de estas pestañas de forma sinuosa está sugerido en un mascarón monumental de la montaña zoomorfa del Clásico temprano en Toniná (Mascarón *Witz* de la plataforma 2). A pesar de su enorme deterioro, dibujando esta escultura pude identificar que sus pestañas tienen en la punta un elemento parecido a una hoja puntiaguda y ancha en la base. Reconstruyendo gráficamente este motivo, pude darme cuenta que dichas pestañas fueron representadas como brotes vegetales, y que la forma alargada y ondulante de las pestañas eran los tallos con una hoja en la punta. Aunque ninguna de las montañas zoomorfas de Balamkú tiene estos elementos de hoja en el extremo de sus pestañas, el motivo en general puede que aluda a foliaciones.

<sup>42</sup> Las cejas o placas supra orbitales de las MZ2 y MZ3 son similares a las de otras montañas zoomorfas (ver figuras 3.5A, C; 3.7C, E y 3.13), pero también se pueden encontrar en cocodrilos (Fig. 3.12J, K y F), en el llamado “pez *Xook*” o tiburón (ver Hellmuth, 1987b: Fig. 277-280) e incluso en lo que Nicholas Hellmuth denomina “Monstruos serpientes” (1987b: 154). En todos los casos se trata de seres relacionados con los ambientes acuáticos (terrestres o del inframundo), por lo que creo que la forma de esta ceja no es exclusiva de una sola criatura, sino que es propia de ciertos animales habitantes de este tipo de espacios.

<sup>43</sup> La serpiente de la derecha no tiene este rasgo, pero si se observa, se verá que el maxilar superior no alcanza su extensión total debido a cuestiones de espacio reducido.

El detalle semi ovalado con líneas paralelas sobre el hocico alargado de la serpiente de la MZ2, posiblemente representa las escamas de contorno regular que en las serpientes tropicales se hallan en la parte inferior del maxilar superior, justo en el borde de la boca. Gracias a las anchas líneas pintadas sobre el cuerpo de la serpiente de la MZ2, puedo sugerir que se trata de una serpiente de coral, abundantes en la zona y cuyo cuerpo tiene, a todo lo largo, gruesas bandas verticales con la misma disposición y forma. Sin embargo, los rasgos de la cabeza y el labio alargado de la serpiente de la MZ2 sugieren una fuerte estilización que no corresponde con el modelo natural.

<sup>44</sup> A pesar de que los rasgos de las aves entre las fauces de las serpientes de la MZ2 no dejan identificar al ave representada, estos en definitiva no son propios del quetzal, la guacamaya o la deidad ave principal; más bien se trata de aves genéricas, sin que haya una intención de aludir a alguna especie en particular.

<sup>45</sup> Los lugares representados como silvestres, abundantes de vida salvaje y de vegetación, eran considerados por los mayas como lugares no civilizados, externos al orden trazado en los centros habitados; donde habitaban algunos dioses y las fuerzas de la naturaleza (consultar Taube, 2003; Saturno *et al*, 2005).

<sup>46</sup> Los mismos detalles internos se pueden presentar dentro de una forma ovalada, no restringiéndose exclusivamente a la forma trilobulada. Erik Velásquez considera que se trata del mismo signo T533 con una solución estilística diferente.

<sup>47</sup> Existen algunos ejemplos de topónimos que incluyen un logograma de flor, sin embargo, dichos logogramas no son los estudiados aquí (ver por ejemplo Boot, 2006).

<sup>48</sup> Hellmuth en su libro “The surface of the underwaterworld” asegura que este motivo trilobulado, cuando lleva una voluta en su interior y una línea de puntos, representa la concha en sección a partir de finales del Clásico temprano, y siempre se le encuentra asociado a ambientes y seres acuáticos (1987a: 106-107).

<sup>49</sup> También puede encontrarse como parte de la orejera del dios Chaahk y de GI (Fig. 3.27E), en casos muy raros, como parte de la orejera del rostro de la montaña zoomorfa (ver Estela 1 de Bonampak).

<sup>50</sup> Los contextos iconográficos en los que se encuentra un motivo similar a este signo lo asocian más con una concha que con un rizo de agua. Esto se puede deducir a partir de las imágenes donde se le muestra como

---

parte del cuerpo de peces o seres míticos del agua o sobre la nariz de un cocodrilo y como orejera u objeto sobre el que se paran distintas aves acuáticas (ver Fig. 3.27), lo cual sugiere que más que una voluta de agua, se trata de un objeto de consistencia sólida. Sin embargo, esto no descarta la posibilidad de que en un contexto de escritura, este signo adquiriera el valor logográfico **HA'**, "agua", como lo muestran Macri y Looper (2003: 245) (Guillermo Bernal, comunicación personal, agosto de 2012).

<sup>51</sup> Encuentro cierta relación entre el nombre de la MZ2 y sus propiedades. Es posible que dentro de las connotaciones del topónimo de la concha blanca existan asociaciones con lugares de fertilidad y riqueza natural. El motivo de la concha, como se ha visto, se utiliza para denotar y definir espacios acuáticos (iconográficamente), esto y su posible lectura logográfica como *ha'* "agua" en contextos de escritura, me llevan a sugerir que existen ciertos lazos entre ambas evidencias. Por el momento, es imposible profundizar en este detalle, ya que la falta de otros documentos o piezas que muestren este mismo topónimo en diferentes contextos, limita fuertemente nuestro análisis.

<sup>52</sup> Sobre las placas supra orbitales de la MZ3 se aprecian varios motivos pintados que debido a su gran deterioro es imposible reconocer. Las placas supra orbitales de la MZ2 debieron tener, originalmente, motivos igualmente pintados de los que ya no queda rastro.

<sup>53</sup> Por el precario estado de conservación de la MZ1, es posible que dicho motivo se haya perdido por completo. Sin embargo, debió originalmente tener la misma ubicación y forma que tiene en la MZ4.

<sup>54</sup> Los cocodrilos tienen por nariz solamente dos fosas pequeñas en el extremo del maxilar superior, justamente en la parte abultada al final del hocico.

<sup>55</sup> Tanto en la MZ4 como en la MZ1 los detalles pintados al interior de dicho motivo debieron perderse por efecto de la erosión; para el caso de la MZ2, el motivo se perdió por completo.

<sup>56</sup> Las escamas en el borde de la fauces de la MZ1 y MZ3 se pueden encontrar también en varias imágenes de cocodrilos, lo que establece una correspondencia de significado entre dichos motivos (ver figura 3.12).

<sup>57</sup> Es necesario aclarar que no todas las montañas zoomorfas pueden ser identificadas como cocodrilos; esta identificación dependerá de la evidencia iconográfica intrínseca. El hocico alargado, caído y volteado hacia arriba en la punta es solamente un rasgo iconográfico que ayuda a su reconocimiento.

<sup>58</sup> En un principio consideré la posibilidad de que en la MZ3 se tratara de un número, dado que los restos de pigmento así lo sugieren; sin embargo, Guillermo Bernal (comunicación personal, agosto de 2012) sostiene que para la época, ningún cartucho contiene solamente un numeral, por lo que es más factible que se trate de un elemento iconográfico, y no de un complemento (numérico) del jeroglífico nominal de la montaña.

Este motivo ovalado puede tener un equivalente en los hocicos de la MZ4. Ahí, la periferia de dicho elemento se solucionó con una línea incisa, la cual recuerda al motivo ovalado que tiene en la misma posición el labio superior de la montaña de perfil de la olla de Río Azul.

<sup>59</sup> El término de inframundo acuático es a veces un tanto confuso; vale aclarar que se trata de un espacio subterráneo que en algunas representaciones se presenta como un lugar sumergido en el agua, habitado por criaturas míticas y seres de rasgos híbridos, rodeados de plantas de agua, cráneos de los que surgen hojas de lirio y otras especies propias del lugar. El espacio generalmente se muestra definido por bandas acuáticas o por referencias gráficas como portales hacia el interior de las montañas, el espacio dentro del vientre de un caimán cósmico terrestre o de la tortuga que representa la tierra.

<sup>60</sup> Quenon y Le Fort (1997) hacen una distinción entre las "serpientes de visión" y lo que ellos llaman "pez-serpiente" con base en los contextos y los personajes a los que están estrechamente asociados. La primera es, como lo sostiene Stuart (1988 y 2004) una vía o conducto para antepasados o deidades conjuradas, mientras que la segunda es parte integral del episodio mítico del renacimiento del dios del maíz. Quenon y Le Fort identifican además a esta criatura como el pez Xook. Yo difiero un poco de dicha interpretación, ya que

---

existen dos variantes de este ser: una en la que tiene cuerpo de pez y otra en la que claramente tiene cuerpo de serpiente. La variante que tiene cuerpo de pez puede ser un Xook, pero no aquella con cuerpo de ofidio, que es el caso de las serpientes de la MZ3.

<sup>61</sup> El mascarón de Toniná, al encontrarse muy deteriorado, ha perdido casi por completo su hendidura frontal escalonada; sin embargo, aun es posible identificar las volutas de sus extremos casi en contacto con la cabeza de las serpientes. Para el caso de Becán, una montaña zoomorfa de perfil se encuentra completa al lado izquierdo del personaje, mientras que la del lado derecho se ha perdido casi por completo (solo quedan el ojo y parte de la placa supra orbital). Esta escena originalmente debió ser muy similar a la de la Montaña de la Flor detrás de los personajes renaciendo en forma de árboles del Vaso de la Muerte (ver figura 3.24C).

El caso de templo Rosalila de Copán, fechado para finales del Clásico temprano, podría formar parte de las escenas donde las serpientes de fauces vacías sirven para aludir al conjuro y el ascenso de ciertos personajes sacralizados. Sin embargo, el deterioro de la parte superior del templo impide reconocer al personaje que originalmente debió ocupar dicha posición. Sin embargo, los restos de las serpientes sugieren que sus rasgos y posición son semejantes a los señalados en la figura 3.30, y por el contexto general de la fachada del templo, parecen tener funciones parecidas, sino es que iguales.

<sup>62</sup> Esto se ve claramente en una montaña zoomorfa de El Perú, donde el rostro del dios solar surge de una de estas serpientes, marcada probablemente como su contraparte con un signo **AK'AB** (oscuridad), con lo que se establece la procedencia de dichos reptiles (Fig. 3.30C). David Stuart considera que las serpientes que fungen como barras ceremoniales están estrechamente asociadas con el cielo, probablemente ellas mismas definidas por ciertas marcas corporales como entidades celestes y conductos para seres celestiales invocados (2004: 138-139). Para el caso de las serpientes que surgen de las fauces de las montañas zoomorfas, su naturaleza es más terrestre, ya que están marcadas, muchas de ellas, con signo **AK'AB** (oscuridad), denotando con esto su posible procedencia subterránea.

<sup>63</sup> Karl Taube sostiene que una serpiente pasando a través de una orejera simboliza el entrar a un camino sobrenatural (*och b'ih*), y que dependiendo del contexto, esto puede aludir tanto a la muerte de un personaje como al camino que toma en su ascenso hacia el cielo como entidad renacida del inframundo (2005: 435-436).

<sup>64</sup> El pecarí natural de estas zonas tiene un par de colmillos en el maxilar inferior, siendo los superiores menos vistosos. Sin embargo, las convenciones de representación de este animal en el arte maya dan mayor presencia al colmillo superior, siendo las demás características fisionómicas más apegadas al modelo natural.

<sup>65</sup> Las fotografías de Linda Schele se encuentran en [www.famsi.org](http://www.famsi.org) (página web consultada en abril – mayo de 2012). Las fotografías del INAH me fueron proporcionadas por el equipo de restauración de la CNCPC encargado del mantenimiento del friso.

<sup>66</sup> La forma de media luna debajo del rostro del pecarí de la MZ3, tiene un equivalente en un ejemplo similar de Río Azul que se analizará a continuación (Fig. 3.33), en el que se ven los restos de una punta roma y curva en la parte inferior del rostro, a la altura del ojo. Con base en estos dos ejemplos, se puede decir que el motivo de la media luna se trata de un elemento propio del pecarí en contextos nominales; en tal caso, se abre la posibilidad de que se trate de un logograma no identificado, conformado por el signo *k'in* sobre la cabeza de un pecarí con “mandíbula lunar”. Explorando otras posibles lecturas, encontré que el signo de la media luna corresponde a un silabograma de lectura *ja*, pero éste aparece, por lo general, en expresiones verbales, fuera de los contextos nominales (García Capistrán, 2013, comunicación personal).

<sup>67</sup> Los marcos contextuales en los que se encuentran las montañas que conforman el acervo comparativo son dos, y están definidos de la siguiente forma. Cronológico: Preclásico tardío – Clásico (con especial énfasis en el Clásico temprano por ser el espacio temporal en el que se creó el friso). Geográfico: Tierras Bajas centrales (con especial atención en zonas colindantes: Petén – campechano y guatemalteco; Río Bec y Chenes).

---

Estos marcos contextuales fueron definidos con base en los flujos regionales de influencia detectados en el sitio y tomando en cuenta las tradiciones culturales heredadas en el Clásico, mismas que se pueden rastrear hasta el Preclásico tardío en las Tierras Bajas centrales y en la franja Mixe - Zoque y en el Preclásico medio en el área Olmeca.

<sup>68</sup> La definición de cosmovisión de Alfredo López Austin se puede encontrar en el texto citado, sin embargo, la que aquí expongo fue desarrollada a lo largo del seminario “La Construcción de una visión del mundo”, impartido por L. Austin de agosto de 2011 a mayo 2012.

<sup>69</sup> Tomaré aquí las definiciones de cosmogonía y cosmología desarrolladas por Alfredo López Austin en el seminario antes mencionado. Cosmogonía: Procesos míticos relativos al origen del mundo de acuerdo con una cosmovisión dada. Cosmología: Saber sobre la conformación estructural y las leyes generales que rigen el cosmos.

<sup>70</sup> El hecho de que todas las montañas de Balamkú tengan esta proliferación vegetal que emana de ellas, sugiere que los valores intrínsecos que analizamos en la MZ2, y que la definen como lugar de riqueza natural, se extienden a las otras tres.

<sup>71</sup> He denominado aquí al mascarón triple como “modalidad de representación compuesta” por la sencilla razón que, al esconder un cuarto rostro detrás del frontal, el mascarón deja de ser triple. El término compuesto lo prefiero, ya que se refiere a la forma en que el mascarón es configurado a partir de otros dos rostros de perfil.

<sup>72</sup> Karl Taube (2010: 193) sugiere que se trata de una banda de flores que indican el recorrido del sol por el inframundo, es decir, de poniente a oriente. No aseguro que en la escena del friso de Balamkú dicha banda cumpla la misma función, sin embargo si cabe aclarar que su presencia, junto con las bandas acuáticas de líneas diagonales en zigzag alternadas con signos de la sílaba *le*, que son propias del inframundo (analizadas en el contexto de la MZ4 y de los personajes antropomorfos/zoomorfos del friso – Cap. 5) entre las montañas, definen el espacio acuoso del mundo subterráneo, tal y como lo hacen en las escenas mostradas en la figura 3.36.

<sup>73</sup> El programa iconográfico de la Estructura 5D-33-2nd de la Acrópolis Norte de Tikal probablemente muestre a los personajes ancestrales sepultados bajo dicho edificio, renaciendo del inframundo hacia la bóveda celeste a través de la hendidura de la montaña zoomorfa (ver figura 3A-3). En efecto, conociendo el contexto espacial y arquitectónico de la Acrópolis Norte, la cual es un recinto funerario de varios personajes de élite y gobernantes durante el Clásico temprano, se puede entender la presencia de una figura humana dentro de las fauces de la montaña en el mascarón del primer cuerpo de la estructura 5D-33-2nd; posteriormente, el mascarón del segundo cuerpo, muestra posiblemente el rostro del dios solar emergiendo de la montaña por la hendidura frontal. Si concebimos a los antepasados como figuras cosmológicas vinculadas con el renacimiento y la apoteosis solar, es posible sugerir que efectivamente, la iconografía de dicha fachada se centra en la figura de los ancestros renacidos.

<sup>74</sup> Existen dos ejemplos claros de montañas de carácter mítico del Clásico temprano que tienen su contraparte física en una estructura o edificio del Clásico tardío: el *pib' naah*/Templo del Sol de Palenque, cuyo nombre está registrado en la MZ4 de Balamkú y en la montaña zoomorfa oriente del mural de la Tumba 2 de Río Azul, y el edificio que posiblemente alberga la tumba del Gobernante 4 de Piedras Negras, cuyo topónimo, *Hohanabwits* está vinculado a la localidad **HO-FLOR-NAL**, representada en una vasija del Clásico temprano como una montaña zoomorfa (ver Stuart y Houston, 1994: 81 y Boot, 2006: 12-13). Ejemplo similar acerca de la naturaleza mítica de varias montañas es la *K'anwitznal* (lugar de la montaña preciosa/amarilla), que aparece como lugar mítico en los murales de San Bartolo, y que durante el Clásico hace referencia al sitio de Ucanal. Asimismo, existen ejemplos de edificios designados por su iconografía como montañas míticas de la flor (ver figura 3A-4).

---

<sup>75</sup> Un cosmograma es la representación bidimensional o tridimensional de una parte o la totalidad de la estructura física del cosmos.



## Capítulo 4

### Los personajes antropomorfos del friso de Balamkú: identificación, análisis iconográfico y función

De los cuatro personajes humanos que originalmente debió tener el friso sur de la Estructura 1-A Sub en su parte superior, solamente quedan los restos de dos de ellos: uno casi completo (personaje 3 o P3, contando de oeste a este) y otro que ha perdido el rostro y el tocado, conservándose únicamente la parte inferior de su cuerpo (personaje 2 o P2, de oeste a este). La existencia de otros dos personajes en los extremos del friso (P1 y P4) se encuentra fuertemente sugerida por los vestigios de piedra que aún se conservan en dichas posiciones, similares a los que sirven de soporte al P2 y P3. Los cuatro soportes existentes se hallan justamente sobre los mascarones zoomorfos que sirven de base a toda la escena. El soporte de piedra que se encuentra en el extremo oriente del friso aún conserva restos de estuco modelados con la figura de un reptil, mismo que presenta un estilo similar al de aquellos que están debajo de P2 y P3 (ver figura 4.1).

Sobre estos soportes de piedra que sobresalen del borde superior del friso y que tienen como base la parte superior del techo, se encuentran modelados los personajes antropomorfos y la cabeza de los reptiles sobre los que se sientan y de cuyas bocas emergen; estos elementos conforman remates del edificio que pueden considerarse como almenas sobre la fachada sur de la estructura (Fig. 4.2). Como se vio en el capítulo anterior, dichas almenas están flanqueadas por amplias formas curvas (foliaciones que emergen de la hendidura frontal de los mascarones zoomorfos – ver figura 3.9) separadas o exentas con respecto al resto de los componentes del friso. Es decir, originalmente la decoración de la fachada sur de la Estructura 1-A Sub, rebasaba los límites arquitectónicos estrictos de edificio, ya que incluía cuatro almenas y era calada.

El estuco modelado sobre estas almenas no alcanza a ser en altorrelieve, ya que como se ve en la figura 4.2, las figuras de los personajes tienen escaso volumen con respecto al fondo sobre el que están adosadas.<sup>1</sup>

A continuación se describirán las características generales y se apuntarán algunos patrones de representación utilizados en los personajes del friso con la finalidad de lograr una aproximación a su identificación.

#### 4.1 Identificación preliminar de los personajes del friso de Balamkú

Son varias las evidencias iconográficas a las que se puede recurrir para poder identificar a los dos personajes antropomorfos del friso. En primer lugar, las facciones enteramente humanas del P3 (mostradas bajo un alto nivel de esquematización) y el hieratismo de su rostro, responden a una fuerte estandarización en la forma de representar a los personajes reales durante el Clásico temprano;<sup>2</sup> a esto debe sumarse que el complejo atavío que rodea al rostro (orejeras circulares, rostros zoomorfos de perfil y mascarones zoomorfos debajo del mentón y sobre la frente) y el tocado, también forman parte del repertorio estilístico utilizado en la figura del *K'uhul Ajaw* (“divino o sagrado señor” o “el que habla/grita”, como se traduce recientemente; Houston y Stuart, 2001) en este mismo periodo. Como segunda evidencia, la posición de los brazos y manos de ambos personajes del friso, así como las piernas cruzadas en flor de loto con el torso completamente de frente, son típicas de las poses estáticas desarrolladas en torno a la figura del gobernante durante el Clásico. Proskouriakoff, en su extenso libro *A Study of the Classic Maya Sculpture* (1950: 28-29), asegura que esta postura es propia del Clásico tardío, sin embargo, ella misma menciona un posible caso del Clásico temprano en un altar de Uaxactún. Mis observaciones al respecto apuntan a que esta postura ya estaba presente en las representaciones de personajes de la realeza en la escultura arquitectónica de la primera mitad del Clásico; como ejemplos, están los ya mencionados personajes del friso de Balamkú, el sujeto sentado con las piernas cruzadas y solucionado en alto relieve en el mascarón zoomorfo de la Plataforma 2 de Toniná, y el relieve de estuco del Edificio 2 de Tutil, en Dzibanché (para este último caso ver Velásquez García, 2011a: 424). Erik Velásquez (2009: 261) sostiene que este código del lenguaje corporal, y en especial estas posturas reales o “señoriales”, es un recurso utilizado para manifestar el estatus social de los personajes retratados en el arte maya. Las joyas (ajorcas y collares de cuentas y pectoral con forma de rostro humano) también forman parte de las prendas exclusivas de los dignatarios, al igual que ciertos elementos de la vestimenta, como las faldas cortas en diseño de red (P2) o de piel de jaguar (P3); ver figura 4.3.

Por último, ambos personajes están sentados sobre gruesos cojines a manera de tronos. Esta es una forma común de representar a los reyes (sean estos legendarios o vivos) durante todo el Clásico temprano, y se puede apreciar en varios monumentos e imágenes de soberanos (ver figura 4.12).

En conjunto, todas estas evidencias iconográficas brevemente apuntadas en torno a los personajes del friso, señalan que se trata de figuras reales, más específicamente

gobernantes o reyes. Los atributos, los componentes del atavío y las características de algunas deidades del Preclásico tardío y del Clásico que poseen estos personajes reales del friso, corresponden como se verá a detalle en el siguiente apartado, a un modelo de representación utilizado con la finalidad de sacralizar a los soberanos. Esta primera identificación no pretende ser más que un preámbulo para que, teniéndola como base y punto de partida, se pueda realizar un enfoque analítico más detallado de todos los elementos y rasgos que acompañan a cada uno de los personajes del friso, lo que a su vez ayudará a complementar y afinar la presente interpretación al final del capítulo.

#### **4.2 Normas para representar, exaltar y sacralizar la figura real en los mascarones y frisos del Clásico temprano**

El propósito del presente apartado es la identificación de los personajes representados en los mascarones y frisos del Clásico temprano, así como realizar un acercamiento a los distintos elementos iconográficos que los rodean y reconocer un modelo de representación que, como se verá, tiene la finalidad de enaltecer y dotar de sacralidad la figura real durante el periodo mencionado; el modelo que aquí se pretende crear será aplicado posteriormente a los personajes reales del friso de Balamkú. Antes de entrar en materia, es necesario que se fijen los criterios que se utilizarán para reconocer dichas figuras centrales, ya que, con el paso del Preclásico al Clásico temprano y durante todo este último período, los temas y los personajes representados muestran fuertes cambios.

La iconografía del Preclásico maya, al ser muy compleja y en algunos casos difícil de desentrañar, ha generado que muchos de los estudios que tratan sobre la identidad de los personajes retratados en los mascarones y frisos de este período, empleen métodos comparativos que toman los rasgos y las insignias de las deidades del Clásico, o elementos encontrados en los monumentos olmecas y del sitio de Izapa, para poder identificarlos (Valdés, 1986 y 1991; Schele y Freidel, 1988a; Reilly III, 1991; Hansen, 1992; Sanz, 1997 y 1998; Schele, 1998; Vargas Pacheco, 2001; Taube y Saturno, 2008; García Barrios, 2009; Estrada-Belli, 2011, entre otros). Tomando estas investigaciones como base, es posible plantear que son cinco las entidades que abarcan la mayoría del corpus de representaciones del Preclásico en la escultura arquitectónica maya: el dios solar, el dios del maíz, la Deidad Ave Principal, la montaña zoomorfa, Chaahk y, en algunos casos, dos o más de estas deidades fusionadas en un solo ser. A diferencia de estas imágenes en los mascarones y frisos preclásicos, que por lo general presentan

rostros con rasgos no humanos bastante acentuados o rostros enteramente zoomorfos, los retratos monumentales de la escultura arquitectónica del Clásico temprano tienen, en la mayoría de los casos, rasgos fisonómicos humanos estilizados y hasta cierto punto estandarizados, o una fusión de estos y facciones sobrenaturales sumamente atenuadas. Estas evidencias, sumadas al complejo iconográfico relacionado con el poder que muchos presentan y al hecho de que ocasionalmente estas figuras se hallan acompañadas de jeroglíficos nominales que aluden a personajes de la realeza, sugieren que desde el comienzo de la época clásica, la escultura arquitectónica experimenta un cambio temático, y pasa a enfocarse en la representación y exaltación de los gobernantes.

Cabe resaltar que durante el Clásico temprano es posible encontrar dioses con apariencia “humanizada”, como la deidad del maíz y algunos retratos de K’inich, el dios del sol,<sup>3</sup> por lo que el reconocimiento certero de los seres representados en los mascarones y los frisos de esta época parece incierto. Sin embargo, al realizar un estudio profundo de las imágenes de dioses y gobernantes de la escultura arquitectónica de la primera mitad del Clásico, es posible encontrar ciertos factores que arrojan luz sobre la identidad de los personajes retratados. En efecto, bajo esta perspectiva, y teniendo como base el aspecto antropomorfo que comparten varias deidades y los soberanos, se encontrará que cada personaje conserva las insignias y los elementos iconográficos propios de su naturaleza, mediante los cuales es posible identificarlos. Así, los gobernantes utilizan motivos que pertenecen al complejo iconográfico asociado al poder (diadema con el “Dios Bufón”, íconos de estera, “*pohp*”, rasgos faciales humanos esquematizados con gestos hieráticos, pectorales con rostros humanos, posturas y lenguaje corporal de la realeza, barras ceremoniales y tronos o cojines forrados de piel de jaguar), mientras que los dioses siempre se presentan con sus rasgos fisonómicos diagnósticos y otros elementos distintivos. Ante la intrincada y bien lograda mimesis entre gobernantes y dioses que se da de manera eventual, se hace necesario un exhaustivo análisis contextual mediante el cual se pueda develar la identidad del sujeto representado. Teniendo lo anterior como base, es necesario aclarar que para efectos del presente estudio, se reconocerán como individuos miembros de la realeza todos aquellos personajes que en la escultura arquitectónica del Clásico temprano presenten un aspecto y una fisonomía humana, sobre los que se hayan colocado, de forma sistemática y respondiendo a una necesidad de exaltar y sacralizar la figura real, rasgos y elementos iconográficos vinculados a la imagen de ciertas deidades. El estudio del contexto arquitectónico, en algunos de los casos, servirá para corroborar dicha identificación.

Al respecto, quiero retomar el señalamiento hecho por Juan Antonio Valdés hace dos décadas, a propósito de su estudio sobre los mascarones del Grupo 6C-XVI de Tikal:

“Los cambios sociopolíticos que en las tierras bajas dieron inicio al periodo Clásico, se reflejan también en los mascarones asociados a la arquitectura del momento, comenzando a desaparecer la utilización de complejos motivos sobrenaturales, para dar paso a una nueva forma de estilo en el uso de las grandes máscaras, en donde vino a generalizarse el proceso de divinización de los gobernantes como elemento central de la figura.” (Valdés, 1991:141).

La consolidación del cambio temático mencionado por Valdés se da, como lo apunta, con la sustitución de la imagen de las deidades por retratos de rasgos humanos, atribuidos a miembros de la realeza. Sin embargo, dentro de esta transformación del eje temático de la escultura arquitectónica, es posible encontrar varias continuidades a nivel formal y espacial. Estas persistencias, que tienen su origen en los retratos de los dioses durante el Preclásico logran configurar, mediante componentes iconográficos, arreglos compositivos y nichos arquitectónicos recurrentes, un patrón de representación empleado también en la primera mitad de Clásico.

El uso de este complejo arreglo formal, iconográfico y espacial en torno a los retratos de gobernantes o antepasados miembros de la realeza, es una táctica destinada a enaltecer y finalmente dotar de sacralidad la figura real durante el Clásico temprano. Con estos recursos, dichos personajes adquieren parcial y circunstancialmente el aspecto de los seres sobrenaturales, se sitúan en su mismo espacio cosmológico y son concebidos como poseedores de sus mismos atributos y capacidades; es decir, se utilizan símbolos y conceptos pertenecientes a una larga tradición religiosa para establecer un vínculo directo entre los gobernantes y los dioses. Cabe aclarar que no todos los elementos iconográficos en torno a los personajes reales son estrictamente originarios y exclusivos del patrón establecido durante el período formativo; algunos detalles variaron o surgieron posteriormente, acondicionados y configurados según las necesidades de la imagen del gobernante.<sup>4</sup>

Este tratamiento de la imagen del soberano durante el Clásico temprano, aunque tuvo sus comienzos a inicios del Clásico (250 d.C.), es en parte contemporáneo al comienzo del uso del título *K'uhul Ajaw*, “Señor Sagrado”, por los gobernantes, mismo que presuntamente tuvo sus orígenes a mediados del siglo V d.C. en Tikal (García Capistrán,

2013). El término *K'uh*, que se traduce como dios, entidad sagrada o deidad, es utilizado a manera de adjetivo, *k'uhul*, cuando forma parte de los títulos reales, con un significado de sagrado o divino (Houston y Stuart, 1996: 291-293). Este factor, sumado al hecho de que los gobernantes utilizaban el nombre de algunos dioses integrado a su antropónimo (Grube, 2002: 334-340), es evidencia de que los miembros de la realeza, particularmente los soberanos, empiezan a adjudicarse atributos sagrados durante este período. El hecho de representarse figurativamente con los elementos iconográficos de ciertas deidades es una forma distinta de mostrar, en este caso a través de imágenes, el mismo cúmulo de conceptos alrededor de la persona del rey.

Es necesario precisar que a pesar de los recursos utilizados para exaltar y en algunos casos dotar de atributos sagrados a los personajes reales, mismos que se analizarán detalladamente más adelante, los gobernantes vivos o muertos (antepasados reales), nunca fueron concebidos como deidades *per se*. Esto, en opinión de Rogelio Valencia (comunicación personal, abril 2014), se hace evidente con el empleo del término *k'uhul*, el cual, como epíteto cumple la función de caracterizar al nombre y a quien lo utiliza, en este caso, indicando su calidad de sagrado o divino; en contraste, ningún gobernante usa el término *k'uh*, "dios", como parte de sus títulos o es llamado de esta forma. La fusión entre dioses y personajes reales que plantean Houston y Stuart (1996: 296) parece darse frecuentemente en el caso de las figuras ancestrales, pero habría que aclarar que este fenómeno solamente se presenta de manera circunstancial, cuando tales personajes son invocados o se encuentran en momentos liminares y de transición; de la misma forma, es posible encontrar este tipo vínculo entre un dios y un hombre en los eventos de personificación.<sup>5</sup>

Regresando a los casos que aquí nos ocupan, los mascarones y los frisos del Clásico temprano, varios autores han trabajado bajo distintas perspectivas las relaciones existentes entre los retratos de gobernantes en la escultura arquitectónica de este período y los grandes temas sobrenaturales que decoran los edificios del Preclásico (Segovia, 1981; Foncerrada de Molina, 1983; Díaz Balerdi, 1984; Freidel y Schele, 1988a y b; Valdés, 1991 y 1992; Velázquez Morlet, 1995; Sanz, 1997; Baudez, 1996 y 1998, entre otros); sin embargo, hasta ahora no hay un estudio integral dedicado a registrar, reconocer y describir los componentes iconográficos involucrados y las soluciones formales utilizadas, así como la función de los mismos. El objetivo del presente análisis es identificar el patrón de representación y los distintos recursos empleados para la exaltación y la sacralización de la figura del gobernante en la escultura arquitectónica

durante la primera mitad del Clásico maya; para ello, se esbozará un estudio comparativo detallado de los arreglos compositivos, los espacios y los elementos iconográficos en torno a los retratos reales en la escultura arquitectónica (frisos y mascarones) del Clásico temprano y a las imágenes de las entidades sobrenaturales del Preclásico y del Clásico en general.

El estudio se realizará tomando como base siete normas de representación utilizadas en la imagen de los gobernantes: 1) el uso de un lenguaje corporal hierático y rasgos fisonómicos estilizados; 2) el empleo de los componentes del atavío de los dioses; 3) el uso de la imagen de algún dios como parte de un emblema personal; 4) la integración del personaje a un espacio cosmológico; 5) la realización de acciones típicas de dioses específicos; 6) presentar a los gobernantes bajo la apariencia de una deidad, con sus rasgos y características diagnósticas; 7) la ocupación de nichos arquitectónicos destinados en el Preclásico a los seres y los temas sobrenaturales.

1. El lenguaje corporal utilizado por los gobernantes durante el Clásico es sumamente estandarizado, conformando un código por medio del cual se establece y se indica la jerarquía de los personajes, la actividad en la que se muestran involucrados e incluso la naturaleza de los individuos retratados. En la escultura arquitectónica del Clásico temprano es relativamente poco frecuente encontrar personajes de cuerpo completo, sin embargo, los ejemplos disponibles muestran un alto nivel de estandarización en la postura y el lenguaje corporal de los mismos. Caso representativo es el friso de Balamkú (Fig. 4.3.), que muestra a dos gobernantes sentados en flor de loto con los brazos y las manos con gesto de sostener una barra ceremonial (ver también figura 4.14);<sup>6</sup> también se puede encontrar la postura de las manos apoyadas sobre las piernas dobladas, como el personaje sentado en las fauces de un mascarón zoomorfo en la Plataforma 2 de Toniná (Fig. 4.7A). Como ha observado Elizabeth Benson (1974), esta es una postura adoptada por individuos emblemáticos en el arte maya que denota autoridad y alto rango. La posición frontal es, según dicha autora, seguida por Erik Velásquez (2011a: 422-423), propia de seres humanos y no de dioses, ya que estos últimos se muestran sentados en flor de loto pero siempre de perfil.

Estas posturas poco dinámicas son en gran medida, como lo plantea Benson (1974: 111), herencia de las esculturas olmecas. Velásquez García (2011a: 427), por su parte, propone que dentro del arte maya son utilizadas para denotar lo divino, lo atemporal y lo arquetípico. Conuerdo con Velásquez en este sentido, y considero que la posición

hierática conlleva ideas de sacralidad ligadas a la esfera de los dioses y los personajes vinculados a ellos.

Este código del lenguaje corporal del Clásico temprano siempre está acompañado de rasgos fisonómicos estandarizados, sumamente esquemáticos y sin expresión (Fig. 4.3). Dentro del *corpus* de retratos monumentales de personajes reales de este período (mascarones), el aspecto del rostro de todos estos gobernantes es en gran medida similar, alejándose de esta forma de una tradición retratista (comparar figuras 4.3B, 4.4B y D, 4.5D). Las características incluyen ojos rasgados con las pupilas generalmente solucionadas como círculos negros, nariz a veces achatada y redondeada en la punta y una boca entreabierta con un labio superior muchas veces prominente. Estas facciones, presentes en la escultura arquitectónica del Clásico temprano a lo largo de las tierras bajas, responden a un ideal del rostro del gobernante (Fig. 4.4B y D), relacionado muy posiblemente con algunos de los rasgos diagnósticos de la deidad del maíz, imagen por excelencia de un dios joven y bello (Taube, 1985; Bassie-Sweet, 2002). Karl Taube y William Saturno (2008: 294-299) han demostrado que los ojos rasgados y el labio superior ligeramente prominente del dios del maíz del Clásico (Fig. 4.4E), se pueden rastrear hasta tiempos olmecas y la época preclásica maya en retratos de esa deidad (Fig. 4.4A). Facciones similares se pueden observar en los mascarones de la Subestructura II C2 de Calakmul y en las figuras del Mural 1 de la Estructura 1-4th de Cival (ver figura anexa 4A-1; Estrada-Belli, 2011: 106-109). Asimismo, dentro del marco de la presente investigación, se han reconocido los mismos rasgos en el mascarón situado en el lado oeste del penúltimo cuerpo del edificio *Nohochbalam* de Chakanbakan, Quintana Roo (Fig. 4.4C).

2. El empleo de algunos componentes del atavío de los dioses por los gobernantes incluye piezas de vestimenta y, en el caso de los mascarones, el uso de un arreglo compositivo estandarizado, conformado por varios elementos dispuestos alrededor de la cabeza y el rostro (Fig. 4.5).<sup>7</sup> Este arreglo compositivo, que he denominado “atavío de rostro”, es parte integral de la imagen de las deidades en los mascarones preclásicos y en los incensarios efigie del Clásico (especialmente los de las fases Tzakol I, II y III), y es usado en los retratos reales de la escultura arquitectónica del Clásico temprano. Entre los componentes del atavío de rostro están: los mascarones zoomorfos debajo y sobre el rostro, el ensamblaje de orejera que incluye un elemento central circular o semicircular (de lados rectos) y nudos o cordeles trenzados, los rostros zoomorfos de perfil arriba y debajo de las orejeras y una hilera de cuentas rodeando el rostro (Fig. 4.5a-g).



Este atavío de rostro, a pesar de poseer un limitado repertorio de motivos e imágenes que lo conforman, no se encuentra estandarizado en cuanto a la combinación de los elementos que lo componen con respecto a una deidad o personaje específico. Sin embargo, si es posible encontrar algunas recurrencias muy marcadas, como el vincular un elemento en particular con una deidad (el mascarón zoomorfo sobre el rostro que representa al pez *Xook* con el dios *GI*, por ejemplo). Desafortunadamente, por cuestiones de espacio, esta relación entre los motivos y los personajes no puede ser analizada extensamente en el presente apartado; lo cual se hará más adelante, cuando se estudie el atavío de rostro de los personajes del friso de Balamkú.

3. El uso del retrato de algún dios como parte de un emblema que haga referencia a un gobernante, es un recurso de sacralización poco común en la escultura arquitectónica del Clásico temprano. En Copán existen dos casos prototípicos que ilustran muy bien el concepto. Se trata de los relieves de estuco de la fachada poniente del edificio Margarita (Fig. 4.6A) y los que se encuentran en la fachada norte de Rosalila (Fig. 4.6B), ambos edificios en la Acrópolis de Copán. Estos ejemplos, acaso los únicos que encajan muy bien dentro de la definición de nombre emblema,<sup>8</sup> están constituidos por distintos elementos que se conjuntan para representar gráficamente el nombre del fundador de la dinastía gobernante de Copán, *K'inich Yax K'uk Mo'*, acompañados de otros motivos iconográficos. En ambos relieves se fusionan el ícono del logograma **YAX** y las imágenes de una guacamaya (*Mo'*) y un quetzal (*K'uk'*) con el rostro de *K'inich* para configurar el nombre del fundador del linaje (Taube, 2000: 28-30; Martin y Grube, 2002: 194; Argucia Fasquelle, 2004:106-107).

En estos ejemplos de Copán, los componentes que forman el nombre del personaje se presentan bajo la apariencia de motivos iconográficos, funcionando con reglas de composición propias de la imagen y no de la escritura. Sin embargo, como escenas o elementos netamente iconográficos, estas figuras no tienen mucho sentido, pero cobran total significado al considerarlas como las imágenes emblemáticas que describen gráficamente un antropónimo real. Según Karl Taube (2000), esta manera de representar de forma emblemática el nombre de un gobernante puede ser una adaptación del sistema de escritura teotihuacano, esencialmente logográfico.

Fuera de estos dos casos de Copán, existen los tocados nominales,<sup>9</sup> que podrían ser una variante de las imágenes emblemáticas reales, y que son considerados por algunos investigadores como los claros ejemplos donde la línea divisoria entre la escritura y la imagen se desdibuja (Stuart, 2013). Siguiendo con el ejemplo de *K'inich Yax K'uk' Mo'*,

este personaje, representado en Altar Q de Copán (ver Figura 4.38C), lleva su nombre en el tocado, configurado a partir de los mismos íconos y logogramas (*k'uk'* [quetzal] y *mo'* [guacamaya] combinados en una sola imagen) que vimos en los relieves de estuco de Margarita y Rosalila. Para el Clásico temprano, un claro ejemplo se da en la famosa Estela 31 de Tikal (Fig. 4.38B), en la que el gobernante Sihyaj Chan K'awiil lleva su nombre incorporado a su tocado. En escultura arquitectónica son sumamente escasos los ejemplos de este tipo de variantes de nombres emblemas (tocados nominales) en relación a los gobernantes, siendo uno de los personajes del friso de Balamkú un posible caso.

Simon Martin (2002: 59) y Nikolai Grube (2002: 324) plantean que dentro de los miembros de la realeza maya fue una práctica frecuente el adoptar rasgos de la identidad de una deidad en particular, usándola como parte de sus nombres personales y como una forma de adquirir ciertos atributos divinos; al respecto, y enfocándonos en los relieves mencionados de Copán, sigo a Robert P. Colas (2003: 271), quien propone que al incorporar el nombre del dios solar a un antropónimo real, el gobernante es investido de todo el poder de K'inich, indicando con esto un estado de sacralidad. El recurso de usar el retrato de un dios como parte del emblema gráfico personal de un gobernante (nombre emblema), es una forma de expresar esta misma práctica en forma de imagen, en estos casos, mediante el uso de la escultura arquitectónica.

4. La integración del retrato del gobernante a un espacio cosmológico sagrado es tal vez la forma más clara de atribuir al soberano una “dimensión cósmica” (Baudez, 1995: 49-50). Este espacio puede tratarse de la montaña zoomorfa, la tierra solucionada en forma de banda con motivos terrestres, o el cielo representado como una banda celeste bicéfala (Fig. 4.7);<sup>10</sup> el soberano, frecuentemente colocado como eje de los cosmogramas, adquiere una relevancia acorde al entorno.<sup>11</sup> Aunque existen claras excepciones, la generalidad es situar a los personajes reales en el centro o en la parte superior de las estructuras cosmológicas, como respuesta a la necesidad de contextualizar las acciones que efectúan (ver punto N° 5 a continuación); en el caso de las bandas celestes con cabezas de serpientes o reptiles en sus extremos, estas enmarcan la imagen del gobernante, mientras que las bandas terrestres siempre se encuentran en la parte inferior, como base; cuando se trata de montañas zoomorfas, los soberanos se encuentran dentro de las fauces/cueva o surgiendo por la parte superior, a través de la hendidura escalonada que caracteriza a estos mascarones zoomorfos.

Una variante de éste recurso es la colocación de un antepasado real en un espacio celeste, pero sin referencias gráficas que definan el ambiente; es decir, se coloca a los

personajes en la parte superior de las composiciones, aludiendo con sus naturalezas divinas al espacio que ocupan. Generalmente se les muestra como cabezas carentes de cuerpo, flotando sobre las escenas y rodeados de volutas. Tal vez los casos de Yax Nuun Ahiin en la Estela 31 de Tikal y el personaje flotando en la estela 2 de Takalik Abaj sean los ejemplos más conocidos (ver Fig. 4.45A-B; McAnany, 1998: 281-284). Para el Clásico tardío, buenos ejemplos de antepasados colocados en la parte superior de las composiciones son las estelas 1, 4, 10, 30 y 33 de Yaxchilán, aunque en estos casos los personajes se presentan dentro de cartuchos solares y, solamente algunos, sobre bandas celestes. En la escultura arquitectónica del Clásico temprano es muy escaso este tipo de representaciones. Uno de los pocos ejemplares registrados al momento es el friso de la Estructura H-Sub-2 del Grupo H de Uaxactún, edificio que cronológicamente se ubica en la transición del Preclásico al Clásico (ver Valdés y Fahsen, 2007: 1162-1164; McAnany, 1998: 281-284).

Durante el Preclásico, todos los espacios y los cosmogramas mencionados están representados y definidos con recursos iconográficos similares a los vistos en el Clásico, pero son ocupados, de forma exclusiva, por deidades terrestres o celestes (Fig. 4.8).

5. Acorde con el espacio que ocupan, las acciones de los gobernantes durante el Clásico emulan aquellas realizadas por los dioses. Muchos de los casos muestran antepasados reales a los que se les representa en plena resurrección desde el inframundo, interactuando y formando parte activa de una estructura cosmológica mediante portales o vías que comunican los distintos planos del cosmos (Fig. 4.9A). Las estructuras cosmológicas son, por lo general, montañas zoomorfas, árboles en su función de ejes cósmicos conectores y bandas celestes que en conjunto con bandas terrestres establecen el orden de los estratos; mientras que los portales o vías de comunicación por las que transitan dichos personajes pueden ser el motivo de cuatro lóbulos, las fauces o la hendidura en la frente de las montañas zoomorfas y las bocas abiertas a 180° de algún reptil (cocodrilos, sapos o serpientes de visión; ver Capítulo 5) (ver figura 4.9a-f).<sup>12</sup>

Generalmente, los personajes referidos se muestran en la culminación de un proceso de transformación iniciado con su muerte, gracias al cual pueden emerger a la superficie terrestre o elevarse al ámbito celeste. Al realizar dichas acciones, los personajes reales adquieren las características conductuales de ciertas deidades, incorporándose a los ciclos de muerte y resurrección de númenes como el dios solar K'inich o el dios del maíz (Fig. 4.9B-C).<sup>13</sup>

6. La forma de enaltecer y sacralizar número 6, que muestra a los gobernantes con la apariencia y los rasgos propios de uno o varios dioses, necesita de elementos iconográficos o contextuales que reiteren la naturaleza humana de los personajes retratados, para descartar así la posibilidad de que se trata de dioses. Para el caso de la escultura arquitectónica del Clásico temprano, el carácter funerario de los edificios en los que muchas veces se encuentran estos retratos monumentales puede considerarse como un indicador de que son los gobernantes fallecidos mostrados en un momento liminar, fusionados la mayoría de las veces con el dios solar K'inich, de quién adquieren su fisonomía y los atributos sobrenaturales que les permiten integrarse al ciclo de vida – muerte – renacimiento (los rasgos fisonómicos del dios K'inich adoptados por los gobernantes se muestran detalladamente en la figura 4.10).

Existen dos ejemplos de la fusión entre los antepasados miembros de la realeza y los dioses que nos pueden ayudar a comprender este fenómeno en la escultura arquitectónica. El primer caso es el retrato de Yax Nuun Ahiin en la parte superior de la Estela 31 de Tikal; donde a este rey fallecido se le muestra con todos los rasgos diagnósticos del dios solar, pero usando un tocado nominal que expresa iconográficamente su antropónimo (Fig. 4.10E). Un segundo ejemplo, parecido al anterior en cuanto a los recursos gráficos utilizados, es el de K'inich Janahb' Pakal en su lápida sepulcral, cuya imagen cuenta con ciertos rasgos del dios del maíz y de K'awiil. Ambos antepasados (Yax Nuun Ahiin y K'inich Janahb' Pakal) se encuentran en momentos liminares o de transición, regresando al mundo terrenal mientras encarnan a dioses específicos.

Entrando en materia de la escultura arquitectónica del Clásico temprano, ejemplos similares pueden encontrarse dentro del discurso iconográfico alrededor de la figura de K'inich Yax K'uk' Mo', fundador del linaje gobernante de Copán. Sobre la estructura Hunal, su recinto funerario, la estructura Yehnal construida por su sucesor (alrededor de finales de la primera mitad del siglo V), está decorada con grandes mascarones que recrean la imagen del dios solar K'inich, bajo el nombre de K'inich Taj Wayib (Stuart, 2004; Argucia Fasquelle y Fash, 2005: 204) (ver figura 4.33B).<sup>14</sup> Estos retratos, según las interpretaciones de Karl Taube (2004: 277), podrían tratarse de la imagen del antepasado fundador como deidad solar debido al contexto espacial que ocupan. Mi opinión al respecto es que, debido a la particularización del dios solar en este mascarón (a través de su teónimo), muy probablemente el gobernante fallecido se vincule y fusione con este aspecto o manifestación específica del dios. Según Taube (2004: 277-293), el edificio

Yehnal y su particular iconografía sientan las bases que establecen la línea temática en torno a la figura de K'inich Yax K'uk' Mo', misma que se mantendrá en las estructuras subsecuentes (Margarita, Rosalila y la Estructura 10L-16) que siguen un eje vertical que tiene como punto de partida el recinto funerario del gobernante.<sup>15</sup>

Un caso en parte parecido, aunque poco documentado, es la Estructura A-1 de Kohunlich, donde en la cámara posterior del templo que se ubica sobre el último cuerpo del basamento, se encontraron cuatro enterramientos de personajes de élite (Segovia, 1981: 224). Teniendo este detalle en cuenta, y estudiando el comportamiento de la escultura arquitectónica de los recintos de veneración de los antepasados reales (ver McAnany, 1995 y 1998), es posible sugerir que los mascarones de la fachada oeste de dicho edificio representan las imágenes de los personajes sepultados en el adoratorio que corona a la estructura, fusionados momentáneamente con K'inich al momento de elevarse por el horizonte (ver figuras 4.5B y 4.10B). Además de tomar en cuenta la naturaleza del recinto en el que se encuentran estos mascarones, este caso en particular exige que para poder reconocer correctamente a los seres retratados se deba recurrir al estudio detallado de todos los elementos iconográficos que conforman el rostro; así, es posible notar que dentro de los ojos de los mascarones del segundo cuerpo, a pesar de su forma cuadrangular propia de K'inich, se encuentran, a manera de pupilas, versiones geométricas del ícono que corresponde con el logograma **WINIK**, “hombre, persona, ser humano”, (ver figuras 4.5B, 4.7B y 4.10B) signo que define a los personajes retratados como humanos, mismos que, bajo el esquema aquí analizado, adquieren los rasgos del dios solar como un recurso de sacralización y como una forma de mostrar eficazmente la fusión entre la entidad sobrenatural y los personajes humanos.<sup>16</sup>

Esta fusión circunstancial de ciertos antepasados con las deidades que acabamos de analizar es cercana al fenómeno de la personificación, que ha sido definido por algunos investigadores como la manifestación de una deidad a través de un agente humano (Houston citado por Nehammer Knub, Thun y Helmke, 2009: 180; Houston, Stuart y Taube, 2006: 66-67, 270-276).

Muchos investigadores han estudiado este tipo de eventos de personificación cuando son realizados por personajes vivos, ya sea gobernantes o agentes rituales involucrados en ceremonias propiciatorias (Nehammer Knub, Thun y Helmke, 2009; Velásquez García, 2010; Valencia y García Barrios, 2010, Stuart, 2010); sin embargo, los ejemplos de Yax Nuun Ahiin, K'inich Janahb' Pakal, K'inich Yax K'uk' Mo' y los mascarones de Kohunlich aquí mencionados, cumplen muchos de los elementos y “síntomas” de la personificación

establecidos por Nehammen Knub, Thun y Helmke (2009), entre los que se pueden mencionar la adquisición del aspecto y los atributos formales de un dios por parte del agente humano, presentar características conductuales propias de las deidades (ver forma N° 5) y, como es el caso de Kohunlich y de la Estela 31 de Tikal, conservar rasgos iconográficos o ciertas referencias a su naturaleza humana, con lo que se puede inferir que, como lo apunta Houston (2006: 146-149), la persona involucrada en estos episodios conserva su identidad y personalidad, sin ser ésta reemplazada por la deidad que la “envuelve”.

Esta fusión entre un dios y un gobernante no debe considerarse exclusiva de los antepasados renacidos o mostrados en momentos liminares. La evidencia iconográfica y los datos epigráficos en estelas y otro tipo de registros sugiere que a través de otros medios como el uso de máscaras y el empleo de motivos que hacen alusión a ciertas deidades (ver Velásquez García, 2010), y gracias al título *ub'aahila'n*, “él/ella es retratado como el dios...”, (Nehammer Knub, Thun y Helmke, 2009: 186), el gobernante vivo puede presentarse bajo la apariencia de un dios, personificándolo. En nuestro caso de estudio, la naturaleza funeraria del recinto donde se encuentran estos mascarones y la evidencia iconográfica sugieren que, en efecto, se trata de las imágenes de los gobernantes fallecidos en un estado de transición, bajo el aspecto y con los atributos de un dios particular. La ausencia de registros epigráficos nos impide ligar directamente a los ejemplos de escultura arquitectónica antes referidos con episodios de personificación, como es el caso de las estelas, paneles y dinteles del Clásico tardío, donde si existe el dato epigráfico, sin embargo es necesario recalcar que las circunstancias y los recursos utilizados son similares a los empleados en este tipo de eventos.

7. La ubicación del retrato real del Clásico temprano en formato friso o mascarón, vino a ocupar los nichos arquitectónicos destinados en el periodo anterior a grandes temas, representaciones y seres sobrenaturales. Esta continuidad de espacios sugiere la necesidad de significar el lugar a través de grandes programas cosmológicos, con la diferencia de que durante el Clásico temprano, los protagonistas dejan de ser los dioses, para dar paso a los gobernantes glorificados. En el Preclásico, la presencia de deidades o seres emblemáticos de ámbitos específicos en la escultura arquitectónica (mascarones y frisos), denota la preocupación por replicar, en cierta medida, la estructura y la dinámica del macrocosmos, definiendo los edificios y los espacios como copias a escala humana. Para el Clásico temprano, en cambio, la aparición de la imagen enaltecida de la figura real

determina la función de los recintos como lugares de veneración o como sedes del poder, donde se lleva a cabo el teatro político (comparar figuras 4.1 y 4.9A).

Durante el Clásico temprano, el modelo de representación empleado en los retratos monumentales de los gobernantes conlleva, desde luego, ciertas variantes que, como se dijo al principio de este apartado, responden a las necesidades individuales de los personajes representados; sin embargo, la mayoría de los motivos involucrados encajan dentro de las convenciones compositivas y muchas veces simbólicas y de contenido establecidas desde finales del formativo.

Stephen Houston y David Stuart, en su ensayo "*Of gods, glyphs and kings: divinity and rulership among the Classic Maya*", argumentan que bajo ciertas circunstancias, la distinción entre gobernantes y deidades durante el Clásico parece ser, a propósito, vaga y poco clara (1996: 297). Al respecto, las observaciones expuestas en el presente apartado pretenden mostrar que la mimesis entre los gobernantes y los dioses alcanza uno de sus puntos culminantes en los mascarones y frisos de la primera mitad del Clásico, como consecuencia del patrón de representación empleado y de todos los conceptos ideológicos que se aglutinan alrededor de la figura real.

Siguiendo el modelo de los eventos de personificación de las deidades llevados a cabo por algunos gobernantes durante el Clásico, propuesto por Nehammen Knub, Thun y Helmke (2009), es posible que además de la forma de sacralizar número 6, la N°2 y la N°5 también puedan ser tomados como "síntomas" relacionados con el fenómeno de la personificación, o como lo han llamado Houston *et al* (2006: 66) de la "conurrencia" de un dios en un agente humano. Asimismo, cabe aclarar que estas formas de exaltar y sacralizar la figura real no son excluyentes, muchas de ellas pueden converger en el retrato de un solo personaje; tómense como ejemplos de esto los mascarones de la Estructura A-1 de Kohunlich.

En una estructura metodológica que va de lo general a lo particular, el estudio aquí presentado sienta las bases que servirán de punto de partida para el análisis de cada uno de los motivos y elementos alrededor de los gobernantes del friso de Balamkú, en una búsqueda de sus contenidos simbólicos y los valores intrínsecos que estos generan.

### **4.3 Los personajes antropomorfos del friso de Balamkú: propuesta iconográfica y de identificación**

Por tratarse de figuras humanas con una postura corporal y miembros (extremidades, torso y cabeza) claramente diferenciados y reconocibles, no será necesario describir

formalmente cada una de estas partes antes de analizarlas (como fue el caso de los mascarones zoomorfos en el capítulo anterior). Por otro lado, al tener una iconografía más compleja que dificulta la identificación de cada uno de sus elementos componentes, dicha metodología de estudio (descripción – análisis) se aplicará únicamente al atavío de rostro y el tocado.

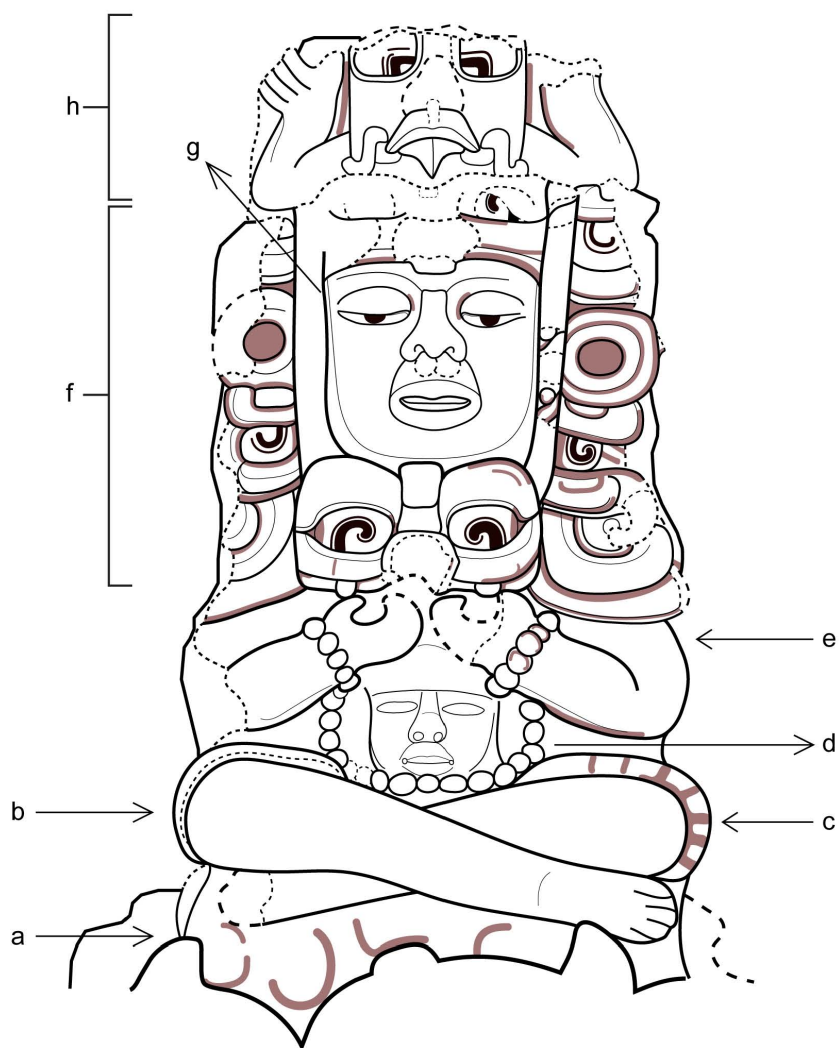
Como se ve claramente en las figuras 4.2 y 4.3, el Personaje 2 (P2) se encuentra parcialmente destruido, quedando únicamente el torso, un brazo y las piernas completas. Bajo esta circunstancia, la mejor forma de lograr un análisis de dicha figura es a través de la comparación de algunos de sus rasgos y elementos con los encontrados en el Personaje 3 (P3), que es por donde comenzará el estudio

### ***El personaje antropomorfo del centro – este del friso (P3)***

Las proporciones del cuerpo del P3 llaman mucho la atención por la falta de naturalismo que presentan. El rostro, que equivale a más de la mitad de la altura del resto del cuerpo, parece ser la sección más relevante, lo que se confirma con la compleja profusión de elementos iconográficos que lo acompañan (Fig. 4.11).<sup>17</sup> Esto se debe probablemente a dos razones de naturaleza distinta pero íntimamente ligadas: el rostro, como parte esencial del cuerpo por medio del cual se transmiten ideas acerca de la identidad y la personalidad del individuo (López Austin, 2012; Houston y Stuart, 1998: 83), es el receptor de elementos iconográficos emblemáticos de la persona, y, en consecuencia, en esculturas arquitectónicas de este tipo, que son diseñadas para verse de lejos y desde abajo, al rostro se le da un tratamiento diferente, exagerando sus proporciones con respecto al resto del cuerpo para así lograr que sea visto con mayor detalle a pesar de la distancia.

El personaje se encuentra sentado de frente con las piernas cruzadas sobre una especie de bulto alargado con manchas semicirculares, que a su vez está colocado sobre las fauces abiertas de un reptil (Fig. 4.11a); éste elemento, si se compara con otras figuras contemporáneas, resulta ser un cojín forrado con piel de jaguar y usado a manera de trono. La forma en la que se sienta el P3 es típica de las figuras reales durante todo el Clásico (Fig. 4.11b), formando parte del repertorio del lenguaje corporal cortesano que establece niveles jerárquicos entre los personajes involucrados en una escena (Velázquez, 2009: 263-266), ver figura 4.12. Tanto el cojín como la forma de sentarse de este personaje, se inscriben dentro de una larga tradición de símbolos asociados al poder y marcadores de diferenciación social; la piel de jaguar sobre el trono probablemente





**Figura 4.11** Personaje 3 del friso de Balamkú, características y elementos asociados: a) Cojín forrado con piel de jaguar; b) Piernas cruzadas en posición sentada sobre el cojín; c) Faldellin que llega hasta las rodillas; d) Collar de cuentas y pectoral formado por un rostro humano de rasgos estilizados; e) Brazos doblados sobre el pecho y manos en posición “ahuecada”, también llamada postura de “pinzas de cangrejo”. Las muñecas están adornadas con pulseras o ajorcas de cuentas; f) “Atavío de rostro”; g) Rostro del personaje con un par de cuentas debajo de las fosas nasales; h) Parte inferior del tocado. Dibujo de Daniel Salazar.

aluda a la figura del felino como símbolo del poder real y a ciertos mitos cosmogónicos que lo relacionan con una de las llamadas “piedras trono”, ocupadas por deidades en tiempos primordiales (ver Miller y Taube, 1993: 165-166;Looper, 2002: 189; Pereira y Michelet, 2004: 361; Valverde, 2004: 229 – 232).<sup>18</sup>

Las bandas delgadas y de forma homogénea que rodean las rodillas del P3, de las que solo la de la rodilla izquierda del personaje tiene restos de pigmento a manera de líneas cortas paralelas (Fig. 4.11c), son parte del faldellín que usa el personaje. Esta prenda es similar a la usada por los gobernantes o personajes de élite, especialmente durante el Clásico Temprano (Fig. 4.12 A-D).<sup>19</sup> La forma segmentada que presenta el borde de dicha falda en el P3, sin duda corresponde a los flecos o cordoncillos colgantes que se ven en los bordes de las faldas de los personajes ilustrados (la hilera de cuentas que generalmente adorna estas faldas no se encuentra en la prenda del P3). Esta falda, el pectoral y las ajorcas de cuentas forman parte del escaso atuendo de la figura humana durante las épocas tempranas (Proskouriakoff, 1950: 102-109).<sup>20</sup>

Inmediatamente sobre las piernas cruzadas del P3 y debajo de los brazos y manos, se encuentra un pequeño rostro humano que, en cierta medida, tiene las mismas características fisonómicas esquematizadas del P3. Su posición sobre el pecho y abdomen del personaje indica que se trata de un pectoral, lo que explicaría la hilera de cuentas que lo rodea como un collar, del cual pende el pequeño rostro (Fig. 4.11d).

Houston y Stuart (1998: 85) mencionan que es una práctica común representar a los gobernantes con los rostros de sus antepasados adosados a la parte trasera de sus cinturones (Fig. 4.12C-E). La falta de un cinturón sobre el cual colocar este tipo de efigies en el P3, me hace pensar que dicho pectoral, probablemente, supla su función, y que este pequeño rostro corresponda al de una figura ancestral emblemática (posiblemente legendaria) del gobernante en el friso. Esta interpretación se fortalece si se toma en cuenta que el collar de cuentas, además de sostener el pectoral, rodea al rostro por completo, generando una imagen similar a la que se ve en el mascarón de Campeche o en el friso de Placeres, ambas representaciones de gobernantes (Fig. 4.4D y 4.16B).<sup>21</sup>

Los brazos y las manos, cuyos únicos adornos son dos sencillas pulseras de cuentas de jade, una en cada muñeca (Fig.4.11e), a la usanza de algunas deidades y personajes de élite del Clásico Temprano (ver figura 4.12A, B y D), tienen una muy interesante postura: los brazos, doblados sobre el pecho con las manos a la altura del arranque del cuello, y estas, en un gesto conocido como “manos ahuecadas”. Esta posición de brazos y manos es típica de la primera mitad del Clásico, y es usada por los gobernantes al

momento de sostener la barra ceremonial (Fig. 4.12 A y E). Sin embargo, el P3 no presenta ni sujeta dicha barra, y, como pude comprobarlo *in situ*, tampoco tiene a ambos lados de las manos huecos que pudieran cargarla. Buscando imágenes con las cuales poder establecer un estudio comparativo que pudiera arrojar un poco de luz al respecto, encontré que en varios contextos funerarios de élite y en ofrendas tipo “escondite” del Clásico temprano de Copán, Tikal y Dzibanché, se encontraron figurillas de jade antropomorfas y de dioses (como Pax y el dios del maíz) en la misma postura (Sharer, Miller y Traxler, 1992; Clancy, 1994; Nalda, 2004; Fields y Reents-Budet, 2005; Callaway, 2006); ver figura 4.13. Flora Clancy sugiere que esta posición, también llamada “de pinzas de cangrejo”, está estrechamente asociada a la danza ceremonial y a rituales de invocación (1994: 34-37). Esto se puede comprobar si se observa que tres de las figurillas ofrendadas muestran las piernas flexionadas en posición de danza (Fig. 4.13A-C);<sup>22</sup> mientras que otras dos se encuentran en posición sedente, con las piernas cruzadas y en actitud hierática (Fig. 4.13E-G), lo que recuerda fuertemente al personaje 3 del friso de Balamkú.

La posición de danza, que alude a transformaciones vinculadas con el inframundo y a momentos liminares comúnmente relacionados con los umbrales de acceso a los espacios sobrenaturales (Houston, Stuart y Taube, 2006: Cap. 8;Looper, 2009; Collins, 2009: 29-31), está acompañada, como se ve en las imágenes anteriores, por la postura de “pinzas de cangrejo”. Sin embargo, dicha postura también es usada por personajes que sin estar danzando, se representan en un momento y un espacio liminar: el dios del maíz de la ofrenda escondite de Copán (Fig. 4.13E y F), está sentado con las piernas cruzadas y los brazos sobre el pecho, dentro de una concha *Spondylus* de gran tamaño colocada en el centro de un cosmograma horizontal que señala los cuatro puntos cardinales; es decir, la deidad se muestra en el momento de renacer del mar primordial como un eje cósmico (ver Finamore y Houston, 2010: Cat. 89).<sup>23</sup>

Para el caso del personaje 3 de Balamkú, por el contexto en el que se encuentra (emergiendo de las fauces de un reptil sentado sobre la hendidura escalonada de una montaña zoomorfa) y por la postura corporal que presenta, propongo que el contenido simbólico de la posición de sus brazos y manos, es semejante a la del dios del maíz de Copán: es parte de un lenguaje corporal codificado que alude al momento de transformación (¿resurrección, nacimiento?) del personaje, en estrecho vínculo con un umbral que lo comunica con los distintos estratos del cosmos. Esta escena es muy similar

a otra que presenta a un posible antepasado real de Tikal, con la misma postura corporal, al momento de emerger de una montaña zoomorfa (Fig. 4.14).<sup>24</sup>

Una vez estudiados todos los aspectos concernientes al cuerpo del P3, su atavío y lenguaje corporal, es momento de analizar todo lo relativo a la cabeza y el rostro del personaje: rostro (rasgos y gestos), atavío de rostro y tocado. Siguiendo a López Austin (2012:197-220) y a Houston y Stuart (1998: 83), quienes proponen que en el pensamiento maya y mesoamericano en general, la cabeza y el rostro son vistos como la manifestación esencial del ser, la personalidad y la identidad, sugiero que es a través de las facciones y todos los elementos iconográficos alrededor del rostro en los retratos monumentales del Clásico temprano (mascarones y frisos), donde se despliega toda una gama de recursos que evidencian y señalan, de forma tangible, los aspectos y detalles que individualizan a estos seres como personas, revelando a la vez su naturaleza, sus atributos y, posiblemente, sus antropónimos.

El rostro del P3, con su boca entreabierta de labios abultados, su nariz pequeña y achatada, sus ojos ligeramente rasgados y el contorno general de su rostro un tanto voluminoso y cuadrado, presenta un semblante esquematizado, en parte similar a todos los rostros en la escultura monumental, pero sin la fineza lograda en los rasgos de los mascarones de Kohunlich o el friso de Placeres (Fig. 4.15). Un detalle importante y común en estos mascarones y retratos reales, es el par de cuentas esféricas debajo de las fosas nasales o suspendidas frente a la nariz (Fig. 4.16). En el P3 de Balamkú, estas pequeñas esferas se perdieron por completo, sin embargo, al desprenderse dejaron claras huellas circulares, señalando el lugar que ocupaban (Fig. 4.15a). Por analogía en su forma y posición, la cuenta de jade incrustada debajo de la nariz del gobernante en el pectoral de concha de Dzibanché (Fig. 4.16D), sugiere la posibilidad de que en los retratos reales de los mascarones arquitectónicos, las pequeñas esferas de estuco hagan referencia a cuentas de ese mismo material (ver también Kettunen, 2005: 121-125).

Según Houston y Taube (2000: 265 – 267), estas cuentas junto a la nariz representan la respiración y la esencia vital de una persona, a la vez que indican su cualidad preciosa, propia de dioses y soberanos. Por medio de este tipo de recursos conceptuales, los mayas mostraron que dichos retratos, más allá de ser representaciones de los personajes, son manifestaciones reales de éstos: son seres vivos que respiran y que están dotados de una energía vital. Esto concuerda con los estudios de Houston y Stuart en torno al término *b'aah*, del cual sugieren que uno de sus usos alude a la imagen como un aspecto extendido de la personalidad y el "ser", cargada de la misma esencia y poder

que la entidad representada. Esta propuesta se encuentra muy bien ilustrada en la Estela 1 de El Zapote, la cual muestra al dios Chaahk en su cara anterior, mientras que el texto dedicatorio se refiere al monumento y a la imagen como el dios mismo (Houston y Stuart, 1998: 85-88); fenómeno también estudiado a profundidad en los “dioses incensarios” o *ux-p’uluut-k’uh*, que eran concebidos como encarnaciones materiales de los dioses patronos del señorío de Palenque (Cuevas y Bernal, 2002a, 2002b, 2011).

Cuentas similares se hallan entrelazadas en las trenzas a ambos lados del rostro del P3 (Fig. 4.15b). En el estado actual del relieve, solamente quedan pequeños restos del lado izquierdo del rostro; sin embargo, gracias a la forma que aun conservan, y estableciendo un análisis comparativo con motivos similares en otros ejemplos contemporáneos (Fig. 4.17 y 4.18), he podido reconstruir gráficamente las trenzas del P3 (Fig. 4.19). Es relativamente común encontrar este tipo de elementos como decoración alrededor del rostro y cuentas en el pelo de ciertos personajes reales durante todo el Clásico, pero a diferencia de éstos, en el P3 las cuentas están entrelazadas con la trenza. Un único ejemplo que se asemeja al caso del P3 es el de la Estela 31 de Tikal (Fig. 4.17A); aquí, pequeñas cuentas de diversos tamaños corren a lo largo de uno de los ramales de la trenza, mismas que por su forma y disposición recuerdan a los motivos que definen las bandas acuáticas del Clásico Temprano (ver Hellmuth, 1987b: Fig. 176-190). Por el hecho de que las trenzas en el P3 nacen a la altura del mascarón superior del atavío de rostro (ver figura 4.11), y en otros casos arriba del límite superior de la cabeza (Fig. 4.17 y 4.18B), y dado que se asemejan mucho al signo de estera (*pohp* o *jal*) (Fig. 4.18A),<sup>25</sup> es cuestionable la identificación de estas trenzas como el propio cabello del personaje. En todo caso, por la semejanza formal entre la trenza y el motivo de estera, y gracias a la evidencia de otros ejemplos en los que se ve claramente dicho ícono en una posición similar a la de la trenza (flanqueando el rostro – ver figura 4.18B y C), es factible pensar que en el P3 se trata de este mismo motivo (estera). Esto me lleva a sugerir que en el caso de Balamkú, se da una conjunción de dos elementos, y que la trenza con cuentas es una fusión del motivo de estera (frecuente en los mascarones tempranos – ver figuras 4.18D y E) y la hilera de cuentas alrededor del rostro (Fig. 4.16A-C). El ícono de la estera (*pohp* o *jal*), como una de las insignias de poder real (Stone y Zender, 2011: 81), puede vincularse con ciertas deidades en algunas representaciones tempranas,<sup>26</sup> pero se encuentra frecuentemente como parte fundamental del complejo iconográfico de los gobernantes durante el Clásico, siendo símbolo de poder y realeza. Así, los personajes que lo usan generalmente son identificados como soberanos o reyes. En el caso del P3, a

esto debe sumarse que las cuentas de jade, generalmente usadas como joyas, pueden aludir, además de al poder real y al estatus social, a las cualidades de divino y precioso del gobernante que las porta, como un atributo sagrado compartido con los dioses, dado el lazo simbólico del jade con la fertilidad, el maíz y el agua (Taube, 2005b).

El último rasgo del rostro del P3 que falta por analizar son los ojos (Fig. 4.15). Éstos, a diferencia de los ojos en los rostros monumentales de los mascarones contemporáneos (que siempre se muestran abiertos por completo), están entreabiertos, con los párpados cubriendo la mitad de los globos oculares. Este detalle obligó que las pupilas, en lugar de ser dibujadas viendo hacia el frente, se colocaran en la parte inferior del ojo. Si se toma en cuenta que el rostro del P3 (y probablemente el de los otros personajes que originalmente poblaban el friso) se encuentra a más de seis metros de altura con respecto al nivel de la plaza, este rasgo es muy significativo. En efecto, es de suponer que los ojos, con las pupilas dibujadas en dicha posición, ven directamente hacia abajo, estableciendo contacto visual con quién observa a estos personajes desde la plaza. Este pequeño detalle, sumado a los elementos compositivos que definen a los individuos retratados como personas vivas, debieron formar parte de los recursos formales utilizados para generar un efecto teatral y una especie de vínculo entre el espectador y el “objeto”.

Todos los aspectos del P3 estudiados hasta aquí, señalan algunas de las cualidades del personaje, a la vez que indican su alto estatus social y ciertos atributos inherentes a un posible estado de transformación en relación al espacio que ocupa. Sin embargo, las herramientas de sacralización utilizadas en la figura de este individuo, no están completas sin un estudio detallado del atavío de rostro y el tocado que lleva (ver apartado 4.2).

El atavío de rostro, que rodea por completo la cara del P3, consta de los siguientes componentes (señalados en la figura 4.20): Mascarón Zoomorfo Inferior, Mascarón Zoomorfo Superior, rostros zoomorfos de perfil inferiores y superiores y orejeras.<sup>27</sup>

En el extremo inferior del atavío de rostro, justo debajo de la cara del P3 (Fig. 4.20A), se encuentra un elemento que, por las características que se apuntan en la figura 4.21, se puede reconocer como un rostro zoomorfo, al cual me referiré como Mascarón Zoomorfo Inferior (MZI). Este mascarón es muy común encontrarlo, en la misma posición, como parte del atavío de rostro de los retratos monumentales en la escultura arquitectónica desde el Preclásico tardío. En este periodo, acompaña las representaciones de deidades solares y del maíz, y puede tener aspecto de felino (Fig. 4.22A). En ciertos casos, cuando tienen hocicos alargados o caídos y enroscados, como se señala en las figuras 4.22C y D, sus rasgos pueden apuntar a que se trata de criaturas con atributos de reptiles,

presentados bajo formas muy esquematizadas.<sup>28</sup> Ya en el Clásico temprano los ejemplos de MZI son más variados, y en los mascarones arquitectónicos es común verlos acompañando los retratos de personajes reales, a la vez que en incensarios efigie de la fase Tzakol (con arreglos compositivos similares a los de los mascarones), forman parte de los elementos que rodean el rostro de deidades y seres antropomorfos. A raíz de esta permanencia en el uso de los MZI, el análisis comparativo de estos elementos y del atavío de rostro completo, toma en cuenta ambos tipos de representaciones (dioses y gobernantes), con la finalidad de encontrar recurrencias en cuanto a su contenido y poder así trazar su función y la forma en que significan a los personajes de Balamkú.<sup>29</sup> Al respecto, cabe aclarar que en los MZI del Clásico temprano, es posible encontrar, además de felinos, reptiles de hocico alargado y caído, o seres identificados como el monstruo *Imix* (esta última identificación aplica para los ejemplares del Clásico tardío en Palenque; ver Cuevas y Bernal, 2002a: 22; Cuevas, 2007: 190-192) (Fig. 4.23). En torno a esta diversidad de representaciones, he podido notar que en todos los casos, independientemente del formato en el que se encuentren (incensarios o mascarones) o de la temporalidad a la que pertenezcan los ejemplares, los MZI son seres que únicamente se vinculan con el inframundo o el plano terrestre.

El correcto análisis del MZI del P3 no puede hacerse sin tomar en cuenta las características de su contraparte en el P2, ya que como se verá, algunos de los rasgos que este último aún conserva, posiblemente fueron compartidos también por el mascarón zoomorfo del P3. Atendiendo a estas características en común, como se ve en la figura 4.21, ambos mascarones son prácticamente iguales. Sin embargo, para poder establecer la identidad de los seres representados en estos MZI, he recurrido a la evidencia iconográfica interna, es decir, dentro del propio Balamkú y de una época más temprana. En efecto, una vasija polícroma que formaba parte de la ofrenda funeraria de la Sepultura 5 del Templo D5-5sub del Grupo Sur, con fecha previa al 550 d.n.e. (Pereira y Michelet, 2004; Becquelin, *et al*, 2005: 319), muestra a un ser zoomorfo con algunos rasgos similares a los de los mascarones zoomorfos inferiores, mismos que se indican en la figura 4.24.<sup>30</sup>

El ojo con una pupila de doble espiral (Fig. 4.24a) es, en opinión de Houston y Taube (2000: 283-284), propio de los seres del inframundo acuático, encontrándose en reptiles, serpientes y todo tipo de criaturas habitantes de este espacio.<sup>31</sup> Las líneas verticales paralelas sobre el maxilar superior de ambos MZI (Fig. 4.21g), conforman escamas de reptil, similares en forma y ubicación a las que se analizaron en los mascarones

zoomorfos de las montañas del friso (ver figuras 3.17g y 3.29g), y con la misma apariencia y posición sobre el rostro de la criatura de la vasija funeraria (Fig. 4.24c). Finalmente, el arranque del hocico del MZI del P3, que es el único fragmento que se conserva, no muestra una nariz (o huella de su existencia) colocada en su parte superior (Fig. 4.21h). Esta evidencia, sumada a las demás similitudes formales entre el MZI y el zoomorfo de la vasija, me lleva a pensar que, originalmente, dicho hocico pudo parecerse al de esta última criatura, es decir, que fuese alargado y caído en la punta (ver Fig. 4.24A-d).<sup>32</sup>

Como se ve, los MZI del P2 y P3 y el animal de la vasija, a pesar de no ser idénticos y de las diferencias del formato (tridimensional y bidimensional), comparten los suficientes rasgos diagnósticos como para poder identificarlos, a los tres, como reptiles.<sup>33</sup> Sin embargo, existe un pequeño detalle que apunta hacia una posible fusión de especímenes. En efecto, el fragmento de una forma saliente y puntiaguda debajo del hocico del MZI del P2 (Fig. 4.21i), está proyectado hacia el frente, y parece ser parte de un volumen agregado a la parte inferior del hocico del animal. Buscando referentes que me ayudaran a comprender dicho elemento, encontré en una vasija funeraria de la Tumba 1 de la Estructura III de Calakmul, un reptil de hocico alargado y caído con la aleta y el diente frontal del pez *Xook* (Fig. 4.25A). Este diente frontal tiene la misma forma y una posición parecida a la del fragmento del MZI del P2. En los archivos fotográficos de Linda Schele en FAMSI,<sup>34</sup> pude notar, en una de las imágenes, que poco tiempo después del descubrimiento del friso, este fragmento de diente en el MZI conservaba aun restos de pigmento en forma de ligeras líneas verticales a manera de estrías. Si se observa detenidamente el ejemplo de la vasija de Calakmul, se verán los mismos trazos en la punta del diente. Este reptil – pez de Calakmul está flotando sobre una banda acuática y colocado con las fauces hacia arriba; comparando sus características generales y su peculiar posición, se verá que es prácticamente idéntico al reptil de la vasija funeraria de Balamkú (Fig. 4.24A) (ambos fechados para la segunda mitad del Clásico temprano).<sup>35</sup> Por todo lo anterior, sugiero que el MZI del P2, y por extensión el del P3 (recuérdese que ambos MZI representan al mismo ser),<sup>36</sup> son reptiles que al poseer el diente del pez *Xook* (en el caso del MZI del P3, ahora perdido por completo), se relacionan directamente con el inframundo acuático, espacio del cual, como se ve en los ejemplos utilizados a manera de comparación, son habitantes. Reconstruyendo hipotéticamente el aspecto original de los MZI de los personajes del friso, estos debieron ser muy parecidos al MZI de G1 en un incensario del tipo Tzakol (Fig. 4.25B), con su diente prominente estriado, su hocico prolongado y caído en la punta, un rostro curvilíneo y pupilas en espiral.



¿Qué papel juega un reptil con tales asociaciones como parte del atavío de rostro del P2 y P3? Haciendo una breve revisión de los contenidos simbólicos de los reptiles encuentro que el cocodrilo (y otros reptiles como la tortuga), como animal fuertemente vinculado a lo terrestre, puede usarse como una metáfora de la tierra flotando sobre la superficie de las aguas del mundo subterráneo (Miller y Taube, 1993: 48; Baudez, 2004a: 153; Walker, 2010: 227). Esto se ve claramente en el cocodrilo/caimán terrestre de la Estela 14 de Izapa; en el cocodrilo del mural de la Tumba 1 de Río Azul (Fig. 4.26A y B), y en el reptil del Altar 48 de Takalik Abaj (Fig. 4.27). Por su parte, los peces y demás seres “fantásticos” de las aguas subterráneas,<sup>37</sup> pueden enfatizar la naturaleza del espacio, haciendo referencia directa a él con su sola presencia (Hellmuth, 1987a: 104-106). Así, como lo sugiere Mercedes de la Garza, ciertas criaturas emblemáticas del reino animal pueden representar perfectamente el espacio con el que normalmente se les vincula (2003: 47). De esta forma, el cocodrilo y los reptiles terrestres personifican o simbolizan la tierra, lo mismo que los peces “fantásticos” con los ambientes acuáticos (Fig. 4.26C y D).

De forma general, la superposición del rostro del dios solar o el de un personaje con sus mismos atributos e identificado con dicha entidad, a un rostro zoomorfo que simboliza la capa terrestre o el inframundo, expresa, a mi parecer, la emergencia del sol desde las entrañas de la tierra hacia la bóveda celeste. Esta idea tiene como sustento dos imágenes similares aunque no idénticas: el mascarón de la Estructura 5C-2 de Cerros (Fig. 4.22C), donde una deidad solar integrada a un espacio definido por bandas celestes bicéfalas, tiene en la parte inferior un cocodrilo terrestre de cuya cabeza parece estar emergiendo, y el cocodrilo del mural de la Tumba 1 de Río Azul (Fig. 4.26B), que muestra el rostro de K'inich surgiendo de la cabeza de un cocodrilo que a su vez flota sobre las aguas de inframundo (ver también figura 3.16).<sup>38</sup>

Los MZI del P2 y P3, al ser una fusión de seres terrestres y acuáticos, suponen connotaciones un tanto distintas a los dos ejemplos anteriores: los tomo no como una mera imagen de la superficie terrestre, sino como síntesis y representación de una localidad ambivalente, un espacio concebido como un estrato cósmico subterráneo y acuático, es decir, el inframundo. Para el caso del P3, el MZI hace referencia a este lugar sobrenatural del cual emerge el personaje real, majestuoso y triunfante, emulando las acciones del dios solar.<sup>39</sup> El uso de MZI similares se puede constatar en los incensarios efigie tipo Tzakol de GI, entidad que ha sido propuesta por varios autores como un aspecto acuoso y subterráneo del sol, previo a su surgimiento por el este (Stuart, 2010: 161-170; Cuevas, 2007: 177; Walker, 2010: 96) (Fig. 4.25B y C).<sup>40</sup> En el P2, como se verá

más adelante, los matices en las valencias simbólicas que entran en juego (dictados por los contenidos intrínsecos del personaje), no son los mismos, creando nuevas y distintas correlaciones de significado.

En el elemento inmediatamente arriba del rostro del P3 (Fig. 4.20B), a pesar de sus rasgos completamente deteriorados, aún es posible distinguir un ojo izquierdo con forma ovalada, con los restos de una pupila de doble espiral negro en el interior y una forma alargada que, por su posición debajo de los ojos, puede considerarse como el maxilar superior (Fig. 4.28A). El resto de los detalles (cejas, frente, dientes, hocico, ¿nariz?), así como la configuración general del rostro se han perdido en gran parte. En la totalidad de los mascarones contemporáneos, esta parte superior del atavío de rostro representa seres zoomorfos; con esto en mente, y tomando en cuenta los escasos restos de las características del rostro, sugiero que en el caso del P3, también se trata de un zoomorfo, por lo que me referiré a dicho elemento como Mascarón Zoomorfo Superior (MZS).

Ejemplos similares del Clásico temprano muestran una gran variedad de entidades zoomorfas cuya función dentro del atavío de rostro está en estrecha relación con el personaje representado, con el contexto general y con otros componentes del atavío de rostro.<sup>41</sup> Desgraciadamente, en el caso del P3 no es posible hacer una identificación completa de la entidad representada en el MZS. Gracias a la pupila en espiral y a la forma del ojo, muy similares a los vistos en el MZI del P2 y P3, es posible sugerir que se trata de una entidad vinculada con el inframundo. También es posible que este MZS se haya combinado con el tocado para expresar de forma iconográfica el antropónimo o alguna deidad relacionada con el personaje, pero no hay forma de asegurarlo.<sup>42</sup> Dada la gran variedad temática en torno a los MZS, se hace necesario un estudio particularizado de cada ejemplar para poder determinar así su función dentro del atavío de rostro, cosa imposible de hacer en el caso del P3. Dejo entonces abiertas las preguntas sobre su papel y valor simbólico dentro del atavío de rostro: ¿se trataba de un ser emblemático dentro del cúmulo de símbolos asociados al personaje?, ¿hace alusión a un ser del inframundo del cual emerge el rostro del personaje (como parece indicarlo su posición debajo de las fauces del zoomorfo)?, ¿se trata de un elemento con valor logográfico que en conjunto con otros componentes del tocado configura el antropónimo o algún tipo motivo que aluda a un evento de personificación del P3?<sup>43</sup>

Los siguientes elementos del atavío de rostro por analizar son los Rostros Zoomorfos de Perfil inferiores y superiores (RZPi-s respectivamente) (4.20C y D). Como parte del atavío de rostro de deidades (GI, K'inich y GIII o el dios Remero Jaguar) y gobernantes,

estos elementos aparecen en el Clásico temprano, y su uso no se reporta en ningún arreglo compositivo similar durante el Preclásico tardío. En la gran mayoría de los casos se trata de los mismos seres colocados en la misma posición, por lo que, como se verá más adelante, configuran un nicho funcional que permanece durante toda la primera mitad del Clásico. Para el P3, el estudio de ambos MZP (inferior y superior) se hará, por las recurrencias de forma y posición antes expuestas, de forma simultánea. Comenzaré con la identificación de las criaturas retratadas en estos RZP, para luego analizarlas en el contexto en el que se presentan y así proponer una función en el atavío de rostro del P3.

El RZPi, al estar casi completo, es más fácil de identificar que el RZPs. En un estudio sistemático y profundo de sus características formales, señaladas en la figura 4.29, encuentro que se trata de un ser ampliamente reportado por otros investigadores, conocido en la literatura especializada como “Lily Pad Headdress Monster” (LPHM) o “Water Serpent” (Hellmuth, 1987a y b; Stuart, 2007 respectivamente). Los rasgos del RZPi, como se señalan en la figura 4.29A, son compartidos por el LPHM.<sup>44</sup> Cabe aclarar que la flor de lirio acuático que comúnmente se amarra a una especie de placa o almohadilla con el centro esgrafiado (considerada por Hellmuth como una hoja de lirio; 1987a: 141) sobre la frente del LPHM (Fig. 4.29a, b), no está presente en el MZPi del P3. Para justificar esta ausencia, se tiene que existe una pequeña variante de este motivo cuando se presenta en formato tridimensional; y es que la flor anudada, por cuestiones de espacio, muchas veces se suprime cuando el LPHM forma parte de un atavío de rostro. Al respecto, Hellmuth argumenta que existen ejemplos abreviados que omiten alguna parte esencial de esta criatura (1987a: 144). Otra variación, como lo muestra la figura 4.29E, consiste en que la flor no siempre está anudada a una hoja sobre la frente, y puede presentarse simplemente adosada a las cejas o a la frente de la criatura. Este precisamente creo que pudo ser el caso del RZPi del P3, y la flor, que originalmente debió estar unida a la placa supra orbital, se ha perdido por completo.<sup>45</sup> En cuanto a los motivos vegetales o bandas curvadas hacia el frente que surgen de las fauces de éste animal (Fig. 4.29d y 4.30B-D), en el RZPi del P3 se muestran de una forma muy esquematizada y simple; sin embargo, por su forma y posición, creo que se trata del mismo motivo (Fig. 4.29A-d).

En un breve estudio reciente, David Stuart (2007) propone que cuando se presenta como logograma, esta serpiente acuática puede leerse como **WITZ**, “salpicadura de agua o cascada”, (no confundir con **WITZ**, “montaña”). Además, concuerda con Hellmuth (1987a: 145) al considerarla como la personificación de cuerpos o flujos de agua,

especialmente aquellos localizados en el inframundo acuático. Esto queda claro cuando se muestra al LPHM de forma completa, en la que se ve que su cuerpo puede ser de serpiente o, en el mejor de los casos, una banda ondulante con motivos acuáticos y acompañado de peces (Fig. 4.30).<sup>46</sup>

La interpretación de esta criatura como habitante y representante del inframundo acuático se ve reforzada con la imagen de la vasija de la colección Merrin, en la que además de los peces que muerden la flor y la cola del animal, se le ve acompañado del llamado “Anemone Headdress Monster”, habitante de los espacios acuáticos estrechamente ligados al mundo subterráneo (ver figura 4.30A y Hellmuth, 1987a: Fig. 94d). Otro caso que fortalece esta interpretación acerca de la naturaleza subterránea de esta criatura es la imagen del mural poniente de San Bartolo, donde se le muestra ocupando el espacio interior del caparazón hendido de una tortuga terrestre, es decir, dentro de la tierra (Fig. 4.9C; ver Taube *et al*, 2010). Un ejemplo cercano al de San Bartolo es el del “Plato de la resurrección” (K1892); la serpiente *witz’* emerge del extremo derecho del caparazón de la tortuga con un cuerpo antropomorfo, es decir, íntimamente conectada con el interior de esta representación de la capa terrestre, de la que brota el dios del maíz.<sup>47</sup>

El Rostro Zoomorfo de Perfil superior (RZPs) del P3, debido al gran deterioro que presenta, es un poco más difícil de identificar (Fig. 4.20D). Para lograrlo, he recurrido a un estudio en dos fases: la búsqueda de zoomorfos de perfil en la misma posición en atavíos de rostro contemporáneos y la comparación de los escasos rasgos del RZPs con estos últimos. Gracias a la primera parte del análisis, encontré que cuando existe dicho RZPs en los atavíos de rostro (ya sea en escultura arquitectónica o en incensarios con el mismo arreglo compositivo del mascarón), en todos los casos, sin excepción, se trata de un ser híbrido que presenta unas aletas estriadas de pez sobre un hocico alargado, puntiagudo y levantado; unos ojos con pupila en espiral; un diente frontal puntiagudo y prominente (algunas veces estriado); cejas o frente con volutas y extensiones sinuosas hacia atrás y una carencia de maxilar inferior (Fig. 4.31A-C).<sup>48</sup> En la literatura especializada, a este zoomorfo se le conoce como monstruo o pez *Xook*, y se trata de un ser mitológico, posiblemente un tiburón (Hellmuth, 1987a: 358; Quenon y Le Fort, 1997: 887-891; Cuevas, 2007: 168-169, Houston, 2010).<sup>49</sup>

En la segunda parte del análisis, y tomando como base los rasgos del *Xook* antes señalados, he podido hacer una reconstrucción hipotética del RZPs del P3 (Fig. 4.31D). Aunque sus restos son mínimos, existen pequeños pero claros indicios que apuntan a que

se trata, igual que en todos los mascarones e incensarios efigie del Clásico temprano, de un *Xook*. En efecto, el pequeño fragmento de la placa supra orbital del MZPs muestra una forma levantada y con una pendiente hacia la derecha (4.31e). Esta frente o ceja, con dicha silueta, es muy distinta a la vista en el RZPi, y si se observa con detalle la ceja – frente del *Xook*, se verá que tiene la misma forma en su parte posterior. El otro rasgo determinante es el ojo con pupila de doble espiral (4.31d). Como ya se mencionó, esta forma de ojo es frecuente en reptiles y peces, y en el caso del pez *Xook*, es uno de sus rasgos diagnósticos. En resumen, aunque inicialmente parezca aventurada la reconstrucción (e identificación) del MZPs como pez *Xook*, creo que, la recurrencia de representar a esta criatura en la misma posición dentro del atavío de rostro de deidades y gobernantes, y los vestigios de las características formales que el rostro zoomorfo del P3 aún conserva, son suficientes pruebas para proponer dicha interpretación.

La combinación de estos dos rostros zoomorfos de perfil, cada uno en sus respectivas posiciones dentro del atavío de rostro en el Clásico temprano, es utilizado de manera frecuente por dos tipos de personajes: aspectos de la entidad solar (como GI y K'inich) y gobernantes sacralizados. Para encontrar su simbolismo y función dentro del atavío de rostro de los soberanos, como es el caso del P3, es necesario primero estudiarlo dentro del contexto de las deidades.

Durante el Clásico temprano, como lo ha sugerido David Stuart (2010: 170), gracias al estrecho vínculo del dios GI con el motivo del “tazón *k'in*” sobre su cabeza (punto de renacimiento del sol por el este y asociado al “Cocodrilo Venado Estelar” – ver figura 4.32A, C-D; Stuart, 2005: 167-171; Ingalls, 2012); a sus fuertes rasgos de pez, en particular del pez *Xook* (diente frontal, aletas sobre las mejillas y ojo con espiral; que lo designan como una deidad propia de un ambiente acuático) (ver figura 4.32D) y a las conexiones conceptuales que guarda con K'inich (similitudes fisonómicas y ciertos rasgos o signos compartidos) (ver figura 4.32A), a este dios (GI) puede considerársele como un aspecto del sol en el inframundo acuático, previo a su surgimiento por el oriente. Tanto esta deidad como el dios solar K'inich, pueden llevar al Lily Pad Headdress Monster como RZPi (Fig. 4.32A-C y D; 4.33A y C). Dado el cúmulo de conceptos alrededor de GI, mismos que lo vinculan con este tipo de espacios y momentos liminares, en claro contraste con las de K'inich, el cual es considerado como el aspecto diurno del sol en un ambiente celeste, sugiero que el LPHM, como personificación de las aguas del inframundo acuático, representa y alude, en el atavío de GI, a la naturaleza acuática del espacio innato de este dios, en el que se muestra inmerso en muchas imágenes (4.32E),

mientras que cuando es usado por K'inich, se refiere al mismo tipo de ambiente, pero como una alusión al mundo subterráneo del que ha surgido. Esta propuesta adquiere fuerza si se observan las connotaciones acuáticas de GI (al cual nunca se le muestra dentro de un espacio definido por una banda de cielo bicéfala),<sup>50</sup> en oposición a las escenas en las que se muestra al dios solar elevándose por el oriente y enmarcado por una banda celeste, portando debajo del rostro un mascarón zoomorfo que hace alusión a los seres o al espacio del mundo subterráneo (Fig. 4.33A y B).

Para el caso de P3 del friso, el LPHM colocado en un nicho funcional similar al de los dioses GI y el dios solar K'inich, es decir, como Rostro Zoomorfo de Perfil inferior, conserva las mismas connotaciones simbólicas antes señaladas. En consecuencia, guarda fuertes vínculos con el otro elemento del atavío de rostro asociado con el mundo subterráneo (MZI); es, en pocas palabras, un complemento conceptual del Mascarón Zoomorfo Inferior, el cual, como se vio anteriormente, es la representación del inframundo como localidad. El Lily Pad Headdress Monster, como parte del atavío de rostro del P3, sirve entonces como una metáfora visual que hace énfasis en la naturaleza acuática del espacio del cual emerge el personaje (ver figura 4.20).<sup>51</sup>

Por su parte, el pez *Xook* como componente del atavío de rostro o tocado, es utilizado por algunos dioses: GI lo lleva como mascarón zoomorfo superior y como RZPs, y el dios Remero Espina de Mantarraya lo usa como yelmo o base del tocado (Fig. 4.34A-C y E). Algunos gobernantes sacralizados, como el del friso de Placeres y los personajes de los mascarones de Kohunlich también lo portan.<sup>52</sup> En el caso de las deidades, es notable el hecho de que quienes lo utilizan en su atavío de rostro, son entidades de alguna forma relacionadas con momentos liminares, vinculadas a su vez con la salida diaria del sol: GI está asociado con el oriente y el levantamiento diario del sol gracias al tazón *k'in* que lleva como tocado, a veces colocado sobre el mascarón del pez *Xook* (Tate, 1992: 66; Stuart, 2010: 168); mientras que el Remero Espina de Mantarraya, como sugiere Erik Velásquez (2010: 116, 125, nota 5), personifica la aurora matutina y está ligado (junto con el Remero Jaguar) a momentos "umbral" de muerte, nacimiento y conjuro.<sup>53</sup>

Teniendo como base la naturaleza y el momento liminar en el que se muestra a GI y al dios Remero Espina de Mantarraya, de los que el *Xook* forma parte del atavío de rostro o tocado, y tomando en cuenta que, como criatura, dicho pez-tiburón sirve de vía para el renacimiento y transformación de ciertos dioses, observo que el pez *Xook* es un ser íntimamente asociado a momentos liminares, y puede ser considerado él mismo como un

umbral. Al ser un componente del atavío de los dioses, lo entiendo como una insignia distintiva y un atributo diagnóstico de los procesos de transformación que atraviesan estas entidades, los cuales involucran al inframundo o a los espacios acuáticos, y su consecuente resurgimiento hacia los estratos superiores.

La presencia de este *Xook* en el atavío de rostro de los gobernantes sacralizados puede entonces explicarse de la misma forma, ya que mantiene las mismas connotaciones y valores simbólicos. Así, el P3 del friso de Balamkú, al que se le muestra identificado con la deidad solar y emergiendo de un espacio subterráneo y acuático, lleva como un atributo de los dioses y como señal del momento de transformación y el espacio liminar en el que se encuentra, un par de Rostros Zoomorfos de Perfil superior del pez *Xook* (Fig. 4.20). Dos equivalentes de este mismo comportamiento de los personajes en relación con el *Xook* se tienen en los mascarones de Kohunlich y en algunos incensarios efigie del Clásico (Fig. 4.35). El primer ejemplo, a mi parecer, exhibe el proceso de transformación de los gobernantes en entidades solares mientras emergen por el oriente, con sus respectivos peces *Xook* como RZPs; mientras que el segundo se trata de un incensario del Clásico temprano que presenta a un posible antepasado surgiendo de una montaña zoomorfa, portando un par de estas criaturas acuáticas en la misma posición.<sup>54</sup>

El último elemento del atavío de rostro que hace falta analizar es la orejera del P3 (Fig. 4.20E).<sup>55</sup> La parte central de esta orejera es semicircular y de lados ligeramente achatados, con una depresión (con la misma forma) en el centro. En la mayoría de los atavíos de rostro de mascarones e incensarios aquí estudiados, dicho elemento lleva cuatro pequeñas esferas en las esquinas, rodeando la depresión central.<sup>56</sup> Sin embargo, en el caso del P3, estas piezas no cuentan con tales detalles, lo cual las asemeja a la orejera de jadeíta que porta el personaje real en el pectoral de concha de Dzibanché (Fig. 4.16D).<sup>57</sup> Tal afinidad de forma y aspecto general, y el hecho de la existencia de orejeras de piedra verde encontradas en contextos funerarios (ver Fields y Reents-Budet, 2005: 186-187; Miller y Martin: 2004: 68-71), hacen muy probable que estos elementos en la escultura de estuco aludan a orejeras de ese mismo material. Al respecto, Miller y Martin (2004: 70) afirman que la joyería de jadeíta usada por los gobernantes, es una clara alusión a las galas y los adornos del dios del maíz, los cuales a su vez son metáforas del follaje verde del que se rodea la deidad en su renacimiento. Al usar estos elementos de joyería, los gobernantes se atavían para su resurrección imitando el atuendo del dios.<sup>58</sup>

En la parte exterior del elemento central de la orejera, se pueden observar restos de estuco que indican la presencia (originalmente) de un elemento adosado. En los

maskarones de Kohunlich y del friso de Placeres, tales motivos son unas extensiones curvas hacia abajo con un pequeño rizo encima (Fig. 4.18D y E). Por la forma del rizo y por encontrar en algunos casos un par de motivos tubulares (4.28C),<sup>59</sup> considero que se trata de una nariz (ver Kettunen, 2005: 109); lo cual me lleva a pensar que la extensión curva debajo se trata de un hocico. Dentro del atavío de rostro, lo más parecido a este elemento es el hocico curvado del LPHM que está inmediatamente debajo de las orejas. Es posible, por lo tanto, que el motivo adosado a la orejera de los mascarones sea en efecto una abreviación de la cabeza de esta criatura. De ser así, los restos que vemos en la parte exterior de la orejera del P3, muy posiblemente hayan sido lo mismo.<sup>60</sup>

Recapitulando, el estudio de todos los elementos que componen el atavío de rostro del P3 del friso, muestra que en conjunto y en perfecta congruencia y articulación entre sus contenidos y sus conceptos asociados, dichos motivos vinculan al personaje con un espacio específico (el inframundo acuático), a la vez que hacen referencia a un acto determinado (emerger del inframundo) y al momento liminar y de transformación en el que se halla el gobernante. Algunos de estos componentes, utilizados desde el Preclásico y durante todo el Clásico temprano en la representación de los aspectos del dios solar o de la deidad del maíz, ligan directamente a los personajes reales que los usan con los atributos y los conceptos que estos motivos simbolizan, adquiriendo de esta forma las cualidades y las capacidades de las entidades sagradas.

El tocado del P3, el último de sus componentes a considerar, está fragmentado en su parte superior, sin embargo, la parte baja, la que está en contacto con el mascarón zoomorfo superior, se halla en perfecto estado (Fig. 4.11h). En ella se puede reconocer un rostro de frente con rasgos ligeramente antropomorfos, flanqueado por dos pequeños brazos flexionados y levantados, con las manos abiertas dirigidas hacia arriba. El estudio comparativo de las características del rostro central de dicho tocado, señaladas en la figura 4.36, apuntan a que se trata del dios solar K'inich, mientras que la postura de los brazos doblados hacia arriba es un ícono que corresponde con el logograma que, aunque no tiene una lectura aceptada, se ha interpretado como un gesto de levantar, alzar o cargar algo (ver Figura 4.37) (consultar Martin, 1997; Macri yLooper, 2003: 117).<sup>61</sup> En contextos epigráficos, dicho logograma generalmente viene acompañado de un rostro indefinido, que en algunas ocasiones recuerda la figura de un sapo. En su variante de cuerpo completo, este mismo signo aparece dentro de narrativas de carácter mítico, como es el caso del vaso K4117 de estilo Códice (Fig. 4.37C).<sup>62</sup>



Antes de proponer una función para dichos elementos en el tocado del P3, primero lo analizaremos bajo dos perspectivas distintas, las cuales se observarán posteriormente a la luz del contexto general en el que se haya el personaje del friso, tomando en cuenta además otros ejemplos a manera de comparación.

En primera instancia, se tiene que durante todo el Clásico es común encontrar elementos jeroglíficos, esencialmente logogramas, configurados de tal forma que se fusionan con la imagen, adquiriendo la apariencia de motivos iconográficos, recurso que Andrea Stone y Marc Zender denominan “asimilación pictórica” (2011: 24 - 25).<sup>63</sup> Bajo esta solución formal, es frecuente hallar antropónimos incorporados a los tocados de ciertos gobernantes y antepasados reales (Houston y Stuart, 1998: 83; Martin y Grube, 2002: 77; Houston, 2004: 302-303; García Barrios y Valencia Rivera, 2011: 73; Stuart, 2013); algo similar a lo que ocurre con los topónimos integrados a la representación iconográfica de un lugar, como es el caso de algunas de las montañas en los murales de Río Azul y las del friso de Balamkú (ver figuras 3.13, 3.22A y 3.26D). En el caso de los tocados, se puede asegurar entonces que los personajes portan su nombre sobre su cabeza, como parte integral de su imagen (Fig. 4.38). Dentro de la región inmediata a Balamkú es posible encontrar, para el Clásico temprano, ejemplos de asimilación pictórica de antropónimos o títulos de linaje en los tocados de personajes de élite. Este podría ser el caso de los tocados de los personajes humanos en la llamada “Vasija de la iguana-jaguar”, encontrada en la Estructura IX de Becán (Boucher, Palomo y Campaña, 2004: 388), conformados por cabezas zoomorfas y distintos logogramas colocados sobre ellas (ver figura 4.38A).

Bajo un enfoque diferente, Julie Nehammer Knub, Simone Thun y Christophe Helmke (2009), sugieren que en la iconografía relacionada con episodios o eventos de personificación de una deidad o de una entidad sobrenatural, es frecuente ver a los agentes humanos (los que llevan a cabo los rituales de personificación) usando la imagen del dios personificado o ciertas referencias iconográficas a éste como parte de sus tocados. Los textos que se refieren a este tipo de rituales de personificación lo hacen con la frase *u-b'aah-il-a'n*, “su retrato como el dios...”, seguido del nombre de la deidad manifestada (Nehammer, Thun y Helmke, 2009: 186).<sup>64</sup> Como ejemplo, los autores analizan la imagen de la base del trono del Templo XIX de Palenque (Fig. 4.39A), donde el gobernante contemporáneo, K'inich Ahku'l Mo' Naab', personifica al dios GI a la vez que usa el tocado de ave acuática propio de dicha deidad, mientras que el personaje a su lado, *Janaab' Ajaw*, usa un tocado con el rostro de la Deidad Ave Principal (aspecto aviar

del Dios D) al momento de personificar a Itzamnaaj (ver También Velásquez García, 2010: 207). Dentro del marco del evento de personificación de ambas deidades en el trono del Templo XIX, se rememora el episodio mítico de la ascensión de GI al trono bajo la sanción de Itzamnaaj. Al personificar a estas deidades en particular, ambos participantes del ritual o “agentes humanos” utilizan las insignias o el rostro de dichos dioses a manera de tocado, al mismo tiempo que adquieren sus atributos y sus características conductuales.

Cuando se trata de entidades sobrenaturales, no necesariamente dioses, las que están siendo personificadas por los personajes de élite o los gobernantes, es común ver que, de forma recurrente, sus tocados despliegan elementos iconográficos vinculados o exclusivos de tales entidades, como el caso del gobernante que en la Estela 4 de Machaquilá lleva sobre su cabeza la flor de lirio anudada, propia de la serpiente acuática (o Serpiente de lirio acuático), y a manera de nariguera, el hocico curvo del animal (ver figura 4.39B).

Observando y estudiando el tocado del P3 del friso de Balamkú bajo estos dos enfoques, nos encontramos con una limitante que en ambos casos impide tener la certeza de su función. Y es que a falta de registros epigráficos (en estelas, altares, paneles, escalinatas jeroglíficas, etc.), no se ha podido encontrar el nombre de algún gobernante con el cual vincular las representaciones del friso, y poder así confirmar que el tocado presenta un antropónimo real; por otro lado, la misma falta de textos jeroglíficos y la consecuente ausencia de referencias al ritual de personificación, imposibilita sustentar la idea de que el P3 se encuentra en uno de estos eventos, y que toma la esencia vital, la identidad y las capacidades de un dios solar.

Si se estudia el logograma de los brazos flexionados hacia arriba y la tradición de los tocados nominales durante el Clásico, es posible encontrar en este signo algunos indicios sobre la función del tocado del que forma parte. En efecto, el uso generalmente nominal del logograma de los brazos doblados hacia arriba en posición de cargar algo, sugiere que el ícono del tocado del P3 podría estar jugando un papel similar. En contextos epigráficos, este logograma forma parte, junto con el logograma **CHAN**, “cielo”, del nombre del que se considera el fundador mítico de la dinastía *Kaanu’l* (Martin, 1997; Martin y Grube, 2002: 102; Grube, 2004; García Barrios, 2006) apodado gracias a los componentes logográficos de su glosa nominal como “Cargador del Cielo” (ver figuras 4.37B y C). Si se observa detenidamente la imagen, se verá que sobre las manos y los brazos del signo de cargar y sobre la cabeza al centro del mismo, sostenido precisamente

por éste, se encuentra el signo de cielo. En el caso del tocado del P3 esa parte está perdida, pero gracias a los ejemplos comparativos, podemos inferir que sobre las manos abiertas hacia arriba y sobre la cabeza del dios solar K'inich, se encontraba el "objeto" cargado o levantado por los brazos.<sup>65</sup> Un ejemplo más cercano cronológicamente al friso de Balamkú es el mascarón del dios solar en la esquina noreste del Templo del Sol Nocturno, en el Grupo El Diablo de El Zotz (Fig. 4.33A). En este caso, el ícono de los brazos levantados se encuentra como parte del tocado de la deidad (Fig. 4.37D); al centro de los brazos, una forma ovalada con un círculo interno sustituye al rostro, y sobre las manos abiertas hacia arriba vemos un motivo no comprendido en su totalidad, cuyo elemento central es un signo en forma de U.<sup>66</sup> En opinión de Edwin Román *et al* (2013, 731-732), los tocados de los mascarones, aparentemente nominales (incluyendo a este del dios solar) del friso de El Zotz podrían referirse a personajes ancestrales míticos; yo sugiero, aunque de forma tentativa, que dichos tocados, especialmente el del dios en cuestión, hacen alusión a un aspecto o faceta específica de K'inich, en este caso, como cargador (¿del cielo?).

La configuración del tocado del P3 de Balamkú a partir de dos (o tres) logogramas es un fuerte indicador de la posible lectura de este elemento. Sumado a esto, el contexto en el que se encuentra, sobre la cabeza de un personaje de la realeza a manera de tocado, nos sugiere que muy posiblemente forma parte de la tradición de tocados nominales del Clásico Maya, de la cual pueden encontrarse los primeros ejemplos desde finales del Preclásico tardío (ver por ejemplo Houston, 2004: 302, Fig. 10.8).

Si esta propuesta es correcta, el único componente del tocado del P3 que hasta el momento tiene una lectura aceptada es el rostro del dios como K'inich (como una variante de cabeza del nombre del dios solar), ya que como se mencionó anteriormente, el logograma de los brazos doblados hacia arriba no se ha podido descifrar correctamente, aunque si existe un consenso en torno a que representa el acto de elevar o cargar algo. Por tal motivo, podemos apodar al P3 como "K'inich Cargador...". Es necesario subrayar que esta interpretación es de carácter preliminar, y que se necesitarían otros elementos, como un registro epigráfico que incluyera el nombre de dicho personaje, para así poder corroborar esta hipótesis e intentar completar su antropónimo.<sup>67</sup>

Entre los gobernantes mayas del Clásico, una práctica frecuente fue la de vincularse de alguna manera con la deidad solar K'inich. En el caso del P3, la naturaleza de su antropónimo indica que el lexema K'inich fue empleado para describir un aspecto específico del dios solar, a la vez que nombrar al rey como individuo, como un

“designador rígido” que no se puede separar de los otros elementos que conforman el nombre (consultar Colas, 2003: 271-274). Nikolai Grube (2002: 324) plantea que muchos nombres de gobernantes durante el Clásico incluyen los de los dioses conocidos, insinuando que al atribuir aspectos divinos a sus portadores, los nombres personales son connotativos.

Al respecto, cabe aclarar que existe una fuerte relación entre el antropónimo del P3 que describe una forma o manifestación particular del dios solar, y la acción que este mismo gobernante se muestra realizando. El P3, como se recordará, está emergiendo de una montaña claramente vinculada con la imaginería solar (*K'in Chitam Witz*) y, como se verá en el Capítulo 5, surgiendo de las fauces abiertas de un cocodrilo, ocupando así el extremo superior de un eje vertical que tiene como base y punto de partida el interior de una montaña; por oposición compositiva, el P3 se muestra entonces en un movimiento ascendente hacia el estrato celeste. De esta forma el gobernante aquí apodado “K'inich Cargador...” podría estar recreando un episodio mítico cosmogónico en el que el dios solar K'inich se elevaba desde la tierra cargando y elevando la capa celeste, como un acto fundador y creador del nuevo orden del cosmos. Al evocar eventos míticos dentro del tiempo histórico y al replicar los hechos de ciertas deidades, los gobernantes y los ancestros mayas se instauraban como los protagonistas de los episodios cosmogónicos, adquiriendo de esta forma los atributos sobrehumanos propios de los dioses, empatándose con ellos y mostrándose como héroes victoriosos, ordenadores y creadores del nuevo tiempo; como lo han sugerido varios investigadores, al usar el nombre de los dioses, los gobernantes también se vinculan con ciertos pasajes míticos y con las características de las deidades referidas (ver Colas, 2003; García Barrios, Martín Díaz y Asensio Ramos, 2005; Stuart, 2010; Helmke, 2012; García Barrios, en prensa; García Capistrán, s/a).<sup>68</sup>

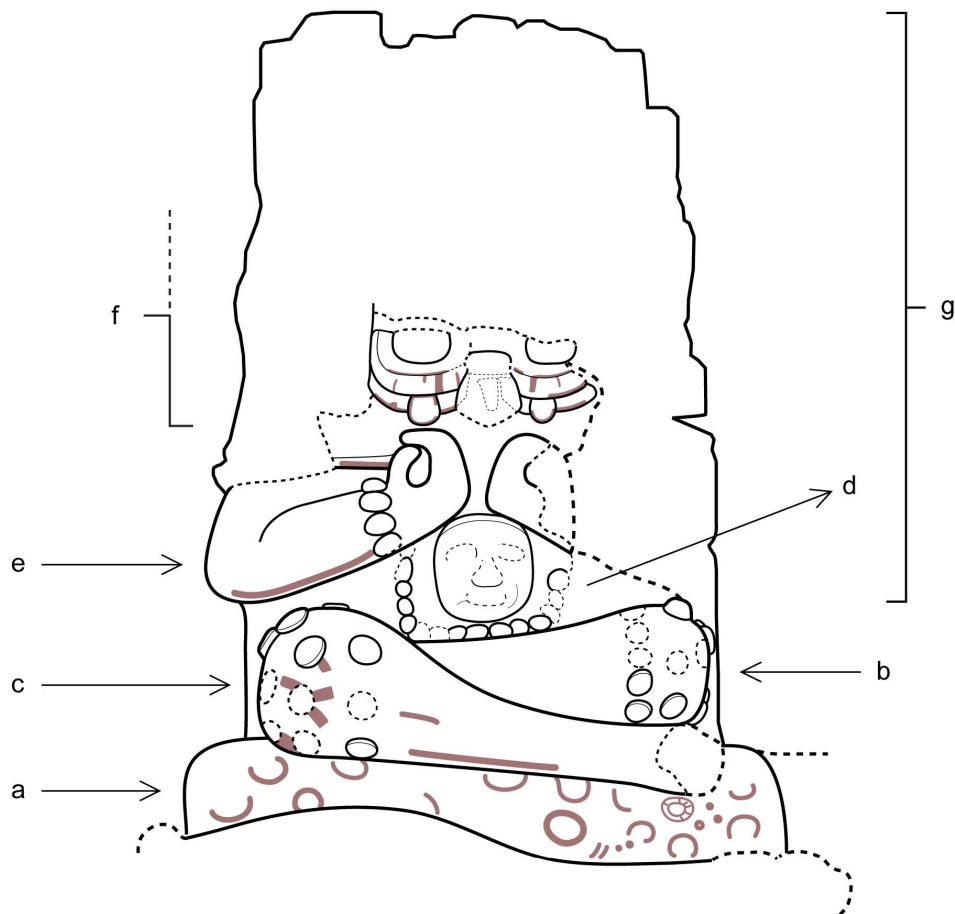
Tomando en cuenta los conceptos y los valores de cada uno de los elementos que componen y acompañan a la figura del Personaje 3 del friso, se puede concluir que su imagen fue concebida no como una mera representación de su persona, sino como la manifestación real de un ser vivo en pleno proceso de emergencia y nacimiento de un espacio sobrenatural, acto percibido como un instante liminar de transformación. Dicho espacio está indicado, de forma reiterativa, en su atavío de rostro, el cual, además, incluye emblemas e insignias de la realeza que se suman a otras (postura y lenguaje corporal, alhajas y cojín forrado de piel de jaguar) para facilitar su identificación como miembro de la realeza, más específicamente, como un gobernante. Su tocado, analizado

de forma conjunta con las demás evidencias iconográficas del personaje, nos indica la deidad con la que el gobernante se identifica y las acciones míticas cosmogónicas de este dios que el gobernante replica; de quien a su vez adquiere sus atributos y sus capacidades sobrenaturales. Por otro lado, dicho tocado funge también como un recurso gráfico que consolida el estatus del gobernante como ser sacralizado, gracias a su vínculo con un dios específico bajo un aspecto particular. Al adoptar las facultades del dios solar, el P3 se adjudica todo el poder del sol como astro rector, que define con sus actos el nuevo orden del cosmos; empatando de esta manera su naturaleza no divina con un fenómeno celeste, reforzando y adquiriendo un estatus religioso sumamente poderoso.<sup>69</sup>

### ***El personaje antropomorfo del centro – oeste del friso (P2)***

El Personaje 2 del friso, a pesar de su severo deterioro y de haber perdido gran parte de su sección superior, será más fácil de comprender ahora que muchos de sus elementos componentes, que comparte con el P3, han sido identificados y analizados (Fig. 4.40). En el aspecto formal, cabe señalar que las proporciones de su cuerpo con respecto al rostro y al atavío que debió rodearlo, seguramente tuvieron el mismo tratamiento que en el P3, es decir, se le dieron mayores dimensiones a la cabeza, al tocado y al atavío de rostro, solución que responde a las mismas necesidades expuestas para el caso del P3. En cuanto a su postura corporal, el P2 se encuentra sentado con las piernas cruzadas y los brazos y manos en posición de “pinzas de cangrejo”, exactamente igual al P3 (Fig. 4.40b, e). El cojín forrado de piel de jaguar parece ser también el mismo, siendo la única diferencia el tamaño y la cantidad de las manchas oscuras (Fig. 4.40a).<sup>70</sup> Las pulseras de cuentas y el collar con la imagen de un rostro antropomorfo también son idénticas a aquellas señaladas en el Personaje 3. En cuanto al rostro usado como pectoral (Fig. 4.40d), cabe resaltar que el del P2 tiene su forma periférica más definida, como si se tratara de un medallón ovalado (comparar con pectoral del P3, Fig. 4.11d).<sup>71</sup>

Por tratarse de motivos y componentes idénticos a los del P3, colocados en los mismos nichos funcionales, y por el uso de un lenguaje corporal semejante al de aquel personaje, considero que los contenidos y valores simbólicos de cada uno de estos rasgos y elementos se mantienen en el P2: la postura de las piernas cruzadas se adscribe dentro de una tradición de símbolos relacionados al poder y marcadores de diferenciación social, al igual que las alhajas, mientras que el cojín de piel de jaguar a manera de trono, es un inconfundible símbolo de la realeza y el poder político, asociado a objetos similares que en ciertos episodios míticos son ocupados por deidades; los brazos y manos



**Figura 4.40** Personaje 2 del friso de Balamkú, características y elementos asociados: a) Cojín forrado de piel de jaguar; b) Piernas cruzadas en posición sentada sobre el cojín; c) Faldellín de red que llega debajo de las rodillas; d) Collar de cuentas con un pectoral con una efigie humana de rasgos estilizados; e) Brazos doblados sobre el pecho y manos en posición “ahuecada”. Las muñecas están adornadas por pulseras de cuentas; f) Restos del atavío de rostro. El único fragmento que queda corresponde al Mascarón Zoomorfo Inferior; g) Estructura de piedra que ha perdido el recubrimiento de estuco modelado que llevaba encima. Dibujo de Daniel Salazar.

doblados sobre el pecho son, de igual forma que en el P3, parte de un lenguaje corporal altamente codificado que alude a procesos de transformación de los personajes, en estrecho vínculo con umbrales que permiten el acto liminar de traspasar los distintos planos cósmicos. El rostro antropomorfo usado como pectoral, al tener rasgos faciales muy esquematizados y parecidos a los del pectoral del P3, sin indicio de haber sido individualizados de alguna forma, sugiere que se trata del mismo personaje. Como mencioné en el análisis de dicho motivo en el P3, podría tratarse de la efigie de un gobernante, tal vez un antepasado real. La posibilidad de que sea el mismo personaje en ambos pectorales evoca la idea de un antepasado común, sin embargo, no hay hasta el momento pruebas contundentes para asegurarlo.<sup>72</sup>

Una diferencia fundamental entre la indumentaria del P2 y del P3 es la falda (Fig. 4.40c). En el P2 es más larga y llega hasta debajo de las rodillas, y su diseño incluye aplicaciones circulares colocadas de forma equidistante una de otra. A la altura de las rodillas del personaje, estas aplicaciones forman hileras que delimitan la parte inferior de la prenda. El diseño de la falda se completa con líneas diagonales de color rojo oscuro entremedio de las aplicaciones circulares. Buscando faldellines cuyo diseño incluyera círculos y líneas similares, a manera de acervo comparativo, encontré muchos ejemplos que en la literatura especializada se conocen como falda de red, falda de cuentas o traje enrejado (Fig. 4.41) (Quenon y Le Fort, 1997: 884; Chinchilla, 2011: 92; García Barrios y Vázquez López, 2013). Como señalan Mary Miller y Simon Martin, a la luz de la evidencia arqueológica reciente de Calakmul y otros sitios de las tierras bajas, se puede inferir que se trata de cuentas circulares y tubulares de jadeíta (2004: 97).<sup>73</sup> Reconstruyendo gráficamente la falda del P2 a partir de lo observado en estos otros ejemplos, encuentro que las líneas diagonales originalmente conectaban las cuentas circulares, formando un diseño reticular igual al mencionado (Fig. 4.42).

Esta falda de red está acompañada, la gran mayoría de las veces y desde mediados del Clásico temprano aproximadamente, por una cabeza del pez *Xook* y una concha en sección en la parte delantera del cinturón (Fig. 4.41A-C). Juntos, estos elementos son, en opinión de Quenon y Le Fort (1997: 885, 890, 895), parte del atuendo típico del dios del maíz, el cual refiere al episodio de su resurrección, el momento en que emerge de nuevo a la superficie terrestre. Ellos señalan que el diseño de red de la falda es, por su parecido formal, una representación del caparazón de la tortuga del cual emerge el dios, mientras que la cabeza del pez *Xook*, criatura de la que renace el dios dentro del inframundo acuático y contra la que otros seres luchan y vencen, es uno de los implementos o

adornos con los que se viste el dios (en posible alusión a la derrota del monstruoso pez) previo al acto de su resurrección. Cuando esta misma indumentaria es utilizada por miembros de la élite o por gobernantes, los autores proponen que tales personajes se hallan personificando al dios y aludiendo al evento de su emergencia del interior de la tierra, lo cual desde luego acarrea nociones de fertilidad, abundancia y regeneración vegetal, insertando así a los soberanos dentro del ciclo de vida, muerte y resurrección del dios (Fig. 4.41A, B y E) (Quenon y Le Fort, 1997: 895-896). Estas ideas cobran especial relevancia en imágenes como la de la lápida del Templo de las Inscripciones de Palenque, donde K'inich Janahb' Pakal renace del inframundo encarnando o imitando al dios del maíz, usando su falda y otras insignias, como el pectoral de tortuga, que refieren a aquel episodio mítico.<sup>74</sup>

Ya desde el Preclásico tardío en los murales de San Bartolo, particularmente en el muro oeste, es posible observar una escena de entronización de un personaje presumiblemente histórico estrechamente vinculada con la coronación del propio dios del maíz (ver Taube *et al*, 2010). Este tratamiento paralelo de ambos acontecimientos es un indicio de que desde épocas muy tempranas, los gobernantes se asociaron con ciertos elementos de la mitología del dios del maíz, en este caso, como una forma de discurso legitimador del poder.

En el caso del P2 del friso, a pesar de que la cabeza del pez *Xook* y la concha en sección están ausentes,<sup>75</sup> considero que el simbolismo de la falda de red se mantiene (Fig. 4.42), y que su presencia es una referencia directa al episodio mítico de resurrección del dios del maíz, usada por un gobernante que rememora y replica sus acciones, presentándose como un personaje renacido y victorioso por sobre las fuerzas y los seres del inframundo, que a la vez adquiere los atributos y las facultades de la deidad del maíz, justamente como vimos al P3 con relación al dios solar. Desgraciadamente, nos hacen falta más elementos del P2 como para poder comprobar esta hipótesis (atavío de rostro, rostro y tocado), pero creo que la falda reticulada y las claras alusiones a su renacimiento desde el inframundo acuático (que se señalan por medio del sapo del que emerge; ver Capítulo 5), son suficientes evidencias como para poder sugerir tal interpretación.<sup>76</sup> Al respecto, es necesario recalcar el fuerte vínculo que existe entre el P2 y los ciclos de renovación y crecimiento vegetal, mismos que se expresan mediante la montaña mítica de la cual emerge (Montaña de la Concha Blanca). Además, esta correspondencia se ve reforzada por su identificación con la deidad del maíz, la cual, dentro de la cosmovisión maya, está firmemente asociada a la abundancia, la regeneración y la riqueza natural;



ideas expresadas mediante los brotes vegetales y las mazorcas que comúnmente lleva el dios sobre la cabeza y los ambientes exuberantes y fértiles que ocupa (Fig. 3.24A-B y 4.43A).

El Mascarón Zoomorfo Inferior (MZI) del P2 (Fig. 4.40f), como se vio, guarda fuertes semejanzas con su equivalente en el atavío de rostro del P3 (F. 4.21). Formalmente, ambos representan la cabeza de una criatura habitante del inframundo acuático, predominantemente reptil, pero con ciertos rasgos del pez *Xook* (Fig. 4.24B-C). Este elemento, que es el único que queda del atavío de rostro del P2, conlleva valores simbólicos muy parecidos a los ya expuestos en el caso del P3; sin embargo, por acompañar a un personaje identificado con el dios del maíz (a diferencia del P3, identificado con el dios solar), adquiere connotaciones un tanto distintas. En efecto, en las muchas variantes de la secuencia mítica del dios del maíz, las escenas de su resurrección final pueden mostrarlo emergiendo del caparazón hendido de una tortuga (ver K1892 y K4681 del catálogo de J. Kerr), de una montaña zoomorfa (ver figura 3.37A y B), de cráneos partidos con foliaciones y flores de lirio (Fig. 4.43A y C) o de la espalda de un pez *Xook* (4.43B). En opinión de Quenon y Le Fort (1997: 896), todos estos seres zoomorfos de los que surge el dios son claras referencias a la localidad en la que se desarrolla el episodio. En el caso de compartir el espacio con un gobernante y formar parte de la escena donde éste es protagonista, los autores sugieren que tales seres fungen como una alusión al proceso de renacimiento que atraviesa el dios (1997: 895-896); ejemplo claro de esto es el Panel de *Yomop* (ver Quenon y Le Fort, 1997: Fig. 3).

Siguiendo las propuestas anteriores y las hechas por Nicholas Hellmuth y Mercedes de la Garza, acerca del valor simbólico de ciertos animales emblemáticos (1987a: 104-106; 2003: 47, respectivamente), considero que el MZI del P2, al igual que el del P3, es la representación del espacio del inframundo como una localidad de naturaleza acuática. Sin embargo, su presencia en el atavío de rostro del gobernante y sus implicaciones están en estrecha relación con la identidad del personaje que lo porta y la deidad con la que se vincula: es, en una percepción local del episodio mítico, la representación del lugar del cual emerge el dios del maíz en el momento de su renacimiento. El sustento para esta interpretación tiene como base las siguientes evidencias: a) cuando el dios surge de un espacio acuático, lo hace por la parte superior de una cabeza o cráneo hendido de un ser zoomorfo que habita y representa este tipo de ambientes (ver figura 4.43A y C), muy similar a la forma en la que el rostro del P2 debió colocarse sobre el MZI. Un ejemplo compositivamente similar es uno de los mascarones Preclásicos de Chakanbakan

(Fig. 4.44), donde al dios del maíz se le muestra emergiendo de una enorme cabeza de un reptil terrestre, tal vez como una versión temprana del mito; b) el hecho de que el P2 porta una falda de red que lo identifica con el dios del maíz supone la emulación del evento mítico de surgir del interior de la tierra; c) el uso de las joyas de jade, que junto con la posición vertical con la que el P2 nace del inframundo, son parte de los adornos y el lenguaje corporal del dios cuando resurge finalmente al plano terrestre.<sup>77</sup>

Los demás elementos y motivos componentes del atavío de rostro del P2 que faltan debido al deterioro, se pueden inferir bajo el conocimiento de la tradición y las normas de representación de la figura real en la escultura arquitectónica, especialmente dentro de Balamkú y teniendo como base al P3; así, es posible suponer que, originalmente, el atavío de rostro del P2 contaba con Rostros Zoomorfos de Perfil inferior del llamado “Lily pad headdress monster”; con un par de orejeras semicirculares; con Rostros Zoomorfos de Perfil superior del pez *Xook* y con un Mascarón Zoomorfo Superior que, dada su gran variedad durante el Clásico temprano, seguirá siendo un misterio. Los rasgos de su rostro posiblemente hayan sido parecidos a los del P3, pero ya que se trata de personajes completamente distintos, cabe suponer la existencia de alguna variante formal. Sin embargo, sugiero que también llevaba dos pequeñas esferas debajo de las fosas nasales, y que su rostro estaba flanqueado por dos trenzas a manera de signos *pohp*. Con respecto al tocado del P2, del cual no tenemos ni un vestigio que nos pueda indicar su naturaleza y función, es fácil imaginar su existencia y su carácter nominal, siguiendo las características formales y las ideas propuestas en torno al tocado del P3; sin embargo, esta es simplemente una conjetura.

En conclusión, el Personaje 2 del friso, a pesar de exhibir fuertes semejanzas con el Personaje 3, en cuanto a los recursos de representación utilizados en la figura del gobernante, presenta importantes variantes y diferentes connotaciones en algunos de sus elementos asociados. Su indumentaria, pieza clave para comprender el papel y las facultades del P2, alude a que como figura real mostrada en pleno proceso liminar de transformación (indicado por la postura de brazos y manos), adopta los atributos de la deidad del maíz, encarnando ideas vinculadas con la fertilidad y el sustento, reproduciendo y reviviendo tal vez el episodio mítico cosmogónico de la emergencia del dios a la superficie terrestre desde el mundo sobrenatural del inframundo acuático, evento que conlleva nociones de regeneración y abundancia vegetal; a su vez, el trono de piel de jaguar sobre el que se sienta con las piernas cruzadas, es un elemento determinante para poder reconocerlo como gobernante, descartando la posibilidad de que se trata del dios

mismo.<sup>78</sup> Su imagen, que originalmente debió compartir muchos de los motivos y componentes del atavío del P3, seguramente fue concebida, al igual que este último, como una manifestación tangible y viva, capaz de contener la esencia vital del gobernante al que representa.

#### **4.4 ¿Gobernantes vivos o antepasados reales? Argumentos para complementar la identificación de los personajes antropomorfos del friso**

En el apartado 4.1 se estableció la identificación preliminar de los dos personajes antropomorfos del friso, con la finalidad de establecer una base común a partir de la cual realizar el análisis de cada uno. Ahora, una vez estudiados todos los detalles, los motivos y los contenidos simbólicos que los rodean, y conociendo los valores intrínsecos que poseen ambas figuras, será más fácil complementar aquella primera identificación.

Como punto de partida se estableció que ambos personajes (P2 y P3) son miembros de la realeza, más específicamente, gobernantes. Sin embargo, un primer paso en la construcción de una identificación que involucre todos los valores y los contenidos que les son inherentes, es definir si se trata de gobernantes vivos, retratados en el ejercicio del poder, o de antepasados reales sacralizados. Mi propuesta es que las figuras estudiadas son la exaltación y sacralización de gobernantes fallecidos, mostrados como antepasados reales que han alcanzado el estatus de seres sagrados.

Patricia McAnany (1998: 281 – 284) asegura que son tres las normas generalmente usadas en los retratos reales póstumos: imágenes estáticas de reyes sentados o de pie; gobernantes en estado de transformación o metamorfosis y figuras descendentes, sin cuerpo, colocadas en la parte superior de las composiciones (ver también Houston y Stuart, 1996: 297). En el caso de Balamkú, se ha podido observar que se cumplen las dos primeras tendencias en cuanto a la representación de los gobernantes; sin embargo, analizando la figura de los antepasados dentro del arte maya del Clásico, he reconocido que no existen elementos iconográficos exclusivos de estos personajes, y que sus características, rasgos, insignias reales, atavío, vestimenta y demás detalles, pueden ser utilizados tanto por los gobernantes vivos como por ciertos dioses (ver apartado 4.2). Bajo esta premisa, se hace necesario que, para poder identificar a la figura de los ancestros, se estudie a detalle el contexto en el que se encuentran los personajes, la evidencia iconográfica asociada a ellos y la relación que mantienen con los otros objetos y las “partes constitutivas” de la escena de la que forman parte. De esta forma, he llegado a concluir que dentro de la escena del friso de Balamkú, existen tres evidencias que pueden

reforzar la propuesta del P2 y P3 como antepasados, mismas que deben ser analizadas de manera conjunta.

En primer lugar, se trata de gobernantes que se manifiestan mediante el conjuro y la invocación, fenómeno al que se alude por medio de las serpientes exhaladas por las montañas zoomorfas, las cuales a su vez fungen como localidades íntimamente ligadas con este tipo de eventos (ver en el apartado 3.2 el estudio de la MZ3). Si atendemos a la naturaleza de los personajes y las entidades sagradas que participan de los rituales de invocación en distintos contextos, veremos que todos son seres de carácter liminar: dioses patronos del linaje, entes sobrenaturales y antepasados del gobernante que ejecuta dicho ritual (Stuart, 1988: 203 – 221; Clancy, 1994; Taube, 2005: 435 – 437). Es decir, se trata de seres que invariablemente habitan (de forma provisional) un espacio sobrehumano y se hallan en otros planos de existencia (Wilson-Mosley, Chase y Chase, 2010). En el caso de los personajes de naturaleza humana, solamente aquellos que han fallecido y que forman parte de las figuras ancestrales de un linaje, pueden ser invocados de tal forma y materializarse por medio de las serpientes (ya sean bicéfalas y en barras ceremoniales o emergiendo de las fauces de un *witz*) y de las hendiduras escalonadas de las montañas. Al respecto, Dianna Wilson Mosley (2006: 11-13) ha acuñado el término *travelers*, “viajeros”, para referirse a todos aquellos dioses o antepasados reales que se muestran en movimiento de un espacio cosmológico a otro, sugiriendo con esto que la existencia después de la muerte era un estado del cual se podía regresar a través de los muchos “puentes” o conectores entre el espacio del inframundo y los estratos superiores del cosmos (superficie terrestre o bóveda celeste).

En la escena del friso de Balamkú, estos conectores son, como se vio en el Capítulo 3, las cuatro montañas zoomorfas, mismas que por sus rasgos y atributos fueron concebidas como localidades de conjuro y ascensión de este tipo de personajes liminares. Al respecto, y como parte del segundo argumento a favor de la identificación del P2 y P3 como antepasados sacralizados, tenemos que precisamente las cuatro montañas de las que emergen fueron definidas como floridas gracias a un elemento de tres pétalos sobre la frente de cada una. Karl Taube (2004a) ha definido a la Montaña de la Flor como un lugar específico para la veneración y renacimiento del dios del maíz, del dios solar y de los gobernantes fallecidos. Como ya se vio, esta última función de las montañas zoomorfas del friso está indicada por las serpientes que salen de sus fauces, pero también por los reptiles que surgen de sus hendiduras frontales; reptiles que, como se analizará en el Capítulo 5, juegan el papel de ser los vehículos idóneos para la

emergencia de los personajes reales, acto que fue entendido como un (re)nacimiento desde el inframundo.

Sumado al hecho de que se trata de montañas floridas, los cuatro ejemplos de Balamkú se han registrado, con características parecidas y en algunos casos con idénticos topónimos asociados, en los murales de las tumbas 1, 2, 5, 6 y 25 de Río Azul, donde en conjunto conforman un paisaje mítico en el que se efectuará el renacimiento de los personajes de élite enterrados en dichos recintos (ver Acuña, 2007 y 2009). Con esto en mente, es posible sostener la idea de que tales montañas fueron concebidas como localidades especiales para la resurrección de los gobernantes (o los miembros de la realeza) muertos como figuras ancestrales sacralizadas dentro de la cosmovisión del Clásico temprano.

Al respecto, cabe aclarar que muchos gobernantes vivos se representan sentados o de pie sobre montañas floridas, sin embargo, solo en contadas ocasiones, y siempre en referencia a los antepasados, existen alusiones gráficas directas a la emergencia de los personajes por medio de las fauces o la hendidura frontal escalonada de la montaña, como es el caso de la escena de Balamkú;<sup>79</sup> de otra forma, considero que se trata únicamente de un marco cosmológico y una mención a un lugar mítico incorporado al discurso del soberano.<sup>80</sup> En pocas palabras, la montaña florida cumple en Balamkú su función primordial de ser el punto por el que surgen y se manifiestan los antepasados en la culminación de un proceso que comenzó con su muerte, con lo cual se incorporan a los ciclos de vida – muerte – resurrección propios de K'inich y del dios del maíz.<sup>81</sup>

Una vez analizadas las relaciones existentes entre el P2 y el P3 del friso y las demás partes constitutivas de la escena (reptiles, montañas y serpientes), es decir, los elementos iconográficos extrínsecos a la figura de los gobernantes, pasaremos a la tercera evidencia que ayuda a identificar a tales personajes como antepasados renacidos: los componentes intrínsecos y sus contenidos simbólicos.

Como se vio en el apartado 4.3, todos los elementos componentes del atavío de rostro del P3 y muy probablemente del P2, vistos de manera conjunta, aluden al momento liminar de transformación de los gobernantes, mismo que se define como un surgimiento o renacimiento desde el interior de un espacio subterráneo y acuático hacia la superficie terrestre o el ámbito celeste. Sumado a este atavío de rostro, el motivo que es privativo de los gobernantes fallecidos y de las deidades en proceso de transformación, vinculados con umbrales que conectan los estratos del cosmos, es la postura de los brazos y las manos sobre el pecho y en posición de “pinzas de cangrejo”. Ningún gobernante vivo,

retratado en el ejercicio de su poder, tiene la mencionada pose sin llevar la barra ceremonial de manera horizontal (ver Clancy, 1994), mientras que aquellos que al mostrar tal postura no llevan la barra bicéfala, siempre están vinculados con procesos y momentos de transición que involucran el hecho de surgir del inframundo *post mórtem*, como el P2 y el P3 de Balamkú (ver además las figuras 4.13 A-C, E, F y 4.14). Para reforzar esta interpretación, podemos recurrir a ejemplos como las figuras de jade que representan soberanos o dioses danzando y con dicha postura de brazos y manos, depositadas como ofrendas funerarias en Copán y en la Tumba 1 del Templo del Jaguar, en el conjunto Kinichná de Dzibanché (Fig. 4.45A y B, Nalda, 2004: 23), algunas de ellas como posibles retratos de los individuos fallecidos en estado liminar. La danza, como acto propiciador de estos episodios de transformación vinculados con el renacimiento, se hace patente en la escultura de K'inich Yax K'uk' Mo' dentro de un cartucho solar en el bloque 2 de la escalera de la Estructura 10L-16 de Copán (Fig. 4.45C), quién ejecuta una danza de resurrección al momento de elevarse a la bóveda celeste (Looper, 2009: 88; según dibujo reconstructivo de Barbara Fash, en Fash, 2011: 65 y Taube, 2004b: Fig. 13.13a).<sup>82</sup>

En resumen, la evidencia iconográfica que acompaña a los personajes retratados en la escena del friso, ya sea su atavío de rostro y su lenguaje corporal, como la forma en la que interactúan con las montañas zoomorfas y los reptiles colocados sobre ellas, son fuertes indicadores de que los gobernantes se muestran en el punto culminante de un proceso iniciado al momento de fallecer y habitar temporalmente el interior de la montaña (ver Capítulo 5, pp. 173 - 175); es decir, son soberanos muertos que renacen como antepasados sacralizados.

El tratamiento de la figura de los antepasados y los elementos iconográficos involucrados en su representación son recurrentes en las imágenes de los gobernantes vivos en el ejercicio de su poder; sin embargo, en el arte maya del Clásico, como se ve en el friso de Balamkú, existen desemejanzas sustanciales que nos pueden ayudar a diferenciar e identificar a los personajes, y que salen a la luz en un análisis minucioso y contextual de la escena. Dos monumentos relativamente contemporáneos al caso de estudio de Balamkú ofrecen claros ejemplos del tratamiento iconográfico de los antepasados como figuras reales: el Monumento 160 de Toniná (500 – 600 d.C.) y el friso del Edificio A del Grupo II de Holmul (600 d.C. aproximadamente).

El primer caso, el Monumento 160 de Toniná (Fig. 4.46), muestra a un gobernante en el ejercicio del poder en el centro de la composición; está sentado sobre un cojín de piel de jaguar y porta una falda o pantaloncillos cortos hechos con la misma piel del felino,

además, lleva una enorme serpiente bicéfala a manera de barra ceremonial, de cuyas fauces emerge uno de los dioses remeros.<sup>83</sup> Este soberano se halla sentado sobre una cabeza de rasgos zoomorfos y esqueléticos que a su vez se encuentra colocada sobre una montaña zoomorfa florida en vista frontal. Esta montaña funge como un marco cosmológico para el personaje central, a la vez que una referencia a un lugar mítico. Flanqueando a este *witz* se ven, a ambos lados, montañas zoomorfas de perfil con sendas flores en la frente, sobre las cuales se abren las fauces de dos serpientes gigantescas que dan paso a dos personajes de cuerpo completo sentados en tronos o cojines, y cuyo lenguaje gestual indica que conversan y se dirigen a la figura central.<sup>84</sup> Estos individuos, por su atuendo, joyas y tocado, se reconocen como miembros de la realeza; la diferencia con el gobernante al centro de la escena es que estos de los lados no poseen la barra ceremonial y se hallan manifestados a través de “serpientes de visión”, mismas que probablemente surjan de las comisuras del mascarón central de la montaña.<sup>85</sup> Gracias a esta diferencia en el tratamiento y los elementos iconográficos asociados a cada figura, es viable interpretar que los que flanquean al personaje central son antepasados, invocados y materializados para sancionar y así legitimar los actos del rey, con quien se muestran dialogando.<sup>86</sup>

El segundo ejemplo, el friso del Edificio A del Grupo II de Holmul, presenta una escena en gran medida similar a la del monumento de Toniná. Se trata del gobernante llamado Ochi Chan Yopaat Macha' (Tokovinine, 2013b: 112, 116) que ocupa el centro de la composición, sentado sobre una montaña zoomorfa de cuyas fauces salen dos serpientes que abren sus bocas en dirección a los extremos del friso.<sup>87</sup> Frente a cada una de ellas, ocupando las esquinas de la escena, se hallan otras dos montañas sobre las que se sientan (usando la misma pose de la figura principal) personajes que llevan el mismo atuendo y tocado que el gobernante al centro. Estos individuos, por su vestimenta y su postura corporal pueden ser identificados como miembros de la realeza, mientras que su ubicación con respecto a las fauces de los ofidios (abiertas a 180°) indican que posiblemente son antepasados que están siendo invocados y manifestados a través de las “serpientes de visión”, las cuales, por cierto, son semejantes a las serpientes analizadas en la figura 3.30, particularmente cercanas a las serpientes de la MZ3 del friso de Balamkú. Este ejemplo de Holmul es asombrosamente parecido al Monumento 160 de Toniná, donde se emplearon los mismos lineamientos compositivos y un complejo iconográfico parecido en torno a las figuras reales, y donde se utilizaron recursos gráficos similares para mostrar el conjuro de los antepasados reales. Sin embargo, como lo señala

A. Tokovinine (2013b: 116), es posible que la figura central de este friso sea el retrato póstumo de Ochi Chan Yopaat Macha', fallecido antes de la dedicación del edificio.<sup>88</sup>

Con base en estos dos ejemplos manejados a manera de acervo comparativo para enriquecer nuestro análisis, se puede sugerir que en efecto, los personajes de Balamkú, al ser invocados y “materializados” a través de las montañas floridas, en conjunto con las “serpientes de visión” y los reptiles de los cuales se muestran emergiendo o, utilizando un concepto *emic*, naciendo, son antepasados que por tratarse de gobernantes usan el mismo complejo iconográfico y las insignias de los miembros de la realeza, pero que se diferencian de forma contundente de los soberanos vivos que ostentan el poder.

Cabe aclarar que en este apartado y debido a la falta de registros epigráficos que acompañen al friso de Balamkú, se han identificado a los personajes con el término neutral de antepasados. Será en el Capítulo 6 donde, al analizar el posible contexto social e histórico del friso, se podrá inferir y de forma tentativa proponer su carácter mítico o histórico.

### ***Aportaciones de la figura de los antepasados al eje temático y su función dentro de la escena***

Los ejemplos del friso de Holmul y el Monumento 160 de Toniná muestran, como se acaba de ver, dos antepasados bajo un esquema cosmológico que incorpora la figura de montañas floridas. El caso de Balamkú, en cuanto a esquema compositivo, no difiere enormemente de lo visto en estos ejemplares, con la única diferencia de que muy posiblemente falta la figura del *k'uhul ajaw* en una posición privilegiada de la escena. En efecto, en Balamkú el P2 y el P3, identificados como antepasados renacidos se encuentran al centro de la composición; sin embargo, por los restos de estuco modelado que se presentan en ambos extremos del friso, cabe pensar que hubo originalmente figuras similares (es decir, antepasados reales) en dichas posiciones.<sup>89</sup> La escena completa, por lo tanto, debió tener cuatro personajes; este detalle me lleva a pensar en la posibilidad de que se trate de una serie de gobernantes ancestrales representados dentro de un esquema cosmológico, como la sucesión de seis retratos reales póstumos de cuerpo completo y sentados sobre enormes *witz* en la crestería del Edificio de las Estelas de Kohunlich,<sup>90</sup> contemporánea al friso de Balamkú (Nalda y Balanzario, 2005: 43-44) y, aunque bajo una configuración distinta, la galería de cartuchos solares con la imagen de los miembros del linaje real en el pasillo oriente de la Casa A del Palacio de Palenque (Chinchilla, 2006: 49-51).



Bajo la perspectiva de estos ejemplos comparativos, cabe preguntarse si el friso de Balamkú también muestra a los miembros de un linaje real. Es muy posible que así sea, y aunque solo contamos con dos de los personajes originales, tanto su naturaleza real como su condición de antepasados renacidos y la configuración completa del friso, indican que muy probablemente los cuatro antepasados hayan pertenecido a una misma “familia” de ancestros vinculados con el linaje real.

A partir de lo observado tanto en Balamkú como en todos los ejemplos considerados para el presente estudio, se han podido reconocer y trabajar los contenidos nodales de la figura de los antepasados dentro de la cosmovisión maya. Muchos de estos factores, apuntados y desarrollados por Patricia McAnany en dos trabajos seminales (*Living with the Ancestors* – 1995 y *Ancestors and the Classic Maya Built Environment* – 1998), por James Fitzsimmons en su extenso estudio *Death and the Classic Maya Kings* (2009) y por el exhaustivo trabajo de Mary Helms, *Access to Origins* (1998),<sup>91</sup> se han venido desarrollando a lo largo del presente capítulo, algunos de los cuales han sido tomados como punto de partida para las interpretaciones y las propuestas que aquí se han formulado; por lo tanto, no considero que sea necesario volver a profundizar acerca de dichos aspectos nodales, solamente señalarlos: a) ya sean míticos o históricos, los antepasados juegan un papel preponderante como figuras de autoridad dentro de la sociedad, encarnando sus ideales y el modelo de conducta de sus futuros gobernantes; b) los antepasados adquieren la apariencia, los atributos, las capacidades y las características conductuales de ciertos dioses, con lo que se vuelven los depositarios de las creencias religiosas y los preceptos teológicos de una sociedad; c) al vincularse de esta manera con las deidades, los ancestros logran formar parte de los procesos de renovación de cosmos, tomando como modelo los ciclos de vida, muerte y resurrección de las plantas y los astros, e incorporándose a ellos; de ahí que se les muestre bajo esquemas cosmológicos y en estrecha relación con localidades de carácter mítico; d) al ser sujetos de veneración, los antepasados pueden ser invocados y manifestados mediante rituales de conjuro, siendo integrados de esta forma a la esfera religiosa y ceremonial de una sociedad, constituyendo un elemento básico para la institución del poder político.

En los personajes 2 y 3 del friso, como se ha venido analizando, se emplearon todos los medios iconográficos y las formas de sacralizar y enaltecer a los gobernantes vistas en el apartado 4.2, a excepción de presentarlos con las facciones y los rasgos diagnósticos de los seres sobrenaturales. La utilización de todos estos recursos en la

imagen de los soberanos y los contenidos simbólicos que conllevan, señalan de forma clara las connotaciones sagradas y los factores ideológicos que la sociedad de Balamkú depositó en sus figuras ancestrales. El tratamiento que se les dio a estos personajes del friso, en cuanto a su sacralización y exaltación por medio de recursos iconográficos, es muy cercano al empleado en ciertos antepasados reales emblemáticos; tal es el caso de Yax Nuun Ahiin en la Estela 31 de Tikal, mimetizado con el dios solar a partir de la apropiación de sus rasgos y algunos de sus elementos iconográficos asociados, representado en el momento que ocupa un espacio celeste; un caso afín es el de K'inich Yax K'uk' Mo', quien se muestra como un aspecto aviar de K'inich en los relieves de estuco de Rosalila y el de K'inich Janahb' Pakal, renaciendo del inframundo mientras en cierta medida se fusiona con el dios del maíz y con K'awiil en la lápida del Templo de las Inscripciones. Al respecto, retomo las ideas de Guillermo Bernal (2011: 435), quien plantea que “el poder dinástico tejió una compleja trama de significados en torno a sus antepasados, convertidos en entidades protectoras y benefactoras del linaje y de la colectividad”.

En el friso de Balamkú, las figuras de los antepasados adquieren el estatus de seres sagrados al ser empatados con ciertos aspectos y atributos de dioses emblemáticos en momentos específicos de su vida y bajo un aspecto puntual, reviviendo episodios de relevancia cósmica. Al respecto, cabe subrayar que ambos personajes también se vinculan directamente con las propiedades de las montañas míticas de las que surgen: el P2, identificado con el dios del maíz renacido, surge de una montaña fuertemente ligada con ideas de fertilidad y renovación vegetal, como encarnación de los conceptos de sustento y abundancia, mientras que el P3, vinculado con un aspecto específico del dios solar, emerge como el astro regidor y ordenador del cosmos de una montaña con claras alusiones solares.

Estas implicaciones, en conjunto con todos los factores y los contenidos señalados en ambos personajes, conforman, como se vio en el apartado anterior, los valores intrínsecos de cada uno de ellos. Dichos valores, al articularse con los aspectos nodales de los antepasados dentro de la cosmovisión maya, y al conjugarse con los factores resultantes de la relación entre estos personajes y las otras secciones integrantes del friso, moldean y definen las aportaciones y el papel de esta parte constitutiva al eje temático de la escena; las cuales se pueden reunir en cinco puntos elementales:

1. Son la manifestación real y tangible de personajes que han sido invocados, cuya esencia vital ocupa el soporte físico que los representa, pasando de ser una mera imagen de los antepasados a ser la materialización o encarnación de los mismos.<sup>92</sup>

2. En conjunto, son la representación de un linaje real vinculado, muy probablemente, con el gobernante en turno; concebidos como un símbolo de la perpetuación de un reinado triunfante con orígenes divinos, con un papel fundamental y aun vigente dentro del ámbito social y político local.

3. Al vincularse con ciertos dioses emblemáticos y al poseer sus atributos y facultades, los antepasados de Balamkú adquieren connotaciones ideológicas y religiosas, encarnando los valores e ideales fundamentales que caracterizan la figura paradigmática del gobernante dentro de la cosmovisión del Clásico.

4. Se muestran en la culminación (resurrección) de un proceso de transformación que involucra habitar temporalmente un espacio sobrenatural (el inframundo); imitando ciertas características conductuales y los ciclos de muerte y renacimiento de los dioses a los que personifican.

5. Debido a lo anterior y gracias a su vínculo consustancial con montañas de naturaleza cosmológica y mítica, los antepasados de Balamkú rememoran episodios mitológicos y eventos de carácter cosmogónico, de los cuales son protagonistas. Asimismo es posible que estos personajes hayan sido concebidos como los gobernantes o señores sagrados de las localidades sobrenaturales con las que se conectan.

Todas estas funciones y aportaciones al tema central de la escena, como un conjunto de elementos perfectamente enlazados de forma coherente, apuntan a que las figuras de los antepasados son el núcleo que orienta y vertebrata el eje temático de la escena del friso, en torno al cual todas las demás partes constitutivas y los motivos juegan un papel complementario.

---

## Notas

<sup>1</sup> El altorrelieve es el saliente de una escultura en el que el volumen resalta más de la mitad de su espesor con respecto al fondo y que puede tener incluso algunas de sus partes exentas. En el caso de los personajes antropomorfos del friso las únicas partes en altorrelieve son las piernas cruzadas de ambos.

<sup>2</sup> Los términos “figura real”, “personaje real” y “antepasado real”, se alude a los gobernantes u otros miembros de la realeza.

---

<sup>3</sup> A partir de este punto, al dios solar se le llamará *K'inich*, traducido generalmente como “ojo del sol” u “ojos del sol” (Colas, 2003: 271).

<sup>4</sup> Al mismo tiempo, las formas y las convenciones iconográficas del Preclásico, modificadas y complejizadas de manera semejante al caso de los gobernantes, se siguen utilizando en las representaciones de los dioses del Clásico temprano; pero como temas centrales, estos seres dejan de ocupar la mayoría de los grandes programas y espacios arquitectónicos, y su imagen se ve desplazada a formatos de menor tamaño, como vasijas, incensarios efígie y objetos tallados en concha, hueso o jade.

<sup>5</sup> Este tema se desarrollara detalladamente cuando se analice en Personaje 3 del friso de Balamkú.

<sup>6</sup> Erik Velásquez García (2011a: 422-424; Fig. 5b) plantea que el relieve del Templo II del Grupo Tutil en Dzibanché muestra a un personaje sentado con las piernas cruzadas y sosteniendo con ambas manos y brazos dos antorchas. La postura de manos y brazos es fácilmente reconocible, mientras que las piernas cruzadas es, debido al deterioro del estuco, difícil de reconocer.

<sup>7</sup> Para ver la identificación del personaje retratado en el mascarón de Kohunlich (Fig. 4.5B), consultar la forma de sacralizar N° 6.

<sup>8</sup> Se considerará como emblema a una imagen u objeto que se usa para representar una noción o idea sobre una persona, y que muchas veces sirve como un ícono para identificarla. Al ser un nombre emblema, esta imagen puede ser, además, la representación de su antropónimo.

<sup>9</sup> Se definirá y abundará sobre el tema de los tocados nominales cuando se analice el tocado de uno de los personajes del friso de Balamkú.

<sup>10</sup> Además de los mascarones mostrados en la figura 4.7, existen varios ejemplos de escultura arquitectónica del Clásico temprano que muestran al soberano dentro de un espacio cosmológico sagrado; tal es el caso de la crestería del Edificio B-4 (o Edificio de las Estelas) de Kohunlich, que consta de seis mascarones de la montaña zoomorfa sobre los que se sientan igual número de personajes que portan la parafernalia y los símbolos de los gobernantes (Nalda 1999; Nalda y Balanzario 2005). Asimismo, el Monumento 106 de Toniná (una lápida esculpida empotrada en la fachada poniente de la Estructura V) muestra, al igual que los recientemente descubiertos frisos de la Acrópolis Los Árboles (12F19) de Xultún, gobernantes sentados sobre Montañas de la Flor y dentro de espacios míticos reproducidos en el arte que decora los edificios (ver Stuart y Houston 1994, pp.81-86; Saturno, Hurst y Rossi 2012). Un caso sumamente interesante es el friso de Holmul, que aunque un poco más tardío (finales del siglo VI), sigue los lineamientos de principios del Clásico temprano, colocando a tres gobernantes sentados sobre montañas zoomorfas, mientras la parte superior de sus cuerpos y cabezas se encuentran a la altura de una banda celeste en la parte alta de la composición, con lo cual adquieren una dimensión que involucra el nivel terrestre y el estrato celeste.

<sup>11</sup> Para la identificación del personaje retratado en el mascarón de Kohunlich (Fig. 4.7B), ver forma N° 6.

<sup>12</sup> Para una amplia discusión sobre el tema, consultar el artículo “En las fauces del monstruo”, publicado en 2005 por Claude Baudez.

<sup>13</sup> Dentro del Clásico temprano, un ejemplo de *K'inich* elevándose a los estratos celestes a través de la hendidura frontal de la montaña se puede ver en el mascarón de la Plataforma VI de Toniná (Fig. 3.31C), en los murales de la Tumba 1 de Río azul, en cambio, se ve al mismo dios solar surgiendo de la cabeza de un cocodrilo terrestre (Fig. 3.11A).

<sup>14</sup> El ícono de las antorchas cruzadas puede ser usado como parte de los tocados, como es caso del mascarón de Yehnal, proclamando la legitimidad del origen dinástico en relación con Teotihuacán, ligado a su vez con los rituales Fuego Nuevo y los fundadores dinásticos. Esta interpretación guarda cierta coherencia si tomamos en cuenta que precisamente el mascarón es parte del discurso iconográfico en torno a la figura de *K'inich Yax K'uk' Mo'* (Consultar, García Barrios y Valencia, 2009, Velásquez García, 2011).

---

<sup>15</sup> Este eje define a los edificios que lo conforman como localidades donde se venera a la figura ancestral, y tiene por función ser un marcador espacial que señala el lugar preciso donde estos personajes yacen (Christa Schieber de Lavarreda, junio de 2013, comunicación personal; Schieber de Lavarreda y Orrego Corzo 2012). En consecuencia, los discursos iconográficos de las estructuras que forman parte de este eje, por lo general reproducen esquemas cosmológicos que tienen como tema central la figura de los antepasados sacralizados (McAnany 1998, p. 297), o muestran, como es el caso de los ejemplos de la Acrópolis de Copán, la fusión del ancestro con dios solar ascendente. Ver el caso del Templo del Sol Nocturno y su escultura arquitectónica que reproduce el ciclo solar (consultar Houston, Román y Garrison, 2012: 117-121; Román *et al*, 2013: 731-732).

<sup>16</sup> Es necesario aclarar que en ningún caso (por lo menos que yo conozca) los ojos de personajes humanos o de gobernantes fueron utilizados de esta manera, es decir, como nichos para colocar signos o algún tipo de recurso gráfico que hiciera referencia a la “humanidad” del personaje retratado. Sin embargo, es interesante constatar que, en otros contextos, como en el caso de los dioses y algunos seres sobrenaturales, los ojos muchas veces se toman como elementos iconográficos determinantes que ayudan a identificarlos correctamente. Cabría pensar, por lo tanto, que dentro del rostro, las características formales de los ojos son esenciales y acordes con la identidad y la naturaleza de los individuos y los dioses. Así, los ojos de los seres vinculados con los reptiles y los ámbitos acuáticos o del inframundo tienen por lo general pupilas enroscadas dentro de ojos circulares (véanse por ejemplo los ojos de GI, *K'awiiil* y GIII); mientras que los seres celestes, especialmente el dios solar K'inich y la Deidad Ave Principal tienen pupilas angulares y esquinadas, dentro de ojos rectangulares y grandes. El ejemplo de los mascarones de Kohunlich es excepcional, pero en mi opinión, fueron utilizados por el artista como espacios para colocar, de la misma forma que en los retratos de los dioses mencionados, motivos o elementos iconográficos que hicieran referencia a la naturaleza de los personajes, con la finalidad de facilitar su identificación.

<sup>17</sup> El rostro del P3, si se le incluye el atavío de rostro completo y el tocado, mide un poco menos del doble del resto del cuerpo sentado. P3, altura total: 140 cm aproximadamente, de los cuales: rostro más elementos periféricos: 93 cm aprox.; cuerpo: 57 cm.

<sup>18</sup> Según M. Looper (2002: 188-189), los tres tronos de piedra levantados en tiempos primordiales relacionados con la “fecha era” tienen, cada uno, su propia identidad específica: el primero es un trono de jaguar, el segundo es un trono de serpiente y el tercero, un trono de agua. Es muy posible que los tronos con piel o forma de jaguar bicéfalo, tan abundantes en las escenas de entronización mayas, aludan a este primer trono de tiempos míticos.

<sup>19</sup> La distorsión de la forma de esta prenda se debe a la vista frontal presentada en el dibujo. A diferencia de las prendas mostradas en la figura 4.12, la del P3 del friso no tiene manchas de piel de jaguar (ni en pigmento ni de forma incisa), por lo que considero que se trata de una falda lisa, de diseño mucho más sencillo. A esta conclusión llegué después de observar detalladamente el motivo *in situ*.

<sup>20</sup> Otros elementos típicos del atuendo del Clásico Temprano (algunos de los cuales se siguen utilizando durante el Clásico tardío) son los cinturones rígidos con bandas cruzadas y círculos, las cabezas antropomorfas o zoomorfas sobre los cinturones, las celtas de piedra brillante (en grupos de tres) como colgantes en la parte delantera o trasera del cinturón, una especie de “cadena” formada por signos **YAX** que sostienen una cabeza zoomorfa, una barra rígida que cae de la parte delantera de la falda, un tocado muy elaborado y las sandalias de corte sencillo (Proskouriakoff, 1950). Todos estos elementos (exceptuando el tocado y el atavío de rostro) están ausentes en los dos personajes del friso de Balamkú. posiblemente esto se deba a la posición que tienen y al poco espacio existente entre las piernas cruzadas y los brazos, el cual es ocupado únicamente por un pectoral y collar de relativamente gran tamaño.

<sup>21</sup> El uso de los pectorales y collares como portadores de la imagen de ciertos seres emblemáticos vinculados al gobernante que los usan, se puede comprobar en las figuras 4.12C – D y 4.41B, donde los soberanos o los miembros de la élite retratados llevan pequeños rostros que cuelgan de collares de cuentas a la altura del pecho.

---

<sup>22</sup> Los rituales de invocación a los que hace referencia la autora son aquellos en los que interviene la barra ceremonial, principal instrumento para invocar y “materializar” a dioses y antepasados (Clancy, 1994: 32-42).

<sup>23</sup> El vínculo entre esta posición de manos y brazos y el concepto de “eje del cosmos” se muestra con el ejemplo anterior de Copán, y también con las imágenes del dios *Pax* en la misma postura (Fig. 4.13A y D). Dicho personaje, en ciertos contextos (especialmente cuando forma parte de escenas cosmológicas), se le muestra como personificación del árbol, a la vez que funge como eje rector del mundo.

No considero que esta postura sea una forma de sacralizar al gobernante en la escultura arquitectónica (en términos de herencia de posturas y lenguaje corporal propio de los dioses), ya que, al parecer, dicha posición de “pinzas de cangrejo” es propia de los gobernantes que sostienen la barra ceremonial (esta posición puede rastrearse hasta la escultura del Preclásico Medio - Costa del Golfo y Chalcatzingo, y Tardío - Kaminaljuyú, en los retratos de soberanos en eventos liminares. Ver Clancy, 1994: 26-32).

<sup>24</sup> El dibujo de esta escultura arquitectónica es altamente reconstructivo. Sin embargo, el investigador que lo presenta, al describir los restos de estuco y piedra, sugiere y propone estas formas (Miller, 1986).

<sup>25</sup> La lectura de este signo puede variar según el autor. Actualmente se propone la lectura de **JAL** (ver Stone y Zender, 2011: 81).

<sup>26</sup> Como en los incensarios tipo Tazkol que retratan a GI o GIII, ver Hellmuth, 1987b: Fig. 75-76 y 643-644.

<sup>27</sup> Es posible que los rostros zoomorfos de perfil sean parte de las orejeras de los personajes, formando un conjunto. Sin embargo, en esta parte del análisis, y atendiendo a pruebas que se tocaran cuando se analicen estos elementos, los consideraré como componentes aparte, lo cual además facilitará su correcto estudio.

<sup>28</sup> A esta conclusión he llegado luego de comparar sus rasgos con los de los cocodrilos y montañas zoomorfas – cocodrilo del Clásico temprano. Sin embargo, durante todo el Preclásico esta figura se mantiene representada con características muy esquematizadas, en muchos casos, difíciles de identificar. Autores como Luis T. Sanz consideran que durante el Preclásico estos mascarones son polimorfos, y que sus características son demasiado imprecisas como para poder clasificarlos (1997: 15-16).

<sup>29</sup> Por la falta de incensarios efígie fechados para el Clásico temprano en la zona de Balamkú y en toda el área sureste de Campeche, he decidido realizar un análisis comparativo con mascarones similares y contemporáneos del área sur de Campeche y sur de Quintana Roo, y, en el caso de los incensarios efígie con un arreglo compositivo similar al de los mascarones, retomar aquellos provenientes del norte del Petén guatemalteco y fechados también para el Clásico temprano.

<sup>30</sup> Originalmente, el reptil de la vasija funeraria se encuentra con las fauces apuntando hacia arriba y flotando sobre una banda acuática. En la figura 4.24 se muestra en posición normal para poder establecer y facilitar la comparación.

<sup>31</sup> Esta pupila en espiral en los MZI del P2 y P3 es un rasgo diagnóstico y de los reptiles y ofidios durante el Clásico temprano, el cual los diferencia claramente de los felinos colocados en la misma posición dentro del atavío de rostro. Estos últimos tienen por lo general pupilas cuadradas (como las del dios solar) o pupilas circulares, más apegadas al modelo natural.

<sup>32</sup> Una diferencia sustancial que encuentro entre estos tres ejemplos estudiados, es la frente seccionada y arqueada sobre los ojos de los MZI (ausente en el ejemplo de la vasija), la que posiblemente debe su forma a las necesidades de presentar al zoomorfo de frente y en formato tridimensional.

Por otro lado, si se hace un acercamiento al rostro del MZI del P3 en la figura 4.2B, se notará que su inclinación y dirección hacia abajo, sugiere que es imposible que este hocico haya sido puntiagudo y hacia arriba, como es el caso del hocico del pez *Xook*.

---

<sup>33</sup> El zoomorfo de la vasija funeraria posee de forma adicional, algunos rasgos que lo identifican como reptil (mismos que no comparte con los MZI del P2 y P3): hileras de puntos sobre el rostro como elementos que lo vincula con el agua y escamas con forma de una hilera de “medias lunas” a lo largo del hocico.

<sup>34</sup> Consultado en [www.famsi.org](http://www.famsi.org), febrero de 2013.

<sup>35</sup> Por su aspecto general, la paleta de color utilizada y ciertos rasgos particulares semejantes, considero que tanto el reptil – pez de la vasija de Calakmul como el de Balamkú son el mismo ser; representado el primero con mayor maestría en el trazo y la aplicación del color y el segundo de forma más burda y un tanto simplificado en sus rasgos.

<sup>36</sup> Se debe recordar que, como lo señalé en la figura 4.21, ambos MZI son iguales, por lo que creo se trata de la misma criatura. En el caso del MZI del P3, no existen los restos de este diente puntiagudo como en el P2, ya que toda la parte inmediatamente debajo del arranque del hocico se ha caído y perdido por completo.

<sup>37</sup> Uso el término de “animal fantástico” refiriéndome a las criaturas “no puras” o híbridas, es decir, aquellas que son una mezcla de varios animales emblemáticos, y cuyos rasgos se pueden rastrear como características en otros seres (ver Houston, 2010). Se habla también de seres de rasgos grotescos, o simplemente, seres grotescos (grotesque).

<sup>38</sup> Aunque este último ejemplo no es estrictamente un atavío de rostro y el cocodrilo no se trata de un MZI, el arreglo compositivo sugiere una correspondencia entre ambos elementos (el zoomorfo y el dios solar) similar a la lograda en los personajes del friso. Algo semejante se ve, ya en formato MZI, en el cocodrilo sobre el cual se halla el rostro de GI, en un incensario del Complejo Motiepá (hacia el 400 d.n.e.) de Palenque (Fig. 4.23C).

A pesar de que el ejemplo del cocodrilo del mural de Río Azul posee también un diente de pez *Xook* y está asociado a una banda acuática del inframundo, encuentro a los seres de los MZI del friso más cercanos a los reptiles míticos de las vasijas funerarias de Calakmul y Balamkú. Esto se debe a las grandes similitudes formales entre estos últimos ejemplos (el ojo en espiral, la falta de nariz, las escamas sobre el maxilar superior, y el posible diente frontal), las cuales, en una comparación detalle por detalle, se alejan un poco del reptil de Río Azul.

<sup>39</sup> La vinculación del P3 del friso con la deidad solar se verá más adelante, cuando se analice el tocado del personaje (para una amplia discusión de la figura del rey como dios solar, consultar el artículo de 1983, “The Sun Kings at Copán and Quirigua”, de Claude Baudez).

<sup>40</sup> Es posible que este mascarón, al ser usado por GI y en combinación con otros elementos que se verán más adelante, aluda al ambiente en el que se encuentra inmerso el dios, y no de un espacio del que emerge.

Lo que pudo ser MZI similar, con diente frontal prominente proyectado hacia el frente y con estrias, se puede ver aun en los restos de un mascarón ubicado al oriente de la escalinata principal del nivel B de la Acrópolis de Kinichná, Dzibanché (observación personal, julio 2012). Otro mascarón inferior semejante al del P3, es decir, que representa y personifica al inframundo acuático, se ve en una estela del Clásico temprano de Copán (ver figura 4A-2). Este rostro zoomorfo, por la forma de su hocico, sus ojos y el elemento con bandas cruzadas (y con foliaciones en su parte inferior) que sale de sus fauces, reúne todas las características de la serpiente acuática o Lily Pad Headdress Monster (de la que se hablará ampliamente a continuación) la cual personifica las aguas del mundo subterráneo. El aspecto general de su rostro es idéntico a la gigantesca serpiente acuática de los relieves de estuco recientemente excavados en la Estructura B5 de Caracol, Belice (600 – 900 dne. Aprox; ver Finamore y Houston, 2010: Cat. 1). Por ser la representación de un espacio subterráneo y acuático, y por estar colocada en el mismo nicho funcional dentro del atavío de rostro, esta serpiente aporta valores simbólicos similares a los ya apuntados para el caso del P3.

<sup>41</sup> Por cuestiones de espacio, he decidido traer a este espacio un breve reconocimiento e identificación de los MZS dentro de la tradición de atavíos de rostro del Clásico temprano.

---

En el friso de Becán se muestra un MZS que por su aspecto general se vincula con el MZI; sin embargo, algunos detalles como la forma general de los ojos y las pupilas lo relacionan más con un ser solar o celeste (Fig. 4.28A). Por su parte el personaje del friso de Placeres lleva un MZS con la representación de un ave acuática, posiblemente un cormorán (4.28B). En este caso, el zoomorfo podría aludir a un animal emblema ligado directamente con el personaje que lo porta (Guillermo Bernal, comunicación personal, octubre 2012). De la misma forma, en los únicos dos mascarones de Kohunlich que todavía conservan sus MZS, éstos representan enormes incensarios zoomorfos humeantes (Taube, 1998: 453-454) (4.28C y D). En formato de incensario efígie, el MZS tiende a ser el pez o monstruo *Xook* cuando el rostro central es el del dios GI (4.28F), y a ser un felino cuando se trata de GIII (4.28G). En los incensarios efígie del Complejo Motiepá de Palenque, se da cierta recurrencia a representar, tanto en el MZS como en el MZI, rostros de cocodrilos que muestran mínimas diferencias (en su mayoría como parte del atavío de rostro de GI) (Fig. 4.23C).

<sup>42</sup> Es común encontrar, en los tocados de los personajes reales e incluso en los de algunos dioses, antropónimos y teónimos solucionados a manera de elementos iconográficos integrados a la totalidad del tocado. Ejemplos claros de esto se dan, de forma más o menos contemporánea al friso, en las estelas 31 y 40 de Tikal (formado los nombres de *Yax Nuun Ahiin* y *Sihyaj Chan K'awiil* en la Estela 31 y *K'an Chitam* en la Estela 40).

<sup>43</sup> Cuevas y Bernal sugieren que para los ejemplares tardíos de Palenque, y en caso de representar al dios *K'awiil*, el tema central de los MZS gira en torno a la continuidad generacional, por tratarse de la entidad patrona del linaje gobernante de palenque (2002a: 19).

Muchos casos contemporáneos al friso muestran un mascarón superior con el rostro de la Deidad Ave Principal; sin embargo, como se señaló anteriormente, los ojos del ejemplar sobre el rostro del P3 son reptilianos o de seres del inframundo, mientras que el ave celestial tiene ojos de pupila cuadrada, idénticos a los del dios solar; por tal motivo, descarto la posibilidad del ave en el Mascarón zoomorfo superior del P3.

<sup>44</sup> En la figura 4.29 se señalan los rasgos de ambos Rostros Zoomorfos de Perfil inferiores del P3, con los que se puede apreciar que ambos son la misma criatura. El RZPi del lado izquierdo del lector está fuertemente deteriorado, sin embargo, es posible, en un estudio comparativo, encontrar las semejanzas que guarda con su contraparte derecha.

<sup>45</sup> A esta conclusión he llegado después de comprobar que el RZPi del P3 comparte todos los rasgos diagnósticos del Lily Pad Headdress Monster (Monstruo de tocado de lirio acuático), excepto la flor sobre la frente.

<sup>46</sup> Esta criatura sirve también como personificación del *tun* en la cuenta larga o como variante de cabeza de **HA'**, (agua) (Stuart, 2007). Esta última lectura apoya la interpretación de la serpiente acuática como personificación de la banda acuática. Cuando se presenta de forma completa, su cuerpo puede incluir aletas de pez, plumas, cuentas de jade y otros elementos. Karl Taube (en Taube, *et al*, 2010), considera que en los murales de San Bartolo (mural Poniente), esta serpiente representa a una deidad y no la personificación de las aguas terrestres. A esta conclusión llega al encontrar a la serpiente como la cabeza de un ser con cuerpo antropomorfo interactuando con la deidad del maíz. Para el presente análisis, y cuando se hable de su presencia en los atavíos de rostro de dioses solares y gobernantes, coincido con Hellmuth y Stuart, quienes no la consideran como una deidad *per se*, si no como una personificación de las aguas terrestres o infra terrestres.

<sup>47</sup> En el caso del plato K1892 considero que se trata de esta serpiente debido a sus rasgos diagnósticos: hocico ganchudo, emanaciones de sus fauces, ausencia de maxilar inferior y sobre todo, una flor de lirio anudada a un almohadilla sobre su frente.

<sup>48</sup> Existen variantes en cuanto a la orientación de esta cabeza zoomorfa de perfil dentro del atavío de rostro de los personajes (sin perder su ubicación en la parte superior de la orejera): se le puede mostrar boca arriba o



---

con las fauces orientadas hacia afuera. Sin embargo, la forma más común de presentarla es la analizada aquí, es decir, viendo hacia afuera y con las fauces apuntando hacia abajo.

<sup>49</sup> Cuando se presenta sólo la cabeza de este pez, sin cuerpo, se le puede encontrar bajo distintos grados de estilización. Sin embargo, en todos los casos, posee los siguientes rasgos diagnósticos: ojo con pupila en espiral; diente frontal prominente y puntiagudo y una aleta de pez sobre un hocico de extremo levantado. La carencia de maxilar inferior es frecuente cuando el *Xook* se presenta sin cuerpo, pero es posible encontrar ejemplos que sí la tienen, especialmente cuando funciona como logograma. De cuerpo entero, este pez *Xook* puede incorporar una concha en sección que sirve de unión entre la cola y el cuerpo; además, cuando forma parte del atavío del dios del maíz en el llamado "Danzante de Holmul", y cuando es utilizado por nobles y gobernantes, el rostro del *Xook*, siempre colocado en la parte frontal del cinturón, tiene una enorme concha *Spondylus* en sección dentro de las fauces. Por esta razón, algunos investigadores consideran al pez como un híbrido de pez, serpiente y concha (Velásquez, comunicación personal, abril 2012).

<sup>50</sup> A diferencia del área del Petén (Norte de Guatemala y Petén campechano) durante el Clásico temprano, donde GI tiene connotaciones del inframundo acuático, en el área occidental durante el Clásico tardío, especialmente en Palenque, este mismo dios puede asociarse a las esferas celestes (Bernal, 2011b: 153).

La interpretación de los estrechos vínculos entre GI y *K'inich* tiene por sustento algunas imágenes, entre ellas la de un incensario del Clásico temprano mostrado por Hellmuth (1987a: Fig. 635), en la que se ve a GI exhalando un tallo con hojas de lirio y cuentas y con un tocado de ave acuática con un pez en la boca (es decir, inmerso en un ambiente acuático), portando la insignia *K'in* del dios solar y las bigoterías típicas de esta deidad. Esta imagen muestra, en resumidas cuentas, la fusión y relación conceptual entre ambos dioses.

<sup>51</sup> Esta interpretación cobra fuerza si se toma en cuenta que el RZPi se encuentra, compositivamente hablando, a la misma altura que el Mascarón Zoomorfo Inferior. Este recurso formal podría hacer alusión, en todos los mascarones arquitectónicos e incensarios efigie que muestran reptiles en el MZI (como símbolo de un espacio o lugar), a la empatía de valencias de ambos motivos, y a la relación complementaria que se establece entre ellos: mientras uno representa el espacio en relación con el personaje retratado, el otro alude a las características propias de aquel.

<sup>52</sup> Cabe aclarar que ningún ejemplo de *K'inich* (a menos que se trate de un gobernante sacralizado a guisa de dios solar) porta al *Xook* como MZS o RZPs. En el caso de los gobernantes sacralizados, es posible que originalmente hayan existido muchos más ejemplos de escultura arquitectónica del Clásico temprano que mostraran a dicha entidad en el atavío de rostro; sin embargo, por su posición en los niveles superiores de la composición, estos elementos son propensos a un mayor deterioro.

<sup>53</sup> Al respecto, las connotaciones liminares del *Xook* se muestran cuando su cabeza es utilizada en el vestuario del dios del maíz (o sus personificaciones), en clara referencia al episodio de su renacimiento (Quenon y Le Fort, 1997: 890) (Fig. 4.34D), y como una variante de dicha secuencia mítica, una concha tallada muestra a la deidad del maíz renaciendo de la espalda de un monstruoso pez *Xook* (Fig. 4.26C).

El dios Remero Espina de Mantarraya puede utilizar como tocado la cabeza del pez *Xook* en los momentos en los que se le ve emergiendo o renaciendo en las fauces de la serpiente bicéfala de la barra ceremonial. Es decir, al ser conjurados, estos dioses remeros pueden renacer portando (en el caso del remero mantarraya) los atributos "sobrenaturales" que les permiten entrar en dicho estado de transformación.

<sup>54</sup> Esta interpretación de los mascarones zoomorfos y los rostros zoomorfos de perfil que rodean el retrato de los dioses y los gobernantes sacralizados, debe entenderse dentro del contexto en el que presentan, tomando en cuenta al personaje involucrado, las acciones que éste realiza, y la naturaleza del espacio en el que se encuentra inmerso. El modelo de análisis y las interpretaciones que presento se aplican y ajustan a los monumentos y piezas aquí analizadas (incluyendo el friso de Balamkú). La utilización de esta metodología se debe restringir por lo tanto a ejemplos que guarden ciertas semejanzas básicas (como la identidad de los personajes, la ubicación de los motivos en los mismos nichos funcionales aquí mencionados, similitudes en la

---

forma de representación de los motivos y demás elementos componentes y el contexto general de la pieza), a reserva de las conclusiones y deducciones que de ello deriven.

<sup>55</sup> En muchos casos de escultura arquitectónica e incensarios efigie tempranos, el ensamblaje de la orejera se considera como la pieza central y los nudos arriba y debajo de ésta. En el caso del P3, considero como orejera solamente el motivo semicircular y lo que llevaba adosado en su parte exterior, ya que los nudos o signos de estera (*po'hp*) son en este caso inexistentes.

<sup>56</sup> Esto ha llevado a Taube (2005: 435-437) y a Freidel y Schele (1988) a considerarlos como un quince, a la vez que un signo para *b'ih*, camino. Un quince es un esquema simplificado que señala, gracias a un centro y cuatro elementos rodeándolo de forma equidistante, un cosmograma horizontal de la superficie terrestre, indicando el centro y los cuatro puntos o rumbos cardinales. Es común encontrar que durante el Clásico tardío estas orejeras son cuadrifoliadas, y su aspecto se asemeja más a una flor que a un quince. En tal caso, muchas veces llevan en el centro largos tubos con motivos vegetales en la punta, remarcando la interpretación de la orejera como flor.

<sup>57</sup> Tampoco tienen marcas circulares sobre el estuco, señal de que nunca tuvo tales elementos.

<sup>58</sup> Esta interpretación se refiere a los adornos de piedra verde preciosa que usan los gobernantes muertos en contextos funerarios. Cuando es utilizado en los retratos de los soberanos vivos, es posible que el mismo atavío haga referencia al dios y al episodio mítico. Entre los ornamentos de jadeíta de la deidad del maíz que usan los gobernantes están las muñequeras, los collares y pectorales, las faldas de cuentas y los adornos de las orejas.

<sup>59</sup> Estos motivos tubulares son adornos comunes en la nariz de seres zoomorfos y antropomorfos.

<sup>60</sup> Erik Velásquez (en Zetina, 2007: 80-81), interpreta estos motivos como el silabograma y fonograma 'wa, que opera como complemento fonético de **AJAW**. Si se observa el ejemplo del friso de Placeres (Fig. 4.28C), donde se muestran los motivos tubulares, adornos propios de las narices de seres antropomorfos o zoomorfos, la interpretación de este elemento como un silabograma queda descartada.

Otra interpretación de estos elementos en las orejeras la da Hellmuth (1987b: 248), donde sugiere que se trata de la abreviación del pico de la Deidad Ave Principal, escondida detrás del elemento central de la orejera. Los ejemplos que Hellmuth presenta tienen las marcas de brillo, mismas que se encuentran en el pico de dicha ave, por lo que su propuesta, considero, es bastante acertada (ver Hellmuth, 1987b; Fig. 538 – 541). En el caso del P3 de Balamkú, sólo contamos con el arranque de tal forma, adosado a la parte exterior de la orejera, por lo que no se puede asegurar tan tajantemente que se trate del pico del ave celestial, siendo el elemento más cercano con el cual establecer comparación, el LPHM inmediatamente debajo.

<sup>61</sup> Dentro del contexto epigráfico, Macri yLooper (2003: 117), en su catálogo de jeroglíficos mayas presentan este logograma bajo el número de serie MB3, y lo acompañan de la posible lectura *k'uuch / kuch*, que se traduce como “cargar, transportar”. El mismo logograma, estudiado por Simon Martin (1997: 857) dentro del *corpus* de los llamados “Vasos Dinásticos”, es interpretado como un par de brazos que levantan o elevan algo colocado inmediatamente sobre ellos; en el caso estudiado por Martin, es el logograma **CHAN**, “cielo”, el “objeto” cargado.

<sup>62</sup> Este logograma de los brazos levantados es sumamente parecido al logograma **SIH**, “nacer”, que son dos brazos igualmente flexionados hacia arriba, pero con las manos dobladas hacia abajo (consultar Velásquez, 2009: Fig. 5.44b). El uso de este logograma, en contextos netamente epigráficos, siempre incluye otro elemento del cual el personaje principal se encuentra emergiendo (ver Figura 4.38B).

<sup>63</sup> La integración de logogramas a la imagen se facilita gracias a que los primeros tienen un tratamiento compositivo y de factura similar al resto de los elementos de la imagen.

---

<sup>64</sup> Stephen Houston en su artículo "Impersonation, dance and the problem of spectacle among the Classic Maya" (2006: 145-149) ofrece el término "conurrencia de la deidad" como sustituto de "personificación de la deidad". A su vez, argumenta que tanto en los textos como en la iconografía, la deidad se hace manifiesta a través de un agente humano, el cual mantiene su identidad, sin ser esta reemplazada por la deidad.

<sup>65</sup> No existe forma alguna de conocer o hacer inferencias en torno a que jeroglífico o motivo se colocaba originalmente sobre las manos abiertas. Lo único que se puede sugerir con cierta certeza es la existencia de otro elemento colocado en esa posición, lo que queda indicado gracias a la sección fragmentada que se puede observar en la parte superior del tocado.

<sup>66</sup> Este signo en forma de U es recurrentemente usado (ya sea invertido o en su posición original) en las bandas celestes de las estelas de Izapa (estelas 1, 2, 3, 4, 9, 12, 18, 21, entre otras) y en los murales de San Bartolo, por lo que podría pensarse que, al ser heredado por los mayas del Clásico, mantiene su mismo significado, relacionado siempre con el estrato celeste. Esto cobra sentido en el mascarón y el friso de El Zotz, donde el dios que lo porta como tocado es *K'inich*, al centro de una banda celestial.

<sup>67</sup> Por el momento, es difícil proponer una lectura del antropónimo del P3, ya que como se menciona, uno de los dos logogramas conservados no tiene una lectura consensuada, mientras que el tercero se ha perdido por completo.

<sup>68</sup> Agradezco a Ana García Barrios, quién llamó mi atención al respecto del jeroglífico nominal "sostenedor del sol", que aparece en la Estela 4 de Uaxactún. Este ejemplo junto con el tocado nominal del P3 de Balamkú y a "Cargador del Cielo", denotan el uso nominal del jeroglífico de los brazos que cargan en relación con el ámbito celeste (el sol, el cielo...) (García Barrios, comunicación personal, mayo de 2014).

<sup>69</sup> Es interesante constatar que a nivel iconográfico, el tocado del P3 tiene también la función de establecer, de forma comparativa, las diferencias tácitas en el tratamiento formal y en los rasgos fisonómicos entre el dios y el gobernante, estableciendo así una diferencia explícita que nos ayuda a identificar correctamente a ambos personajes.

<sup>70</sup> Las manchas del cojín de piel de jaguar del P2 son más pequeñas y solucionadas con líneas más delgadas que las del P3; además, su tamaño permite que la cantidad de las mismas sea mayor. Muy pocas manchas (del lado izquierdo del cojín) fueron resueltas con puntos pequeños rellenos.

<sup>71</sup> El rostro del pectoral del P2 tiene los ojos, nariz y boca destruidos por completo, sin embargo, todos estos rasgos dejaron huellas sobre el estuco (señaladas por medio de líneas punteadas), gracias a las cuales se puede saber la forma y las dimensiones de cada uno.

<sup>72</sup> La figura 4A-3 muestra una pequeña cara tallada en piedra verde, encontrada en la Sepultura 1 de Balamkú (Dominique Michelet, comunicación personal, diciembre 2012). Se trata de una pieza que originalmente fue parte de un collar, suposición a la que se llega por el agujero que la cruza del lado a lado en su parte superior (la más ancha), visible en ambos perfiles de la pieza. Por lo tanto, su posición sobre el pecho posiblemente haya sido muy similar a los rostros que se ven a manera de pectoral en los personajes del friso. Lo interesante de esta pieza es que, además de tratarse de un pectoral, parte de un collar, los rasgos faciales son altamente parecidos (si no es que iguales) a los apuntados para los rostros – pectorales de los personajes del friso. Esto podría arrojar un poco de luz acerca del personaje retratado, sugiriendo que los tres retratos, dada su fuerte similitud formal, son en realidad efigies de un mismo personaje. Esto apoya la idea de que el representado es un personaje común a los personajes que lo portaban: ¿Un antepasado legendario del cual descienden los gobernantes de la línea dinástica del sitio? La interpretación del pectoral de la Sepultura 1 y aquellos utilizados por el P2 y P3, como la representación de un antepasado real, cobra validez si se examinan las conchas talladas del Clásico temprano que muestran a personajes históricos de la realeza, usados como colgantes de largos collares (ver Finamore y Houston, 2010: 130-133; McAnany, 1998: 284).

---

<sup>73</sup> Se han encontrado prendas que cubren los hombros hechas de este material. El diseño de estas prendas es idéntico al de las faldas de red, por lo que se considera que ambas fueron hechas de jadeíta.

<sup>74</sup> Quenon y Le Fort sugieren que la tortuga que Pakal lleva como pectoral es otra alusión al episodio mítico de la resurrección del dios del maíz, el cual rompe el caparazón de la tortuga de la que emerge, éste último como símbolo de la tierra (1997: 897). La falda de red y la cabeza del Xook los usa el dios en eventos post resurrección, nunca en la escena en la que surge a la superficie terrestre, de ahí que se proponga que dicho traje sea una referencia a un suceso pasado.

<sup>75</sup> La ausencia de estos elementos del atavío posiblemente se deba a que, dada la posición del personaje y la altura a la que se encuentra, dichos motivos serían imposibles de ver desde cualquier ángulo.

<sup>76</sup> El largo de la falda reticulada del Personaje 2, por debajo de las rodillas, es común verlo en personajes femeninos, mientras que los masculinos generalmente la utilizan corta, sobre los muslos. Sin embargo, las mujeres que llevan el faldellín de cuentas del dios del maíz, lo usan, en muchas ocasiones, acompañado de una pequeña capa también reticulada (aunque dicha pieza de indumentaria no es exclusiva de los personajes femeninos; ver figura de *Sihyaj Chan K'awil* en el lado izquierdo de la Estela 40 de Tikal. Borowicz, 2003: 230), que cubre los hombros y llega hasta el pecho (García Barrios y Vázquez López, 2013). En el P2, a pesar del grave deterioro que presenta, no se alcanzan a ver restos que indiquen la presencia de esta última pieza de vestimenta sobre los hombros y pecho. Lo único que se puede distinguir es un volumen horizontal que corre bajo los hombros, a la altura del Mascarón Zoomorfo Inferior del atavío de rostro, similar al que usa el P3. La ausencia de esta pieza reticulada sobre los hombros podría ser un indicador de que el P2 es un personaje masculino. El problema para confirmar dicha interpretación es la falta de otras evidencias iconográficas en torno al personaje. Existen otras posibles interpretaciones, como que el P2 sea un miembro de la realeza que personifica a la diosa lunar o al dios lunar del maíz (ver Miller y Martin, 2004: 95-97 y Chinchilla, 2011: 199-204). Ambos dioses usan la falda reticulada y, en el caso de la diosa lunar, muchas veces se le muestra sin la parte superior del traje (la capa sobre los hombros); esto abre la posibilidad de relacionar al P2 con alguna de estas deidades. Sin embargo, a la falta de otros elementos iconográficos que ayuden a aclarar la identidad del P2, y dadas las evidencias analizadas, es prudente que la interpretación lo vincule con el dios del maíz emergente, dejando abiertas las posibilidades antes mencionadas.

<sup>77</sup> Según Quenon y Le Fort (1997), Fitzsimmons (2009) y García Barrios (2011), el renacimiento del dios del maíz es un episodio distinto al de su resurrección: el primero es el acto de nacer, desnudo y en posición vertical, de las fauces de un pez-serpiente-tiburón dentro de un ambiente acuático; mientras que el segundo es la acción de emerger completamente enojado y vestido, en posición vertical o de danza a la superficie de la tierra. Este último suceso tiene muchas variantes locales en cuanto a la localidad en la que se desarrolla el evento, sin embargo, los factores comunes en todas las versiones son que el dios nunca está desnudo y siempre se presenta en posición vertical o danzando. El Personaje 2 de Balamkú se muestra haciendo alusión a este último tipo de surgimiento, es decir, a una resurrección. Esto se debe a su postura corporal, a las joyas que porta en muñecas, pecho y rostro (estas últimas ahora perdidas, pero inferidas a partir de lo visto en el P3) y a las referencias a su nacimiento desde el inframundo a la superficie de la tierra.

Imágenes y esculturas arquitectónicas que hacen referencia al episodio de la resurrección del maíz se pueden ver desde el Preclásico tardío tanto en las Tierras bajas como en el arte de Izapa. Ejemplos claros son el ya mencionado mascarón de Chakanbakan (Fig. 4.44) y el mural Poniente de San Bartolo, que muestra al dios del maíz danzando y tocando un tambor antes de emerger de un caparazón de tortuga hendido (Fig. 4.9C; consultar Taube *et al*, 2010). Una variante del Clásico temprano de este evento son las imágenes del dios surgiendo de la hendidura frontal de una montaña zoomorfa (Fig. 4.9B). En Izapa, una secuencia de eventos incorporados a la saga del dios del maíz se ven en las estelas 22 y 67; en ellas, un posible gobernante que personifica a la deidad renace del inframundo acuático a través de una canoa con forma de portal cuadrifoliado (consultar Guernsey, 2002).

<sup>78</sup> Propongo que se trata de un gobernante que adopta la identidad del dios del maíz, y no de la deidad, por el hecho de que el P2, al igual que el P3, porta varios elementos iconográficos que forman parte del complejo

---

simbólico propio de la realeza, principalmente el trono y, si seguimos los patrones de representación usados en el P3, es posible sugerir que originalmente tuvo trenzas a manera de signo *pohp* y un tocado con la representación del dios personificado por el gobernante.

<sup>79</sup> Existen contados ejemplos de gobernantes contemporáneos que se retratan emergiendo de montañas zoomorfas, como en la cara este de la Estela B de Copán; se trata de representaciones que siguen el modelo de ritos iniciáticos o rituales previos a la entronización desarrollado por Mercedes de la Garza (2002); sin embargo, si observamos con detenimiento, notaremos que, al ser gobernantes vivos en el ejercicio del poder, se presentan portando todas las insignias reales, principalmente la barra ceremonial o las joyas reales sobre la frente (el llamado “dios bufón”), detalles que hacen falta en el atavío de los personajes del friso de Balamkú.

<sup>80</sup> Los recursos iconográficos que hacen explícita la emergencia de personajes de la montaña zoomorfa son: surgir de las fauces abiertas de serpientes – conducto que a su vez brotan de las fauces o la frente hendida de la montaña; emerger de las fauces de anfibios o reptiles asociados con conceptos de nacimiento, que a su vez surgen de la hendidura escalonada de la montaña (como es el caso de Balamkú - ver capítulo 5); mostrar al personaje con la cabeza o la mitad superior del cuerpo asomando por la hendidura frontal del *Witz*, o con una postura corporal que indique un movimiento ascendente, como si estuviera en el proceso de emerger, y la inserción de los individuos (ya sea el sol o personajes humanos) en cartuchos solares con forma de **YAX**, formando así un complejo iconográfico similar al signo *yax k'in*, “nuevo sol”. Los recursos textuales pueden ser jeroglíficos que aludan al nacimiento de una persona, en directa relación con una montaña (ver mural de la Tumba 1 de Río Azul; Fitzsimmons, 2009: 68-71). En contraste, existen referencias textuales a seres que no surgen de la montaña, como es el caso del Monumento 106 de Toniná, en el que el texto aclara que el gobernante “se sentó en la montaña”, *chum-¿? t-u wits-il* (ver figura 3.4D; Stuart y Houston, 1994: 82-83).

<sup>81</sup> El hecho de que los gobernantes fallecidos renazcan emergiendo de la montaña zoomorfa tiene particular relevancia cuando se analiza a la luz de las metáforas del Clásico para expresar la muerte. Estas se refieren al acto de morir con las frases *och ha'* y *och witz*, “entrar en el agua” y “entrar en la montaña”, respectivamente (Eberl, 2005: 47-51, 90; Fitzsimmons, 2009: 31-39). Esto indica que el interior acuático de la montaña fue concebido como el lugar donde habitaban las personas al morir; renacer de ellas es, por lo tanto, congruente con dicha concepción.

Existen evidencias de espacios arquitectónicos que reproducían el inframundo o el interior de la montaña, como los edificios de fachadas zoomorfas de estilo Río Bec y Chenes y el Templo 22 de Copán (ver Schávelzon, 1978; Baudez, 1999), o los que reproducían una trama laberíntica, como el interior del edificio conocido como Satunsat, en Oxkintok o los pasajes subterráneos de El Palacio de Palenque, entre otros (ver Rivera Dorado, 1995; Baudez, 2004a: 105-113, respectivamente), por cuyas salidas o bocas de la montaña emergían personajes vivos, emulando el episodio de resurrección de la deidad solar y del dios del maíz, a la vez que culminaban una especie de rito iniciático (ver De la Garza, 2002). Sin embargo, en estos casos, siempre se contaba con la presencia de un personaje (gobernante u otro oficiante del ritual) en persona, y un espacio real que reproducía y simbolizaba a otro sobrenatural.

<sup>82</sup> Otro personaje que danza en el momento previo o durante su surgimiento del inframundo es el dios del maíz en el mural poniente de San Bartolo, en un silbato del Clásico y en el “Plato Cósmico” (ver figuras 4.9C y 4.43A y C respectivamente).

<sup>83</sup> De las fauces de la serpiente que se encuentra frente al rostro del gobernante, emerge el rostro del Dios Remero Espina de mantarraya; la otra cabeza de la serpiente, colocada detrás del gobernante, se ha perdido casi en su totalidad, sin embargo, se puede aun reconocer su maxilar inferior, a la misma altura que su contraparte de la izquierda.

<sup>84</sup> El personaje frente al gobernante central, está perdido casi por completo, sin embargo aun se pueden ver sus brazos, rodilla y rostro de perfil. De la montaña de perfil y de la serpiente de la que surge solamente quedan algunos indicios como el maxilar superior de ambos y, en el caso del *witz*, su ojo, su mandíbula esquelética y el hocico alargado y caído.

---

<sup>85</sup> De las comisuras del *witz* central se ven dos cuerpos de serpientes que surgen; sin embargo, el espacio debajo de las orejas de las montañas es demasiado pequeño como para albergar la cabeza de dichas criaturas. Este detalle, y el cuerpo alargado que se encuentra detrás del rostro de la montaña de perfil a la derecha, me hacen pensar que las serpientes que surgen de las fauces del *witz* central se despliegan hasta los extremos de la composición, y sus cabezas se hallan detrás de los personajes laterales.

<sup>86</sup> Si se observa con detenimiento, se verá que el individuo detrás del gobernante al centro (a nuestra derecha), tiene tres pequeños círculos en su mejilla, rasgo inequívoco de K'inich y GI; este detalle indica el vínculo del antepasado con los dioses solares, similar a los casos antes mencionados en este capítulo.

<sup>87</sup> El dibujo del friso de Holmul se puede consultar en: Tokovinine, 2013b: Fig. 9.1.

<sup>88</sup> Esta diferencia del tratamiento iconográfico de las figuras reales se hace también patente en los relieves de estuco del Edificio Pimiento de la Acrópolis Los Árboles de Xultún (consultar Saturno, Hurst y Rossi, 2012; Saturno, 2014), que muestran a un personaje central de cuerpo completo, sosteniendo una barra ceremonial y sentado sobre una montaña florida, mientras que los antepasados o miembros del linaje real se presentan en el friso de la fachada del mismo edificio, pero a manera de mascarones (rostros sin cuerpo) con elaborados atavíos de rostro.

<sup>89</sup> En su totalidad, el friso está solucionado con una composición que horizontalmente posee elementos similares en ambas direcciones, es decir, se trata de una composición bilateralmente simétrica. Esto se puede reconocer fácilmente si se toma en cuenta que en ambos extremos del friso las montañas son compuestas y que del lado oriente, los reptiles sobre los mascarones zoomorfos son cocodrilos, mientras que del lado opuesto (poniente), son ranas o sapos. Debido a estos detalles, es posible sugerir que los personajes también estaban sujetos a este tipo de simetrías. Sin embargo, a estas alturas del análisis, ¿cómo identificar o proponer una identidad para los personajes 1 y 4 del friso? En el caso del P1, debido a los escasos elementos asociados, es casi imposible sugerir su naturaleza y los rasgos que originalmente debió tener; en el caso del P4, gracias a la presencia y las características del reptil del que emerge, es posible rastrear algunas pautas de representación que seguramente tuvo el personaje, proponiendo así una posible identificación. Estas se mencionarán en el siguiente capítulo y en el apéndice, cuando se analice e identifique al reptil del cual emergía dicho individuo y cuando se intente reconstruir la decoración entera de la Estructura 1-A con base en lo analizado.

<sup>90</sup> Los autores proponen que se trata de gobernantes presentados en el ejercicio del poder, es decir, gobernantes vivos. Gracias a la recurrencia de ciertos factores y recursos de representación en otros ejemplos contemporáneos, y al número de individuos retratados, yo sostengo que se trata de antepasados reales pertenecientes a un mismo linaje. Sin embargo, la falta de elementos iconográficos suficientes hace casi imposible discutir a profundidad dicha interpretación.

<sup>91</sup> El trabajo de Mary Helms, aunque no trata específicamente acerca del papel de los antepasados en la cultura maya del Clásico, sí desarrolla el tema dentro del marco de las civilizaciones antiguas y tradicionales. Los puntos y los factores que señala Helms en torno a las figuras ancestrales que convergen con aquellos definidos y analizados por Fitzimmons y por McAnany para los mayas prehispánicos, han sido tomados en cuenta para el presente estudio.

<sup>92</sup> A este fenómeno se le conoce como "agencialidad de los objetos". Para profundizar sobre el tema a nivel antropológico en general, consultar Gell, A. (1998) *Art and Agency. An anthropological theory*. Para el caso maya, consultar Houston y Stuart, 1998; Cuevas y Bernal, 2002a, 2002b, 2011.

## Capítulo 5

### **Criaturas zoomorfas y personajes antropomorfos/zoomorfos en la escena del friso: identificación, análisis iconográfico y función**

En este capítulo se han reunido dos partes constitutivas de la escena del friso para ser analizadas: las criaturas zoomorfas que se encuentran sobre los mascarones de las montañas animadas y los seres con características antropomorfas y zoomorfas que se hallan alternados con dichos mascarones.<sup>1</sup> Se comenzará estudiando las criaturas zoomorfas sobre las que se encuentran sentados los personajes del friso, con la idea de complementar la interpretación que de ellos se ha hecho en el capítulo anterior.

#### **5.1 Las criaturas zoomorfas sobre las montañas animadas**

Originalmente, la escena del friso de Balamkú debió contar con cuatro criaturas zoomorfas colocadas sobre igual número de mascarones de la montaña animada (Fig. 5.1); sin embargo, como se mencionó anteriormente, el extremo poniente del friso es el más dañado, tanto por la acción de los saqueadores como por el derrumbe del edificio; esto ocasionó la destrucción de gran parte del mascarón de la montaña ubicada en dicha posición y la pérdida total de la criatura zoomorfa sobre él.<sup>2</sup> A pesar de esto, la enumeración de los mencionados animales se hará tomando en cuenta el ejemplar perdido, con miras a un futura posible propuesta de identificación de dicho elemento.

El estudio se hará en dos partes: primero se identificarán los seres representados y se propondrá una interpretación acerca de sus contenidos simbólicos, para luego establecer sus aportaciones dentro de la escena completa del friso. Se iniciará, por lo tanto, con la primera Criatura Zoomorfa existente, es decir, la número 2, colocada sobre el mascarón de la *Sak "concha" Witz*.

#### ***Identificación de las criaturas zoomorfas del friso, reconocimiento de las convenciones de representación utilizadas, y propuesta sobre su contenido a nivel simbólico***

Las criaturas zoomorfas 2, 3 y 4 (CZ2, CZ3 y CZ4) se encuentran con la parte inferior del cuerpo (extremidades posteriores, zona ventral y parte baja de la espalda) dentro de la hendidura frontal escalonada de la montaña zoomorfa; el resto (cabeza, tronco y

extremidades anteriores) se halla fuera, como secciones exentas (ver figuras 5.1). De igual manera, las tres criaturas tienen una posición sedente, con las extremidades posteriores flexionadas, y las rodillas levantadas a la altura media de la zona ventral; las extremidades anteriores, dobladas sobre la parte superior del tronco, posicionan las garras y patas al interior y hacia abajo, mientras que los codos apuntan hacia afuera. Las cabezas de estas criaturas están giradas 90° y las fauces, completamente abiertas, se dirigen hacia arriba. Las CZ3 y CZ4 tienen la parte frontal de sus cuerpos orientados hacia el poniente (con sus espaldas hacia el este), mientras que la CZ2 está orientada hacia el este y su espalda hacia el oeste.<sup>3</sup>

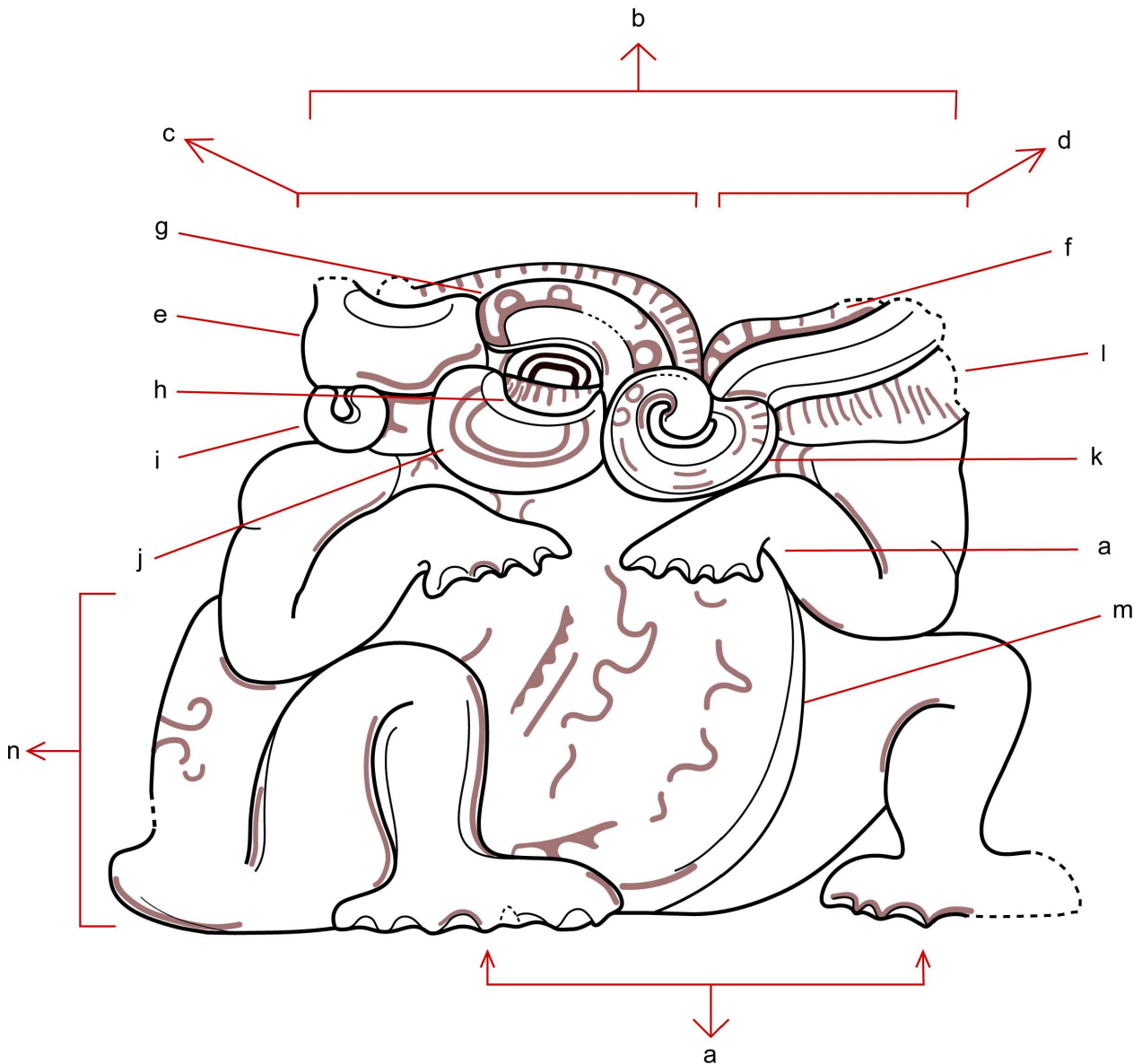
### ***Criatura Zoomorfa 2***

A pesar de las similitudes formales mencionadas, la Criatura Zoomorfa 2, por su parte, es un animal distinto a las CZ3 y CZ4. Sus características, señaladas en la figura 5.2, pertenecen en su mayoría a las de un sapo y/o rana; sin embargo, existen dos rasgos dentro de su rostro que comparte con otros animales, anfibios y reptiles principalmente.<sup>4</sup>

En principio, la identificación de esta criatura como sapo se debe a cuatro peculiaridades esenciales: las patas anchas y palmeadas, con una forma que corresponde a los dedos y las membranas de ranas y sapos (Fig. 5.2a); los pequeños círculos a manera de hilera en el borde de la boca (5.2g); la placa supra orbital prominente y semicircular (5.2j), y la ausencia de cola (5.2n). En conjunto, todas estas características que se pueden ver de forma comparativa en la figura 5.3, forman parte de las convenciones artísticas utilizadas durante el Clásico para representar dichos animales.

Otros rasgos de la CZ2, como la enorme voluta en la comisura de su boca (Fig. 5.2k), que en un extremo aun conserva los restos de un par de círculos, y las pequeñas escamas solucionadas a manera de líneas paralelas que siguen el contorno de la boca (Fig. 5.2f), son algunos de los atributos formales frecuentes en las representaciones de anfibios y reptiles en el arte maya en general (ver figura 5.3B). La zona ventral de CZ2, extremadamente voluminosa y redondeada, es una forma recurrente para mostrar el cuerpo de los sapos (ver figuras 5.3A y B);<sup>5</sup> mientras que las marcas irregulares pintadas de color rojo oscuro sobre su vientre, al no tener un patrón o una forma concreta, se oponen a las escamas ventrales de silueta regular en la mayoría de las representaciones, y posiblemente se deban al aspecto verrugoso de la piel de los batracios. Un rasgo particular de la CZ2 es la franja o apéndice debajo del maxilar inferior (Fig. 5.2l); en su interior se puede ver una serie de líneas cortas paralelas, por lo que el





**Figura 5.2** Criatura Zoomorfa 2, características: a) Patas anchas y palmeadas en las cuatro extremidades. Se pueden ver las membranas propias de los batracios entre cada uno de los dedos; b) Fauces abiertas a 180° y dirigidas hacia arriba; c) Maxilar superior; d) Maxilar inferior; e) Extremo del hocico con forma parecida a la de un pico, y terminada en un pequeño gancho de punta roma; f) Escamas de forma regular en el borde de las fauces; g) Círculos alineados en el borde de la boca; h) Párpado estriado que cubre la mitad del ojo; i) Nariz enroscada; j) Placa supra orbital voluminosa y semi circular; k) Voluta que emerge de las comisuras; l) Apéndice debajo del maxilar inferior, a manera de barba; m) Vientre abultado con marcas irregulares de color rojo oscuro; n) Espalda con ausencia de cola. Dibujo por Daniel Salazar.

motivo recuerda a una especie de barba. Se trata de una característica no encontrada en otros ejemplos de sapos en el arte maya, pero sí en las “serpientes de visión” de las barras ceremoniales y en el cocodrilo celeste de los relieves del Edificio Margarita en la Acrópolis de Copán, donde dicho motivo presenta la misma forma y ubicación (ver figuras 3.30E-G).

Los dos rasgos que la CZ2 comparte con otras especies de animales son: el párpado estriado que cubre la mitad del ojo (Fig. 5.2h), y el extremo del maxilar superior terminado en un pequeño gancho a manera de pico (5.2e). El párpado estriado es posible encontrarlo en las imágenes de tortugas e iguanas (ver la tortuga en K1892 o “Plato de la Resurrección” y la iguana recreada en la vasija de la ofrenda funeraria encontrada en la Estructura IX de Becán, Fig. 5.23E, [en Campaña y Boucher, 2002: 65]),<sup>6</sup> pero también en los cocodrilos y algunas montañas zoomorfas (ver figuras 3.13, 3.33 y 3.37A para montañas y 5.7 para los cocodrilos); mientras que la proyección hacia el frente del hocico de la CZ2 (extremo del maxilar superior), terminada en un pequeño pico corto y achatado, es común en las representaciones de tortugas desde el Preclásico; sin embargo, cabe aclarar que no todas las tortugas tienen esa forma de hocico (comparar la tortuga en el relieve de la Estructura E5-2 de Toniná [Becquelin y Baudez, 1984: Fig. 56 y 57] y la del plato K1892 con la tortuga que aparece en la escena de resurrección que muestran Quenon y Le Fort, 1997: Fig. 25).

Las características de la CZ2, especialmente aquellas que se usan por igual en sapos, iguanas, caimanes y “serpientes de visión”, y sobre todo la forma de su hocico que en definitiva no es propia de los batracios, hacen de este ser zoomorfo una fusión de todos los animales mencionados, una especie de criatura de fisonomía híbrida y con cuerpo de sapo. Casos parecidos, que conjuntan características formales de varias especies de reptiles y batracios, se pueden observar en las estelas 11 y 6 de Izapa (Fig. 5.4B y C); en ellas, dos animales identificados como sapos de la especie *Bufo Marinus*, gracias a las glándulas parótidas en la parte alta de la espalda (Guernsey, 2004: 116), presentan sin embargo rasgos que no corresponden a dicha especie, como los hocicos alargados y enroscados en la punta, los dientes o colmillos y las patas que claramente muestran filosas garras. Debido a la presencia de estos detalles, es factible pensar que tanto en Izapa como en Balamkú no se trata de sapos representados de forma realista, y que las características “ajenas” mencionadas responden a una concepción idealizada de tales criaturas, mostrándolas como seres híbridos.

Llama profundamente la atención el hecho de que, además de tratarse de sapos con características de otros anfibios y reptiles (justamente como se vio en la CZ2), estas dos criaturas de las estelas de Izapa y el sapo híbrido del friso de Balamkú comparten una postura corporal similar (ver figuras 5.4A, B y C). En el caso de la Estela 11 (Fig. 5.4B), la posición del cuerpo del sapo/reptil propicia el surgimiento de un personaje con rasgos de la deidad solar del Preclásico, el cual, presumiblemente, se eleva hacia el nivel superior del cosmos, espacio indicado por una banda celestial en la parte superior de la escena. El personaje, sea un dios o un gobernante personificando a la deidad solar, tiene los brazos extendidos hacia los lados y las manos abiertas, gesto que dentro del código del lenguaje corporal de Izapa y del arte maya del Preclásico y hasta el Posclásico, es utilizado para hacer referencia al acto de nacer (ver Guernsey, 2002; Velásquez García, 2009: 347-349),<sup>7</sup> como se puede observar de forma comparativa en la figura 5.5.

Julia Guernsey (2004: 114-117) en un análisis acerca del papel de los anfibios y reptiles en los altares y las estelas de Izapa, considera a estos animales híbridos como los medios materiales a través de los que efectúa la emergencia de dioses y de gobernantes identificados con ellos, mostrados en la culminación de un proceso de transformación.<sup>8</sup> Siguiendo sus postulados y analizando la escena de la Estela 11 de este mismo sitio, vemos que la relación que se establece entre el personaje que surge en una posición vertical que denota movimiento y el ser zoomorfo, claramente indica que esta criatura funge como un conducto o vía (medio de materialización) que permite tal surgimiento, entendido éste acto como un nacimiento gracias al lenguaje corporal del personaje solar.

Dentro del arte maya del Clásico tardío, Claude Baudéz (2005: 58-59) ha propuesto que los personajes con una postura dinámica (similar a la que se observa en la Estela 11 de Izapa) colocados dentro de las fauces de reptiles y anfibios, recrean en cierta medida los ciclos de muerte y renacimiento del sol, emergiendo de las entrañas de la tierra y elevándose a los niveles celestes. Tal es el caso de los gobernantes que surgen de sapos y cocodrilos de rasgos mixtos y cuerpo antropomorfo en la Estela N (CPN26) de Copán (Fig. 5.4D). Este cúmulo de símbolos y representaciones gráficas indican que para los mayas del Clásico algunas de las connotaciones y funciones de los anfibios y reptiles, especialmente aquellas relacionadas con ideas de nacimiento y resurrección, fueron herencias de la cosmovisión reflejada en las estelas del Preclásico de Izapa, como lo aseguran Miller y Taube (2011, 168-169).

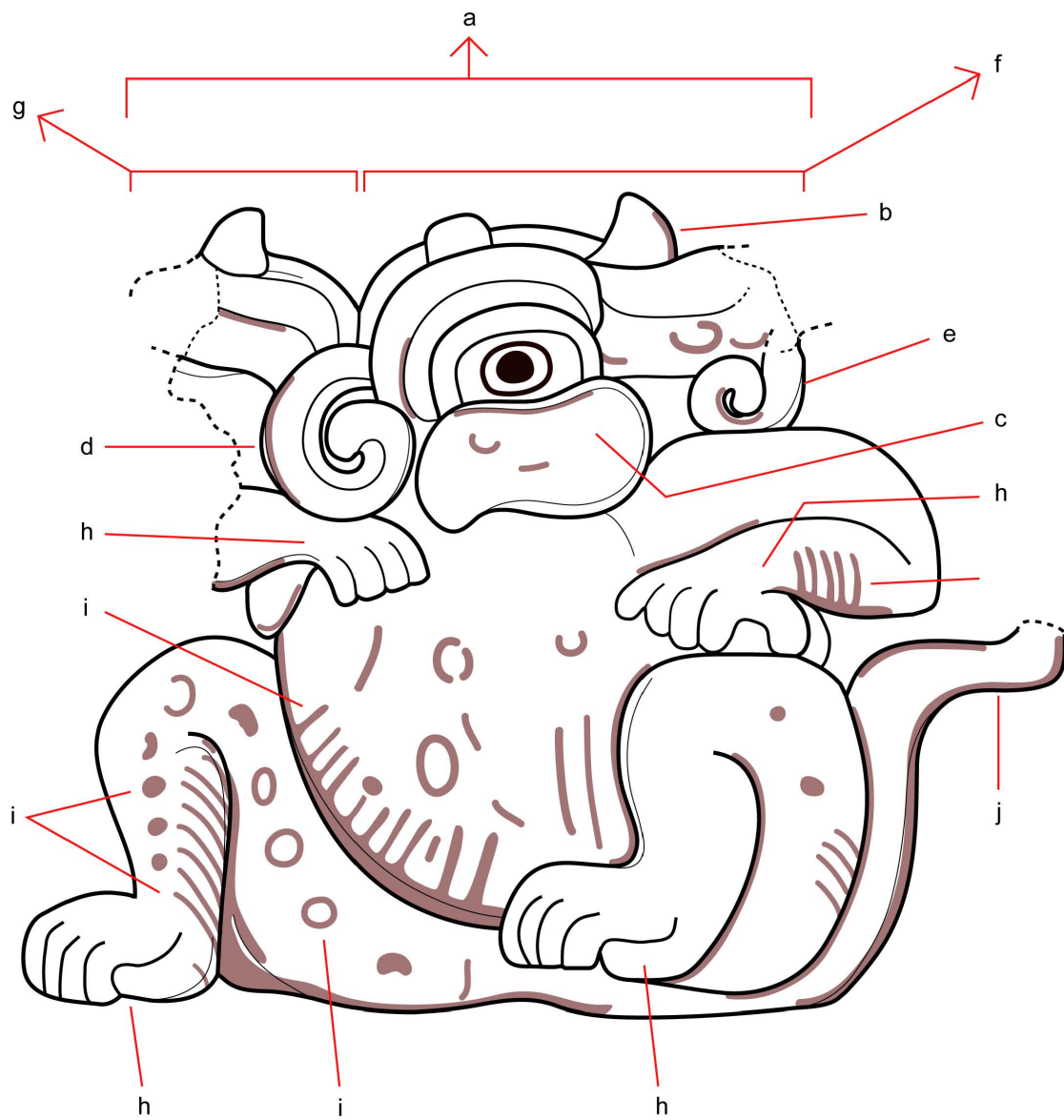
Siguiendo estos planteamientos e interpretaciones veremos que la Criatura Zoomorfa 2 del friso, por sus características formales, por su contexto espacial (emergiendo de la

hendidura de una montaña), por la postura de su cuerpo y cabeza (similar a la de las criaturas de las estelas de Izapa) y su particular relación con el Personaje 2 (sentado sobre sus fauces abiertas a 180°), es una criatura que permite el renacimiento desde el inframundo de un antepasado fallecido, función que en gran medida comparte con los batracios/reptiles de las estelas 6 y 11 de Izapa, y con los sapos y los cocodrilos de la Estela N de Copán. Dentro del contexto del friso, el gobernante colocado sobre las fauces de la CZ2 presenta evidencias iconográficas que aluden al estado de transmutación en el que se encuentra y a la ascensión a los planos superiores del cosmos que éste proceso conlleva (ver Capítulo 4: *El personaje antropomorfo del centro – oeste del friso [P2]*); por lo tanto, la criatura zoomorfa de la que emerge (CZ2) adquiere el papel fundamental de ser precisamente el vehículo para su surgimiento/nacimiento. Al respecto, quiero retomar las ideas de Simon Martin (2002: 53), quien asegura que “entre los mayas prehispánicos, el nacimiento era visto como un momento de transformación análogo a la muerte, la diferencia esencial radica en la dirección en la que se efectúa ‘el viaje’ – hacia adentro o hacia afuera del inframundo”. Así, el acto metafórico de emerger de las fauces de criaturas relacionadas con lo terrestre y lo acuático era una expresión *emic* con la que se representaba el renacer de algunos dioses y personajes reales emblemáticos.

Al encontrarse el P2 rememorando y replicando metafóricamente las acciones de la deidad del maíz en el evento mítico de su resurgimiento desde el inframundo, es posible que la figura de este sapo fusionado con varios reptiles contenga, además de las referencias explícitas a la idea de renacimiento, ciertos valores que lo insertan como parte del ciclo mitológico del dios. Sería, junto con la Montaña Zoomorfa 2 y en una versión local del mito, el equivalente al caparazón de la tortuga hendido, por donde surge el dios del maíz al finalizar su saga mítica (ver Quenon y Le Fort, 1997).

### **Criatura Zoomorfa 3**

La identificación de la Criatura Zoomorfa 3 (CZ3) es, por la complejidad formal que presenta dicho motivo, igualmente delicada que el estudio de la criatura anterior. Su aspecto general y su postura corporal la asemejan fuertemente a la CZ2; sin embargo, algunos de sus rasgos particulares, indicados en la figura 5.6, apuntan a que se trata de un animal diferente. Tales características son: los colmillos prominentes, la placa supra orbital o ceja, la forma de las garras (con dedos), la presencia de una cola alargada y delgada y las escamas sobre el vientre y las extremidades. En conjunto, estos atributos



**Figura 5.6** Características de la Criatura Zoomorfa 3: a) Fauces abiertas a 180° viradas hacia arriba; b) Colmillos prominentes; c) Ojo con placa supra orbital voluminosa y con una ligera punta en su parte inferior; d) Voluta que sale de la comisura; e) Nariz enroscada; f) Maxilar superior, g) Maxilar inferior; h) Garras en las cuatro extremidades; i) Escamas y otras marcas de animal acuático sobre la piel; j) Cola alargada y delgada. Dibujo por Daniel Salazar.

formales son rasgos distintivos de la CZ3, utilizados dentro del contexto del friso para diferenciarla de la CZ2.

Aunque la postura y el aspecto general de la CZ3 indican que se trata de un animal fuertemente estilizado, el estudio a profundidad de cada uno de los rasgos antes mencionados arrojará un poco de luz acerca de su identidad. En efecto, a pesar de tener un cuerpo pesado de vientre voluminoso y de estar sentada en posición atípica, varias de sus características se encuentran comúnmente en las figuras de cocodrilos dentro del arte maya del Clásico, como se ve en la figura 5.7 en lo que toca a los rasgos de la cabeza del animal. La forma de las garras, aunque no muestra dicho miembro del reptil de forma realista, responde a una convención que en el arte maya es empleada en las representaciones de iguanas y cocodrilos (ver figura 5.6h y 5.9h) y difiere por completo de las patas palmeadas de la CZ2. Los colmillos prominentes de la CZ3, por otro lado, son anchos y puntiagudos, similares a los de los cocodrilos y reptiles de gran tamaño (Fig. 5.6b y 5.7a), siendo elementos casi ausentes en las representaciones de sapos o ranas. Las marcas en el vientre y sobre las extremidades de la CZ3 (Fig. 5.6i), al ser semejantes en su forma a las que se encuentran en la zona ventral de las serpientes de la *K'in Chitam Witz* (MZ3), las considero también como escamas, mientras que la disposición de los círculos sobre las patas traseras y el abdomen son comunes en todos los anfibios y demás seres de naturaleza acuática.

Complementando a estas características formales mencionadas, dos rasgos particulares de la CZ3 son los que pueden ayudar a definir mejor su identidad: la placa supra orbital o ceja (Fig. 5.6c) y la cola (5.6j). La primera tiene una forma voluminosa y redondeada al frente y una punta achatada en la parte posterior. Un contorno de ceja similar se puede ver en las cabezas de los cocodrilos del vaso trípode de la colección *Detailed* (Fig. 5.7A y B), y podría tratarse (por lo menos en el caso de la ceja de la CZ3) de una forma abreviada de las cejas que comúnmente se encuentran en GI, el pez *Xook* y los cocodrilos (Fig. 5.7C y D; Hellmuth, 1988: 163, nota 10).<sup>9</sup> El segundo rasgo, la cola, es un elemento determinante que apoya la identificación de la CZ3 como cocodrilo. Su forma, alargada y delgada, contrasta con el cuerpo hinchado y las gruesas extremidades inferiores del animal. Sin embargo, en las representaciones de cocodrilos de cuerpo completo, es común que la cola, con respecto al tronco, no presente una continuidad de forma, y que la parte posterior del cuerpo del reptil sea más ancha que el arranque de la cola (Fig. 5.8).

Finalmente, la apariencia general de la cabeza de la CZ3, incluyendo su orientación hacia arriba y la abertura de sus fauces a 180°, es muy parecida a la que tiene el cocodrilo de la Estela 6 de Yaxhá (ver figura 5.9), monumento fechado estilísticamente para el Clásico temprano (Proskouriakoff, 1950: 106; Baudez, 1996: 40-41).<sup>10</sup>

Recapitulando, el acercamiento anterior al aspecto de la CZ3 demuestra que este animal presenta rasgos que anatómicamente corresponden al cuerpo de los cocodrilos, aunque su representación y forma distan de ser realistas o proporcionadas (colmillos, escamas, cola y garras), y contienen, además, atributos formales idealizados que se reconocen como parte de las convenciones artísticas usadas en las representaciones de estos seres (placa supra orbital, postura corporal, abertura de fauces, ojo, marcas circulares); por lo tanto, es posible considerar a la CZ3 como un cocodrilo.

La función de este cocodrilo dentro de la escena del friso se define y comprende mejor si se analiza en conjunto con la identidad del personaje sentado sobre sus fauces. Como se recordará, el P3 es un antepasado real que se muestra adoptando el nombre, ciertos atributos y los actos propios de la deidad solar (ver Capítulo 4: *Personaje antropomorfo del centro – este del friso [P3]*). Dicho gobernante, al igual que el P2 sobre la CZ2, presenta iconografía asociada con los momentos liminares de transformación, mientras que su tocado refleja, además de su filiación con el dios solar, la culminación del ciclo muerte – resurrección/ascensión del que forma parte. Es justamente en este punto donde entra en juego la CZ3 como cocodrilo terrestre.<sup>11</sup> La figura del cocodrilo, dentro de la cosmovisión maya, se encuentra fuertemente vinculada con la tierra y las aguas subterráneas y superficiales, y en muchos contextos su cabeza o cuerpo se usa para representar el plano terrestre (ver Capítulo 3).<sup>12</sup> No es de extrañar, por ende, que el dios solar se muestre emergiendo de la cabeza de este reptil, recreando así el levantamiento diario del sol desde el interior acuático de la tierra, tal y como se ve en el mascarón preclásico de Cerros, pero principalmente en el mural de la Tumba 1 de Río Azul (Fig. 5.10A y B).

El caso de la CZ3 (y del P3), sin embargo, es un tanto diferente, ya que el acto de emersión se da a través de las fauces del animal (Fig. 5.10C), escena muy similar a las que se ven en los zoomorfos B y P de Quiriguá, en el altar CPN82 y los reptiles de la Estela N de Copán y en la Estela 6 de Yaxhá (Fig. 5.11D); esto confirma el papel de los reptiles como seres que conectan los muchos estratos del cosmos, concebidos principalmente a manera de canales que comunican el interior y el exterior de la tierra, es decir, el mundo sobrenatural con el mundo de los humanos.

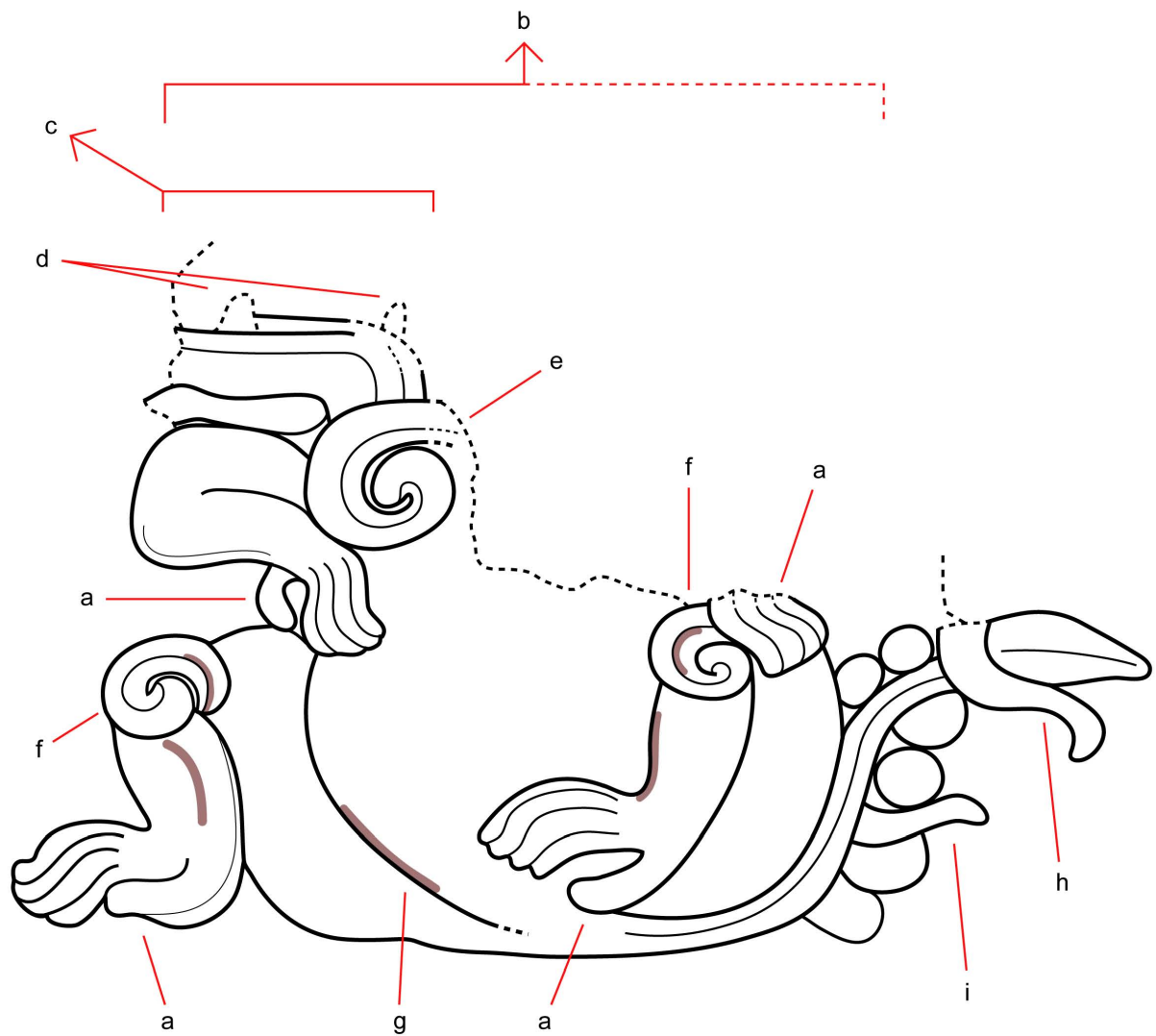
Al igual que los ejemplos de Cerros y Río Azul, en los que el binomio dios solar – cocodrilo terrestre es perfectamente congruente dentro del marco de los episodios de surgimiento de la deidad, la CZ3 estaría jugando un doble papel: ser el símbolo de un espacio cosmológico, relativo a los entornos tectónicos y sus cuerpos de agua, a la vez que un medio o una vía para que se efectúe la emergencia de un gobernante que se vincula con el dios K'inich bajo un aspecto específico. La posición del reptil, con las fauces dirigidas hacia arriba es, por lo tanto, resultado de la necesidad de mostrar (al igual que en el caso de la CZ2) la dirección ascendente del acto de surgir (Fig. 5.10), lo que coloca a los personajes en un eje vertical, adoptando una posición y un eje más dinámicos que los que se perciben en los gobernantes que se asoman de forma horizontal en los monumentos referidos de Quiriguá (Fig. 5.11A y B).

#### ***Criatura Zoomorfa 4***

La Criatura Zoomorfa 4, a pesar de estar fuertemente dañada en su mitad superior, muestra importantes rasgos que difieren de los ya señalados en las otras dos criaturas zoomorfas, aunque presenta el mismo aspecto general que estas. Sus características formales, señaladas en la figura 5.12, sugieren que en gran medida se trata, al igual que la CZ3, de un cocodrilo. A esta conclusión se llega si se observa la presencia de una cola, de unas garras que formalmente se acercan más a las de la CZ3 que a las patas palmeadas de la CZ2 y de unas fauces que incluían, al menos en el maxilar inferior, dos colmillos. Las particularidades de la CZ4, mismas que la definen como una criatura expresamente distinta a la CZ3, son: los dedos alargados y de forma sinuosa (Fig. 5.12a); los motivos en espiral sobre las rodillas (5.12f) y los elementos vegetales que se sitúan alrededor de la cola y en su extremo (5.12h-i).<sup>13</sup>

Las garras de la CZ4, con esa forma ondulante de los dedos, evolucionaron a partir de las zarpas de los sapos e iguanas, pero principalmente de los cocodrilos del arte del Preclásico (Fig. 5.13A-D; Hellmuth, 1988: 163).<sup>14</sup> Durante el Clásico temprano, y teniendo como origen los ejemplos del Formativo, ese tipo de garras se encuentra especialmente en un tipo de seres: los árboles-cocodrilo (ver figura 5.13H). David Stuart sugiere que podrían tratarse de las raíces del árbol, cuyo tronco se halla amalgamado o generado a partir del dorso del reptil (2010: 75).<sup>15</sup> En el caso específico de la CZ4, animal que no tiene la posición observada en la mayoría de los árboles-cocodrilo, las garras de los miembros anteriores no quedan directamente en contacto con el nivel del suelo; al respecto, cabe señalar que por su forma, los dedos de esta criatura del friso se equiparan





**Figura 5.12** Criatura Zoomorfa 4, características: a) Extremidades con dedos alargados y sinuosos; b) Fauces abiertas a 180° hacia arriba; c) Maxilar inferior; d) Restos de colmillos; e) Voluta que emerge de la comisura de las fauces; f) Motivos enroscados y colocados sobre las articulaciones de las extremidades posteriores; g) Vientre abultado; h) Cola con una hoja en la punta; i) Motivos vegetales circulares (como posibles frutos) acompañados de una forma de hoja alrededor de la cola. Dibujo por Daniel Salazar.

con aquellos vistos en los ejemplos mencionados, especialmente con los encontrados en las estelas 2, 5 y 25 de Izapa, donde se hace más evidente su función como raíces. Por lo anterior, considero que, independientemente de su ubicación con respecto al plano terrestre, los dedos sinuosos de la CZ4 juegan con las mismas metáforas visuales vistas en Izapa, compartiendo de esta manera los mismos significados.<sup>16</sup>

Por otro lado, los motivos en espiral sobre las rodillas de la CZ4 son conchas en sección, y aunque su contorno difiere de la silueta festonada con la que a veces se muestra la concha (ver Capítulo 3), su aspecto de voluta es frecuente encontrarlo en escenas y entornos acuáticos (ver figura 3.8A y concha en sección debajo del caparazón de tortuga en el plato K1892). Dentro de la imaginería que concierne a los árboles-cocodrilo, tanto de Izapa como del Clásico temprano maya, es común hallar referencias gráficas a ambientes acuáticos colocadas sobre el cuerpo de estos reptiles foliados, mismas que por el contexto en el que se ubican funcionan como calificadores de propiedades, aludiendo a la naturaleza o a la pertenencia a un espacio determinado de la criatura que los porta. Eso explica las conchas en sección sobre la espalda (o las extremidades) y en el extremo de los hocicos de algunos reptiles foliados (Fig. 5.13D y H). En concordancia con esta idea, se tiene que la CZ4 lleva motivos de concha cubriendo sus rodillas, mientras que su cuerpo está sumergido parcialmente en el agua, lo que se indica gracias a la banda acuática a la altura de su pecho (ver figura 5.1).

Finalmente, la cola de la CZ4, que en la punta tiene una hoja y se encuentra rodeada de elementos vegetales, es el factor determinante para poder identificar a dicha criatura como un árbol-cocodrilo. En efecto, aunque en muchos de los ejemplos estudiados, el árbol-cocodrilo se define por tener la espalda y el resto de su cuerpo foliado y erguido, y en algunos casos sus extremidades posteriores sustituidas por ramas (formando así el tronco y la copa del árbol), una forma de simplificar la figura del árbol-cocodrilo es precisamente mostrar la cola foliada del reptil (ver figuras 5.13G y H).<sup>17</sup> Llamen la atención, en particular, los motivos circulares que rodean la cola de la CZ4 (Fig. 5.12i). En un ejercicio de comparación con seres similares, encontré rasgos parecidos en los extremos foliados de algunos reptiles (Fig. 5.13A, B, D, F y G), mismos que indudablemente representan los frutos del árbol (5.13B y G). En la criatura del friso, dichos motivos los interpreto también como frutos, lo cual confirma (junto con la hoja en la punta) que la cola es una parte vegetal y foliada de su cuerpo, a la vez que respalda el vínculo de la CZ4 con el simbolismo de los árboles-cocodrilo (ver más adelante) y su identificación como tal.

La postura corporal (sentada y con las fauces abiertas hacia arriba) y el vientre abultado de la CZ4 se oponen a las convenciones de representación propias de los árboles – cocodrilo; sin embargo, como se verá a continuación, su posición y la forma de su cuerpo responden, al igual que en la CZ2 y CZ3, a la función que desempeña esta criatura en la escena del friso y a las normas internas de composición.

Al ser una fusión de dos seres de naturaleza completamente distinta, la clara comprensión del árbol – cocodrilo se logra solamente conjugando los valores intrínsecos de la figura del árbol entre los mayas prehispánicos y los ya analizados para el cocodrilo, a los que debe sumarse el estudio del contexto espacial en el que se encuentra. Al crear una nueva criatura, los contenidos de las partes involucradas no solamente se suman, formando un aglomerado de significados, sino que configuran nuevos valores a nivel simbólico.

La idea del árbol como imagen del eje cósmico, aparece por primera vez en su forma totalmente elaborada en la época preclásica en Izapa, es decir, dentro de una tradición mixe - zoquiana que influyó, de manera determinante, ciertos aspectos de la cosmovisión y el arte maya prehispánico (Lowe, Lee y Martínez Espinoza, 2000). De esta forma, es en los ejemplos de Izapa de este período y en los árboles del Clásico temprano maya, donde se pueden encontrar las evidencias iconográficas suficientes para comprender el papel que desempeña el árbol dentro de la configuración del universo.

Lejos de tratarse de una especie en particular, la figura del árbol en su función de eje cósmico es una construcción ideológica que no se ajusta a un espécimen conocido, y en opinión de algunos investigadores (Kocyba, 2007; Cano y Hellmuth, 2008: 1), dicho árbol no puede considerarse invariablemente como una ceiba.<sup>18</sup> Más allá de su identificación botánica, el árbol en su papel de canal y eje comunicador del cosmos se muestra perfectamente configurado desde Izapa, especialmente en las estelas 5, 25 y 27 (Fig. 5.13A, C, D), donde las raíces del árbol, formadas por las fauces y las garras de un reptil, tocan o se hunden en espacios terrestres/acuáticos, mientras que las hojas y las ramas superiores se entrelazan con las bandas celestes; es decir, se trata de una estructura vertical que conecta los niveles opuestos del cosmos (inframundo y bóveda celeste), atravesando el plano terrestre.

Como consecuencia de este atributo esencial de los árboles cósmicos, su estructura interna es capaz de servir de canal para el tránsito, generalmente ascendente, de distintos seres. Esto se puede constatar en la imagen de la Estela 27 de Izapa (Fig. 5.13C), en la que el tronco del árbol tiene un motivo cuadrifoliado con una forma no identificada dentro.

El elemento de cuatro lóbulos es, desde el Preclásico y durante todo el período Clásico maya, un portal que comunica los muchos planos del cosmos (Guernsey, 2002; Guernsey y Love, 2005);<sup>19</sup> frecuentemente es utilizado sobre montañas zoomorfas y representaciones terrestres o acuáticas (ver Hellmuth, 1987b: 280-281), pero su forma y función, como se ve en el caso de la estela de Izapa y en otros a continuación, se mantienen en otros contextos.

Durante el Clásico temprano es relativamente común encontrar árboles que, de forma similar al ejemplo en la Estela 27 de Izapa, tienen portales cuadrilobulados en los troncos, generalmente colocados en su base o a una altura cercana (Fig. 5.14). Por ellos se asoman y emergen, o ingresan, distintos personajes que pueden ser antepasados sacralizados que surgen del interior de la tierra, deidades o criaturas terrestres y del inframundo. Un ejemplo particularmente interesante es el árbol que se encuentra entre dos montañas zoomorfas de perfil, detrás del gobernante en el friso de la Estructura X de Becán (Fig. 5.14A). Cerca de la base de este árbol, por arriba de la cabeza del personaje retratado, aparece un motivo de cuatro lóbulos que sirve como portal para el surgimiento del soberano, acción que se indica por la posición de sus brazos y manos y el movimiento hacia arriba que parecen estar mostrando.<sup>20</sup>

El árbol, como símbolo cosmológico, se yergue en los cinco rumbos del plano horizontal: las cuatro esquinas y el centro. Este último, el del centro, cobra particular relevancia por ser el punto en torno al cual se configura y se ordena el espacio terrestre, además de poseer los atributos de conectar los tres niveles del cosmos (Reilly III, 2005); este árbol, como parte de la estructura interna del mundo, comúnmente se encuentra colocado en estrecha relación espacial con las montañas (habitualmente en la cima), recreando un cosmograma vertical y horizontal (López Austin, 1997; López Austin y López Luján, 2009: 93-99). Dos ejemplos claros de esto son el árbol en el friso de Becán y el de una placa olmeca de jade de Dallas Museum of Art (Fig. 5.15).

En conclusión, el papel del árbol dentro de la visión maya del Clásico, como herencia de las connotaciones que esta figura posee en Izapa y en el arte olmeca, no se opone a las funciones y los atributos del cocodrilo dentro de la cosmovisión maya (vistas en la CZ3); animal que era tenido como un fuerte símbolo del orden cósmico, ya que al postrarse horizontalmente representa la superficie terrestre, mientras que al erigirse sobre sus patas delanteras se fusiona con el árbol, formando así un eje vertical.

La Criatura Zoomorfa 4 del friso, al ser la fusión de un árbol y un cocodrilo, posee todas las anteriores connotaciones y valores a nivel simbólico, mismas que deben analizarse tomando en cuenta el contexto espacial en el que se ubica.

Como se recordará, la CZ4 tiene la mitad de su cuerpo dentro de la hendidura frontal escalonada de la Montaña Zoomorfa 4, la cual es, como se analizó en el capítulo 3, una montaña compuesta, sumergida parcialmente en un cuerpo de agua y que señala con sus cuatro rostros los puntos cardinales de la tierra, incluyendo el centro. Esto indica que dicho árbol-cocodrilo se erige sobre un entorno acuático, justamente entre los cuatro rostros de la montaña, es decir la quinta dirección o el centro del plano terrestre. Su ubicación es parecida a la de los árboles del friso de Becán y de la placa olmeca de jade,<sup>21</sup> mientras que su función es homóloga a la de los árboles cuyo tronco está marcado con un portal de cuatro lóbulos. En efecto, reconstruyendo hipotéticamente la sección oriental del friso de Balamkú, y tomando en cuenta las simetrías y los patrones compositivos que rigen la escena, sugiero que sobre la CZ4 originalmente se encontraba otro personaje (el número 4), justamente como se ven a los gobernantes sobre las CZ2 y CZ3.<sup>22</sup> La emersión de este Personaje 4 (P4), semejante a la de P2 y P3, es fácil de suponer si se observa que el maxilar inferior de la CZ4 está en una posición completamente horizontal (ver figuras 5.12b-c), lo que indica que sus fauces estaban abiertas a 180°. Así, su calidad de vehículo que favorece el surgimiento del P4, se indica precisamente por la abertura de sus fauces, las cuales, al presentar las mismas connotaciones y al adquirir un uso similar al que se le confiere al motivo cuadrilobulado en el tronco de los árboles, puede tomarse como su equivalente.

De esta forma, el papel de la CZ4 como medio material a través del cual se efectúa el renacimiento de un personaje (tal vez un antepasado real al igual que los personajes 2 y 3 del friso), es afín a las funciones de la CZ2 y la CZ3; sin embargo, las marcadas diferencias en cuanto a los atributos inherentes de esta criatura y su entorno, colocan al personaje en una posición céntrica con respecto a un cosmograma horizontal (es decir, en la quinta dirección o centro de la superficie terrestre), a la vez que lo elevan, gracias a la estructura interna de su cuerpo de árbol y reptil, a los planos superiores del cosmos. Seguramente la posición corporal de la CZ4 (tan diferente a la de los árboles-cocodrilos), con las fauces dirigidas hacia arriba, responde a esta última necesidad de proyectar al P4 desde el interior acuático de la tierra a la bóveda celeste. Este cosmograma compuesto por la MZ4 y la CZ4 funcionan a nivel de microcosmos, ya que como se puede ver en el apéndice, su posición en una esquina del edificio puede ser un indicador de su papel

dentro de un macrocosmos que abarca más allá de los límites del friso de la fachada sur de la Estructura 1-A Sub.

### ***Aportaciones de las criaturas zoomorfas al eje temático de la escena del friso***

Las marcadas diferencias formales que muestran las criaturas zoomorfas del friso con respecto al común de los reptiles y anfibios, no han impedido observar que tanto la CZ2, como la CZ3 y la CZ4, presentan muchos de los rasgos propios de las convenciones artísticas utilizadas, durante el Clásico y el Preclásico, en las representaciones de estos mismos animales. Estas características fueron reconocidas a partir de un estudio comparativo a nivel formal, y han definido la identidad de tales criaturas como un sapo con fisonomía de animales anfibios, un cocodrilo y un árbol – cocodrilo respectivamente.

Por otro lado, con la finalidad de establecer sus cargas y contenidos simbólicos, se realizó un estudio de estos mismos reptiles, reptiles foliados y anfibios dentro de la cosmovisión maya, lo cual arrojó ciertos contenidos nodales que a su vez fueron detectados de forma puntual en las criaturas del friso; de esta manera se pudieron reconocer los valores intrínsecos en cada una de ellas; valores y contenidos que varían de una criatura a otra.

Gracias a toda esta información y al estudio del contexto que enmarca a estas tres criaturas zoomorfas (contexto espacial y comportamiento con respecto a las otras partes constitutivas del friso, especialmente los personajes reales y las montañas zoomorfas), se han podido establecer sus funciones dentro de la escena del friso. Tales funciones, como se vio detalladamente en el apartado anterior y como se resumirá a continuación, son comunes a todas ellas a pesar de las diferencias.

Su papel principal, como vehículos a través de los que se efectúa el renacimiento de los antepasados reales, difiere de aquel establecido para las montañas zoomorfas, las cuales, dentro de la escena completa del friso, fueron concebidas como el marco espacial donde se realizan las acciones de tales personajes. De esta forma, es posible percibir una relación funcional entre ambas partes constitutivas: mientras los mascarones *witz* son las manifestaciones físicas de localidades míticas, los anfibios y los reptiles que surgen de ellos constituyen puentes o canales que favorecen la conexión entre el interior y el exterior de la montaña.

Aunque solucionado con recursos iconográficos distintos, este vínculo “simbiótico” entre reptiles y montañas se tiene desde el Preclásico en la Estela 4 de Takalik Abaj y en los mascarones zoomorfos de los que emergen serpientes en el arte maya del Clásico

(ver figuras 3.37D, 3.7D y 3.4D respectivamente). En todos estos ejemplos, las serpientes que brotan de las fauces de los mascarones son los conductos que enlazan el espacio dentro de la montaña con la superficie terrestre o la bóveda celeste, lo cual permite la emersión de los antepasados, las deidades y otros seres sobrenaturales a través de sus bocas abiertas (consultar Capítulo 3). Estas mismas propiedades y funciones se pueden observar también en las criaturas zoomorfas 2, 3 y 4 del friso, las cuales, de forma similar al ofidio acuático de la Estela 4 de Takalik Abaj, orientan sus fauces hacia arriba, probablemente como respuesta a la necesidad de enfatizar el movimiento ascendente de los personajes.<sup>23</sup> Al respecto, Nicholas Hellmuth presenta la hipótesis de que los seres humanos y algunos dioses residían temporalmente dentro de los reptiles durante un periodo de transformación corporal (1988: 173); mientras que Simon Martin (2002: 53) propone que dicho proceso de transmutación estaba fuertemente ligado al concepto de nacimiento, reflejado en el acto de surgir o ascender desde las profundidades de la tierra.

Los valores intrínsecos y la naturaleza particular de cada una de las criaturas, corresponde a la necesidad de crear los entornos idóneos para el nacimiento de antepasados con esencias, características y atributos específicos. Así, el papel del sapo con rasgos híbridos como vía para el nacimiento del P2, podría ser el reflejo de una variante local del ciclo mítico de muerte y resurgimiento del dios del maíz, mientras que el cocodrilo, al ser un símbolo de lo terrestre y de las aguas superficiales, es el medio idóneo para la emersión del dios solar, relacionado fuertemente con el P3. En cuanto a la CZ4, es difícil afirmar a qué gobernante reviviendo episodios míticos responde su naturaleza de árbol y cocodrilo; por su posición al oriente, es factible pensar que el P4 estaba vinculado con alguna deidad solar emergente, aunque cabe sugerir otra clase de filiación.<sup>24</sup>

Tomando en cuenta las recurrencias formales internas del friso y las convenciones de representación empleadas en la escena, no es aventurado hacer conjeturas acerca de la naturaleza de la Criatura Zoomorfa 1, colocada originalmente sobre la MZ1 en el extremo poniente de la composición y ahora perdida por completo (ver figura 5.1). La simetría bilateral con la que se solucionó compositivamente el friso, sugiere que el mascarón zoomorfo de la punta oeste representaba, al igual que el de la punta este, una montaña compuesta (consultar apartado 3.2). Es factible pensar que sobre una montaña que señala con sus cuatro rostros los rumbos del cosmos, tal y como se vio en el caso de la MZ4, se colocó un árbol bajo la forma de un reptil foliado, haciendo énfasis en la quinta dirección, es decir, el centro de este cosmograma (el punto entre los cuatro rostros

zoomorfos); por lo tanto es consecuente sugerir, a manera de hipótesis, que la CZ1 fue originalmente la contraparte de la CZ4, es decir, un árbol - cocodrilo (ver apéndice).

Con base en lo analizado, es posible concluir que las aportaciones de las criaturas zoomorfas al eje temático que rige la escena del friso, mismas que se definen a partir de la relación que se establece entre ellas, las montañas zoomorfas y los antepasados reales y con fundamento en sus contenidos internos y nodales, se resumen en una idea concreta: son criaturas cosmológicas con funciones cosmogónicas.

En efecto, la naturaleza cosmológica de estas criaturas se hace patente gracias a sus características intrínsecas y al contexto espacial que ocupan; atributos que las definen como piezas conectoras y activas dentro de la configuración estratificada del cosmos. Su papel cosmogónico, por otro lado, está en estrecho vínculo con su carácter cosmológico, y está determinado por la capacidad de servir como vehículos que favorecen la emergencia (entendida como un nacimiento) de personajes sagrados desde el interior de la tierra.

Al igual que los personajes antropomorfos/zoomorfos que se estudiarán a continuación, la finalidad de las criaturas zoomorfas dentro del contexto del friso parece estar en función de los gobernantes que coronan la escena, y en estrecha relación con las montañas zoomorfas que sirven de base a la composición.

## **5.2 Los personajes antropomorfos/zoomorfos entre los mascarones de las montañas**

La escena del friso cuenta con tres seres de aspecto antropomorfo y zoomorfo colocados entre los mascarones de las montañas animadas y solucionados en bajo relieve con ciertos detalles en línea incisa (Fig. 5.16); sus rasgos, casi idénticos, permiten suponer que se trata del mismo tipo de personajes, siendo su posición y su orientación algunas de las pocas diferencias entre ellos. El Personaje Antropomorfo/zoomorfo 1 (PA/Z1), ubicado entre la MZ1 y la MZ2 es el más incompleto, pero gracias a los atributos formales que aún conserva es posible reconstruir hipotéticamente las partes de su cuerpo faltantes, tomando como punto de partida los Personajes Antropomorfos/zoomorfos 2 y 3 (PA/Z2 y PA/Z3).

El espacio que ocupan está definido, en todos los casos, por una banda esquemática en la parte inferior de la composición, misma que define la naturaleza del ambiente



representado. Este motivo, analizado ya en el capítulo 3, será estudiado aquí de nueva cuenta, bajo nuevos ejemplos comparativos.

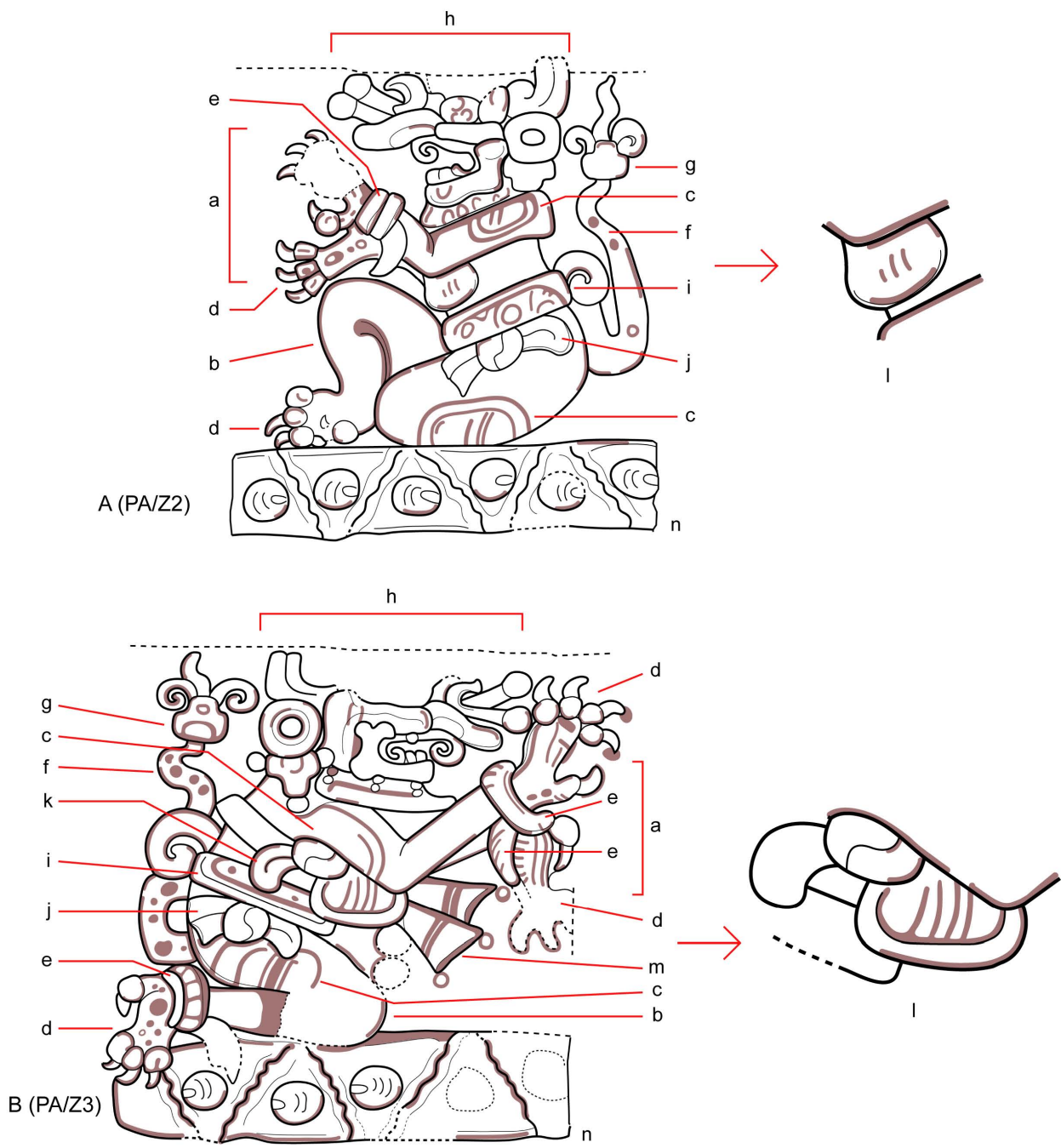
El análisis de los personajes antropomorfos/zoomorfos del friso se iniciará con un estudio paralelo de los PA/Z2 y 3, señalando las grandes similitudes entre ellos y apuntando las diferencias, con las cuales, posiblemente, se enfatizó su individualidad. El PA/Z1, por ser el menos conservado, se analizará a la luz de los ejemplos anteriores.

### ***Descripción formal y propuesta de identificación de los personajes antropomorfos / zoomorfos 1, 2 y 3 del friso***

Como se mencionó brevemente, los PA/Z2 y 3 tienen características de seres antropomorfos y zoomorfos a la vez. Los rasgos antropomorfos, señalados en la figura 5.17, se restringen a la forma y la postura de las extremidades superiores e inferiores (Fig. 5.15a y b), a la posición general del cuerpo (el PA/Z2 se encuentra sentado, mientras que el PA/Z3 se arrodillado), y a otros elementos que, como se verá más adelante, son propios de seres humanos o deidades. Las características zoomorfas que poseen estos personajes son las garras en manos y pies (Fig. 5.17d); la cola que surge de la parte posterior del cuerpo, a la altura de la espalda baja (Fig. 5.17f) y el rostro de rasgos híbridos (Fig. 5.17h). Estos atributos formales están acompañados por toda una serie de motivos y elementos que ayudarán a la identificación de la naturaleza de tales personajes.<sup>25</sup>

Las piernas de ambas criaturas, flexionadas y cruzadas en el PA/Z2 (con lo que se logra una posición sedente) y con las rodillas como apoyo (postura hincada) en el PA/Z3, son, como se ve en la figura 5.17b, completamente antropomorfas en cuanto a su forma y su postura; por su parte, las extremidades superiores de los dos personajes, también antropomorfas, se hayan parcialmente estiradas frente al pecho y el rostro (Fig. 5.17a). Muy posiblemente sin estar atadas, las manos/garras (detalle en el cual se profundizará más adelante) de estos personajes están colocadas frente al rostro, en una postura que inmediatamente recuerda aquella con la que gráficamente se representan a los cautivos o las futuras víctimas de sacrificio, tal y como se aprecia en algunos de los escalones del Edificio de los Cautivos (e-13) de Dzibanché (fechados para la segunda mitad del Clásico temprano), que muestra a personajes claramente maniatados (Fig. 5.18).

Detalles interesantes colocados sobre los muslos y los brazos de estos dos personajes, son las marcas de “brillo” o jade (Fig. 5.17c), cuya forma es ovalada con líneas curvas paralelas en el interior. Funcionando dentro de un contexto iconográfico



**Figura 5.17** Rasgos generales de los personajes antropomorfos/zoomorfos 2 y 3 del friso: a) Extremidades superiores antropomorfas; b) Extremidades inferiores antropomorfas; c) Marcas de “espejo” o brillantez sobre muslos y brazos; d) Garras de felino sobre manos y pies, con manchas circulares oscuras; e) Telas anudadas en las muñecas y tobillos; f) Cola de felino con manchas oscuras; g) Signo T533 con volutas de emanaciones en el extremo de la cola; h) Rostro zoomorfo de características híbridas con orejera; i) Cinturón rígido con voluta en la parte posterior; j) Nudos de tela debajo del cinturón; k) Nudo sobre el pecho y debajo de los brazos; l) Pectoral ovalado con marcas de brillo; m) Extremos de franjas con líneas paralelas oscuras cerca de las puntas y acompañadas de círculos pintados en rojo o con volumen (aplicaciones de estuco); n) Banda con motivos acuáticos.

Ilustraciones: A) PA/Z2; B) PA/Z3. Dibujos por Daniel Salazar.

como clasificadores de propiedades, estos signos denotan objetos brillantes, luminosos o húmedos (Stone y Zender, 2011: 71). Más allá de hacer alusión al acabado de las superficies (como el espejo que lleva el dios K'awiil sobre la frente), su simbolismo está relacionado con deidades celestes o fuertemente vinculadas al día y al alba, como Itzamnaaj en su variante humana y aviar, el aspecto joven del dios solar (ver Fig. 3.7E), el dios Chaahk (García Barrios, 2009: 207-211) o el Dios Remero Espina de Mantarraya (Velásquez García, 2010a: 115-116; Sánchez Gamboa, 2012); a su vez, en su variante de cabeza, este signo forma parte de las bandas celestes, donde generalmente se le asocia con el cielo diurno (Stone y Zender, 2011: 71).<sup>26</sup> Gracias a estos nexos y al hecho de que como signo comúnmente es usado para representar el jade, material precioso para los mayas del Clásico, las connotaciones de estas marcas sobre el cuerpo de los personajes del friso se oponen simbólicamente a las del signo **AK'AB**, "oscuridad, noche", usualmente encontrado en criaturas propias del inframundo y los ambientes nocturnos, como las entidades *wahyis*.<sup>27</sup> Como se verá más adelante dentro de este mismo apartado, estas marcas de brillo sobre la piel de los PA/Z2 y 3 serán determinantes para su identificación tentativa.

Otros elementos que son compartidos entre los personajes antropomorfos y zoomorfos 2 y 3 del friso y los seres humanos o dioses, son las figuras ovaladas que se alcanzan a ver debajo de los codos de ambos seres (Fig. 5.17I). Gracias a su forma y posición (sobre el pecho), y a las marcas de brillo que tienen (parecidas a las de los muslos y los brazos de los PA/Z2 y 3), sabemos que se trata de pectorales de jade, similares en todo a aquellos que frecuentemente forman parte de los adornos de piedra preciosa que usan algunas deidades, gobernantes y personajes de élite (Fig. 5.19 y ver figuras 4.9C y 4.13F), con los cuales muchas veces son enterrados (5.19B-C).

Muy cerca de los pectorales se pueden observar, en ambos personajes, franjas de un grosor regular al nivel de la cintura con una especie de voluta en la parte posterior (Fig. 5.17i). Estos elementos, semejantes a otros que funcionan como cinturón rígido, tienen un diseño pintado de rojo oscuro en su interior bastante peculiar, sobre todo el del PA/Z2 (Fig. 5.17A). Sin embargo, el de su compañero, el PA/Z3 (5.17B-i), tiene dos pequeños puntos cerca de los extremos del cinturón, lo cual recuerda a los cinturones con círculos en las puntas y bandas cruzadas al centro, usados por algunos miembros de la élite (principalmente los gobernantes) durante el Clásico temprano (ver figura 4.12C-E y 5.19A).<sup>28</sup> Aunque en las imágenes referidas dichos cinturones son utilizados por personajes de élite o gobernantes en contextos ceremoniales, no se conoce su

simbolismo y posible significado; sin embargo, lo que sí se puede asegurar es el hecho de que forma parte del atuendo y las insignias propias de los miembros de la realeza y de algunas deidades, como el dios del árbol, *Pa'ax* (ver figuras 4.13A, D y G; y sobre todo figura 4.46).<sup>29</sup> Complementando al cinturón, los elementos como volutas que salen por su parte posterior son, muy probablemente, sobrantes de tela con la cual se anuda y sostiene dicha parte del atuendo; es fácil reconocer piezas de tela similares en otros retratos reales (ver figura 4.12E y 4.27). Por otro lado, en los PA/Z2 y 3 también se ven nudos de tela debajo de estos cinturones, y en el caso del personaje, 3, también debajo de su brazo. Algunos autores indican que estos nudos son parte de la parafernalia con la que se visten a los cautivos (Baudez y Mathews, 1979; Baudez, 1996 y 2004b), sin embargo, en la figura 4.12 es posible ver que dichos motivos no solamente acompañan a cautivos o futuras víctimas de sacrificio, y que más bien se trata de un elemento que acompaña siempre al cinturón rígido por su parte inferior. El caso del PA/Z3, con un nudo a la altura del pecho es más ambiguo aún (Fig. 5.17B-k), ya que en dicha posición, los nudos sí son utilizados por los prisioneros o personas próximas a ser sacrificadas, tal y como se ve en la figura 5.18B-D.

Todos estos elementos y características formales señaladas, especialmente las extremidades de apariencia humana, las marcas de "brillo" y los pectorales de jade, definen de forma parcial y tentativa al PA/Z2 y al PA/Z3 como seres antropomorfos; estas mismas particularidades contrastan visiblemente con los rasgos zoomorfos que ambos personajes poseen, ya que como se verá en seguida, estos últimos se vinculan más con cierto tipo de criaturas de la noche y el mundo subterráneo.

En efecto, en los extremos de los brazos y las piernas de ambos personajes (2 y 3), se pueden observar garras de jaguar, con las uñas expuestas en actitud agresiva y con manchas oscuras circulares (Fig. 5.17d).<sup>30</sup> En la base de estas garras, es posible observar motivos que por su forma se reconocen como telas alrededor de las muñecas y los tobillos de ambos personajes; en el PA/Z3, estos elementos sobre las muñecas son distintos a los vistos en el PA/Z2, mientras que éste último no tiene la tela en torno a los tobillos.<sup>31</sup> Claude Baudez (1996: 38) considera estos motivos como telas anudadas en los tobillos y las muñecas, lo que según su criterio es una evidencia de que los personajes se encuentran atados de pies y manos, detalle que le lleva a interpretar a estos seres como patrones del sacrificio y futuras víctimas.

Al realizar un estudio a profundidad de tales motivos y sus particularidades formales, encuentro que para el caso del PA/Z2, la tela anudada se encuentra solamente sobre una

muñeca, la izquierda, mientras que la muñeca derecha que se ve detrás carece de dicho elemento (Fig. 5.20A); en el PA/Z3, por el contrario, la tela anudada sobre la muñeca derecha del personaje está definida con una forma de “media luna” y con líneas pintadas de rojo oscuro (Fig. 5.20B), lo cual le da la apariencia de un diseño estriado; la garra izquierda, difícil de distinguir por su posición hacia abajo, también está acompañada de una tela anudada similar a la apuntada.<sup>32</sup> En este caso, ambas garras tienen una tela anudada a la altura de las muñecas, mientras que para el PA/Z2, solo una garra tiene ese elemento. Esta evidencia me lleva a pensar que los personajes no se encuentran maniatados, ya que la presencia de estas muñequeras de forma individual en la base de cada una de las garras contradice tal afirmación (comparar con las imágenes de los cautivos de Dzibanché, donde el nudo abarca ambas muñecas; Fig. 5.18). Con base en lo anterior, sugiero que no se trata de personajes atados, como anteriormente se planteó, y que la función de los mencionados anudamientos de tela es sostener, a manera de guantes, garras sobre las manos de los personajes, muy similar a como se ven las garras de felino atadas a las muñecas de un personaje de una estela maya de procedencia desconocida y fechada para finales del período Preclásico (Fig. 5.21). En el caso de los pies del PA/Z3, la tela anudada en los tobillos sostendría, de igual forma, garras de felino como fundas. Para reforzar esta propuesta, se tiene que las manchas oscuras y circulares del pelaje de los felinos solamente se encuentran en dichas garras y la cola, siendo inexistentes en el resto de la piel de ambos personajes; pareciera que con estos recursos gráficos el artista hubiera establecido claramente las partes que son ajenas a los cuerpos del PA/Z2 y 3. Con esto, queda descartada la interpretación de que se trata enteramente de seres zoomorfos, y se empieza a perfilar la idea de personajes humanos representando felinos y usando, a manera de disfraz, algunos de los rasgos de dicho animal. A pesar de que el cuerpo del PA/Z1 se ha perdido por completo, un elemento similar a estas garras antes mencionadas se alcanza a distinguir arriba de la hendidura frontal secundaria de la MZ1 (ver figura 5.16 y 5.22); por la cercanía que guarda con la cabeza del personaje y por la forma del elemento señalado, considero que se trata de un motivo semejante, es decir, una garra de felino.

La postura de las manos de los personajes antropomorfos / zoomorfos 2 y 3, como se mencionó, tiene mucha relación con el lenguaje corporal propio de los cautivos y víctimas de sacrificio (ver Fig. 5.18). Sin embargo, por el hecho de no estar maniatados, el mensaje expresado por estos personajes es ambiguo, y es muy posible que debido a este detalle, no se trate de prisioneros; por otro lado, el gesto agresivo que se expresa con sus

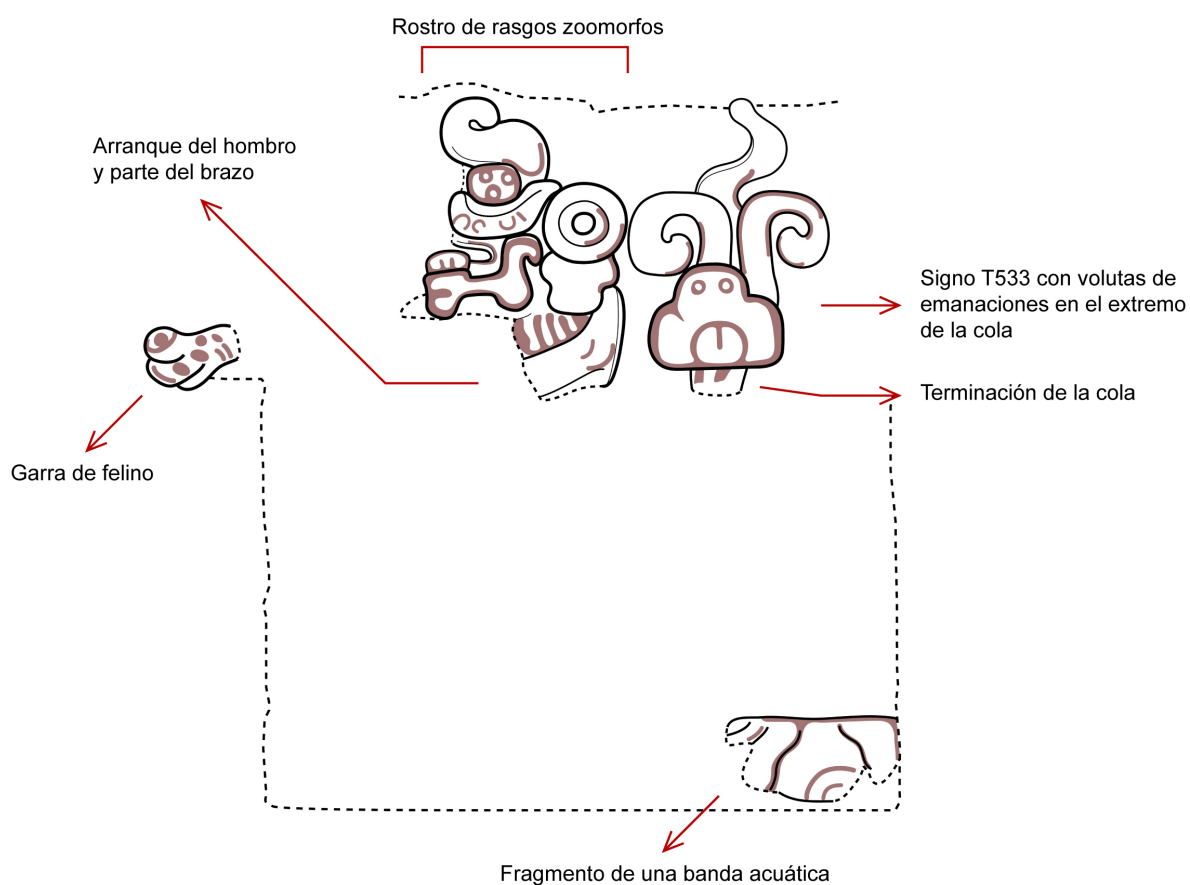
garras amenazantes y con las gotas de sangre que penden de las uñas del PA/Z3,<sup>33</sup> permite suponer, como lo sugiere Baudez en su interpretación de estos personajes (1996: 38 y 2004b: 151), que ambos están vinculados de alguna manera con el sacrificio sangriento o con una actitud bélica.

La cola, el otro rasgo de felino, está presente en los tres personajes antropomorfos / zoomorfos del friso: El PA/Z1 solamente conserva un fragmento de la terminación superior de esta cola (Fig. 5.22), mientras que tanto el PA/Z2 como el PA/Z3 la tienen completa (Fig. 5.17f), presentando las manchas circulares oscuras propias del pelaje de los grandes felinos como el jaguar. En estos últimos dos casos, dichas colas surgen a la altura de la espalda baja de los personajes, y, como se ve de forma más clara en el PA/Z2, ésta parece estar sujeta a la parte posterior del cinturón rígido, y es posible que se trate, al igual que las garras sobre manos y pies, de elementos añadidos al cuerpo de los personajes, pero ajenos a éste.

El elemento trilobulado colocado en el extremo superior de las colas de felino, en cuyo interior se presentan círculos pequeños (en par o individuales) y semicírculos en la parte inferior (ver figuras 5.17g y 5.22), corresponde al signo T533 o “flor blanca *ajaw*”, mismo que ha tenido varios intentos de desciframiento, siendo la lectura de Christian M. Prager, **B’OK**, “aroma, olor o perfume”, probablemente correcta (consultar Prager, sin año; Velásquez García, 2010b: 216, nota 16). En contextos iconográficos, y fungiendo como un motivo cargado de contenidos simbólicos, el signo T533 está acompañado por grandes volutas divergentes que en algunos casos tienen un elemento ondulado al centro (como es el caso de los tres ejemplos del friso), y que han sido interpretadas por Karl Taube (2005: 419) como exhalaciones de sustancias etéreas (aire, aliento o aroma). Construyendo una interpretación sobre estos factores, y tomando en consideración distintas evidencias epigráficas e iconográficas, Eric Velásquez ha encontrado que el T533 con volutas de aliento representa algún tipo de fuerza anímica exteriorizada del cuerpo en momentos liminares (2009: 487-492; 2010b: 218-218); fuerza anímica que era considerada como una especie de sustancia sutil y volátil.

Los momentos liminares a los que se refiere el autor son aquellos en los que algunos seres, dioses o antepasados parecen estar en plena transición entre dos planos de existencia: la vida y la muerte.<sup>34</sup> Las personificaciones, eventos en los que el figurante se apropia de las insignias y atuendos de los dioses u otro tipo de seres sobrenaturales, adquiriendo así su identidad y atributos, son, según Velásquez (2010b: 206, 222), otro tipo de momentos liminares en los cuales, de manera semejante al tránsito vida / muerte /

vida, la fuerza anímica o espíritu se externa del cuerpo. Iconográficamente, este fenómeno se puede representar con el signo T533 con volutas de aliento colocado sobre la coronilla de los personajes (Fig. 5.23A-C), saliendo de la boca de los mismos o, lo que aquí más nos interesa, en el extremo de la cola de algunos felinos, entidades *wahyis* o de las llamadas “serpientes de visión” (Fig. 5.23D-E) (Velásquez García, 2009: 487-488, 493-495).<sup>35</sup>



**Figura 5.22** Restos del PA/Z1, en los cuales se pueden ver ciertas características que comparte con los otros dos personajes antropomorfos / zoomorfos del friso. Dibujo de Daniel Salazar.

Como se concluyó anteriormente, los PA/Z1, 2 y 3 del friso, son seres antropomorfos, posiblemente humanos (por la forma y posición de sus extremidades, por las marcas corporales que usan y por los pectorales de jade), que usan distintas partes de felinos a manera de disfraz (cola, garras sobre pies y manos y como se verá a continuación, una cabeza zoomorfa como máscara). Este conjunto de evidencias, al que debe sumarse el signo T533 con volutas en el extremo de las colas adheridas a sus cuerpos (ver figuras 5.17 y 5.22), me lleva a sugerir que tales personajes están siendo representados en un momento liminar, cuando se encuentran personificando a entidades felinas o fusionados con ellas, mientras su fuerza anímica o espíritu está siendo externado. Al adquirir una apariencia sobrehumana en los rituales y eventos de personificación, la conciencia e identidad de los hombres coexiste con la de los seres sobrenaturales, a la vez que obtienen sus mismos atributos y capacidades. Según Daniel Moreno Zaragoza (2013), gracias a esta facultad de transformación los humanos están en la posibilidad de acceder a las regiones vedadas del cosmos y de realizar actos que en condiciones normales no harían; tal parece ser el caso de la iguana/jaguar de la vasija del Templo IX de Becán (Fig. 5.23E), donde un personaje humano (¿el gobernante o un agente ritual?) se muestra fusionado con una bestia sobrenatural, su *wahyis*, para atacar ferozmente a sus víctimas (Boucher, Palomo y Campaña Valenzuela, 2004: 385-389; Moreno Zaragoza, 2013).

Otro importante componente de los personajes antropomorfos / zoomorfos 1, 2 y 3 del friso por analizar es la cabeza de cada uno de ellos. Compuestas por varios rasgos zoomorfos, estas cabezas son semejantes entre sí, por lo que los rasgos que por el deterioro se han perdido en alguna, se encuentran en perfecto estado en otra. En primer lugar, tenemos que el ojo, perdido por completo en la cabeza del PA/Z3, aun se conserva en los otros dos ejemplares (Fig. 5.24a),<sup>36</sup> en estos últimos, se aprecian tres círculos pintados de color rojo oscuro en su interior. Este motivo es parte del ícono que corresponde con el logograma **HIX**, que representa un ojo con párpado estriado, en cuyo interior se ven los tres círculos oscuros (Fig. 5.25A). Dicho logograma hace referencia a cierto tipo de felinos (Macri y Looper, 2003: 82; Lacadena, *et al.*: 2010, apéndice I), y algunos autores consideran que posiblemente se traduzca como ocelote, tigrillo (Kettunen y Helmke, 2011: 81) o jaguarcillo (jaguarundi) (Lacadena citado por García Barrios, 2009: 334). Sin embargo, en el contexto iconográfico, dicho motivo del ojo con los tres puntos forma parte del rostro de algunos jaguares, como el que se ve en el mural de las Cuatro Eras de Toniná (Fig. 5.25B), donde un Jaguar de Lirio Acuático se muestra interactuando con otros habitantes del inframundo. En los personajes del friso de Balamkú, al igual que



en el ejemplo de Toniná, dicho motivo debe ser entendido como un rasgo de jaguar, ya que las referencias gráficas a este animal están presentes en todo el contexto.<sup>37</sup>

La nariz de los PA/Z 2 y 3 está solucionada con una pequeña voluta colocada sobre el maxilar superior (Fig. 5.24c); de ella, en los dos ejemplos mencionados, surge un par de elementos tubulares coronados por una esfera cada uno (Fig. 5.24d). Este motivo, presente en el arte maya desde el Preclásico, acompaña por lo general el rostro de seres zoomorfos de todo tipo, y es muy común verlo en reptiles (serpientes) y “monstruos *Witz*” (Kettunen, 2005: 78-90). Por su forma alargada y por su terminación en dos pequeños elementos redondos, posiblemente se trate de huesos o de tubos de jade, muy similares a aquellos que se ven en los ensamblajes de orejeras de jadeíta (ver Kettunen, 2005: 109).

Debajo de estos rasgos, y solamente conservados en los rostros del PA/Z2 y del PA/Z3, los maxilares superiores tienen una forma carnosa, alargada y un poco caída en el extremo (Fig. 5.24e), muy similares a los hocicos prominentes, caídos y virados que son propios de los cocodrilos, y que se analizaron en el contexto de los rasgos de las montañas zoomorfas del friso (ver figura 3.12/1); incluso, en los rostros de dichos personajes, tales maxilares presentan la misma forma semi ovalada que los hocicos de los reptiles tienen a la altura de la orilla de las fauces. Esta apariencia que mezcla rasgos de reptil y jaguar es típica de los seres sobrenaturales que habitan el inframundo o los ambientes nocturnos; un ejemplo similar, aunque a la inversa (rasgos de felino adosados al cuerpo de un reptil) se tiene en la iguana/jaguar de la vasija del Templo IX de Becán (Fig. 5.23E). Como lo sugiere Claude Baudez (1996: 38), en el caso de los personajes antropomorfos / zoomorfos del friso, las facciones de reptil probablemente respondan al espacio que ocupan, como una forma de adquirir las características propias del lugar.

Los siguientes dos rasgos dentro del rostro de los personajes antropomorfos / zoomorfos por examinar son el maxilar inferior descarnado y acompañado de dientes y colmillos (Fig. 5.24f y g), y el elemento inmediatamente debajo de esta mandíbula, con forma prominente hacia el frente y decorado con pequeñas esferas sobrepuestas (Fig. 5.24h),<sup>38</sup> mismo que, por su posición y forma, se define como una collera rígida.<sup>39</sup> Estos dos rasgos, con todas sus características, se presentan juntos en algunos ejemplares de los llamados Tubular Headdress Monster (Fig. 5.26), que son, según Nicholas Hellmuth (1987a: 151-159; 1987b: 180-185), seres míticos asociados exclusivamente con el inframundo acuático.

Muchas criaturas *wahyis* y otros habitantes del inframundo relacionados con la muerte tienen un maxilar inferior descarnado (ver Grube y Nahm, 1994; Moreno Zaragoza,

2011), sin embargo, la conjunción de éste elemento con una collera rígida decorada con pequeñas esferas sobrepuestas, únicamente se presenta en los Tubular Headdress Monster.<sup>40</sup> Por tal razón, y tomando en cuenta la naturaleza del espacio en el que se encuentran los personajes antropomorfos / zoomorfos del friso (detalle que se estudiará más adelante), sugiero que estos rasgos son, junto con el hocico de reptil y el ojo de jaguar, otra característica indicadora del lugar y la naturaleza de estos seres; es decir, mediante la combinación de los atributos formales que posee una criatura o ser sobrenatural, es posible identificar, además de sus cualidades y propiedades, el espacio al que pertenece y en el que se representa; en el caso de los PA/Z1, 2 y 3 del friso de Balamkú, muchas de sus características zoomorfas son privativas de seres habitantes del oscuro y acuoso mundo subterráneo.

En concordancia con esta idea, las orejeras de los personajes, conservadas en gran medida en los tres ejemplares (ver figura 5.24i-k), están compuestas por elementos centrales circulares (Fig. 5.24i), idénticos a los que porta el PA3 (ver figura 4.20E); de estos, pende un motivo trilobulado en cuyo parte superior se encuentra un semi círculo en rojo oscuro (5.24j).<sup>41</sup> Sobre este ensamblaje, se halla un elemento bifurcado dirigido hacia arriba que parece adosado a la parte superior del elemento circular central (5.24k); sin embargo, tanto en el PA/Z2 como en el PA/Z3, que son los casos en donde se conserva, parece también ser una extensión de la parte posterior de la frente de los personajes, a la altura del ojo. Durante el Preclásico, tanto en Izapa como en el arte maya, este detalle bifurcado se encuentra a manera de ceja flamígera o emplumada en el rostro de algunas serpientes (Fig. 5.27A-E) y aves – serpientes (Fig. 5.27F); para finales del Preclásico tardío y durante el Clásico temprano, es relativamente común verlo en los ofidios de las barras ceremoniales, como en el ejemplo de la Placa de Leiden (Fig. 5.27G). Por lo tanto, es posible que gracias a su forma y posición, el elemento bifurcado del rostro de los PA/Z2 y 3 sea en realidad un rasgo de serpiente.

Por su parte, el motivo de tres lóbulos ubicado en la parte inferior de la orejera, es un elemento relativamente usual dentro del arte del Clásico temprano de Balamkú. En efecto, objetos similares son usados como orejeras por los murciélagos pintados sobre dos enormes platos encontrados como parte de la ofrenda funeraria de la Sepultura 5 del Templo D5-5sub del Grupo Sur (Fig. 5.28A y B) (ver Pereira y Michelet, 2004; Bequelin, *et al*, 2005: 319). Esta evidencia y la recurrencia de tales motivos en los personajes antropomorfos / zoomorfos del friso sugiere que, como piezas del ensamblaje de la orejera, son utilizados por seres que habitan el espacio del inframundo. Fuera de

Balamkú, estos componentes del atuendo se comportan de manera similar, encontrándose en las orejeras del algunos Tubular Headdress Monster (Fig. 5.26A), y como parte del atavío de rostro del gobernante retratado en el friso de la Casa 2 de la Estructura X de Becán (Fig. 5.28C); dentro de este mismo sitio, el elemento trilobulado de la orejera también lo porta el Dios Jaguar del Inframundo, pintado sobre una vasija del Templo IX (Fig. 5.28D).

El último detalle de los personajes antropomorfos / zoomorfos del friso por analizar es una parte de su atuendo; se trata de un motivo cuya forma son dos extremos que parecen ser de tela y que se proyectan hacia el frente desde el pecho del PA/Z3 (que es el único personaje que lo presenta) (Fig. 5.17m); sus puntas están decoradas con líneas oscuras paralelas y con tres círculos del mismo color. Si se compara este elemento con otros encontrados, también sobre el pecho de otras entidades zoomorfas, veremos que se trata de una especie de bufanda (ver figuras 5.23D y 5.29), que en algunos casos pende de un collar rígido con ojos desorbitados, y otras veces se anuda a la altura del pecho y cubre los hombros. Esta bufanda es reconocida por algunos autores como un símbolo de sacrificio (ver Moreno Zaragoza, 2011: 37-38), usada generalmente por criaturas felinas y, en algunos casos, constituye un rasgo determinante para identificar a sus portadores como entidades *wahyis*, ya que es un elemento iconográfico que los distingue.

Este elemento del atuendo del PA/Z3, sumado a las particularidades de las cabezas usadas a manera de máscaras que los tres personajes antropomorfos / zoomorfos del friso portan, especialmente si consideramos que estas tienen una combinación de rasgos de varios animales (cocodrilo, jaguar, mandíbula descarnada y posiblemente serpiente), son características concluyentes que permiten sugerir la cercanía que dichos personajes tienen con las entidades *wahyis*.

Los seres *wahyis*, largamente estudiados y debatidos por muchos investigadores del arte y la cosmovisión maya (para un profundo análisis de la naturaleza de estos seres, consultar Houston y Stuart, 1989; Grube y Nahm, 1994; Calvin, 1997; Zender, 2004; Velázquez García, 2009 y 2011; Helmke y Nielsen, 2009; De la Garza, 2010 y 2013; Moreno Zaragoza, 2011 y 2013, entre otros), se considerarán, dentro del marco de la presente investigación y siguiendo las recientes propuestas expresadas por Daniel Moreno Zaragoza (2011 y 2013), como entidades cercanas al fenómeno del nahualismo, el cual se define, de manera resumida, como la relación que mantiene un hombre con una entidad sobrenatural, de tal forma que ambos se consideran coesenciales; son, como se entienden actualmente, una de las entidades anímicas de su contraparte humana. Para el

Clásico maya, y gracias a la lectura del jeroglífico T539 como **WAY** (ver Houston y Stuart, 1989), se ha podido interpretar que muchos de estos seres estaban asociados a los gobernantes (*k'uhul ajaw*) de entidades políticas determinadas; a su vez, Inga Calvin (1997: 879) argumenta que también se hallaban fuertemente vinculados a los linajes, como seres que probablemente formaban parte de los bienes inmateriales de los grupos dinásticos, ligados a su vez con los antepasados reales y, sobre todo, con localidades específicas, muchas de carácter mítico y a partir de las cuales los soberanos del Clásico adquirirían, en parte, sus capacidades sagradas para gobernar. Esta misma autora (1997: 877), y posteriormente estudiosos del tema como Erik Velásquez (2009 y 2011), sugieren que en los textos y en las imágenes del Clásico, estos seres *wahyis* están relacionados con la brujería y con ciertos rituales de sacrificio de cautivos y/o de los enemigos de la entidad política de la que forman parte (ver figuras 5.23C y E, 5.29C – F).

Debido precisamente a la falta de evidencia epigráfica que nombre a los personajes antropomorfos / zoomorfos del friso de Balamkú como seres *wahyis*, la única forma disponible para poder identificarlos es recurriendo a la evidencia iconográfica. De esta manera, atendiendo a los rasgos que cada uno de ellos posee y a los motivos que se les asocian, es posible definirlos: como se recordará, se trata de personajes antropomorfos, muy posiblemente humanos, que usan a guisa de disfraz partes del cuerpo del jaguar, mientras que su máscara zoomorfa de facciones heterogéneas, de la misma forma que las garras en sus cuatro extremidades, ocultan una fisonomía humana. De ser así, estamos frente a personajes que en el espacio y en el momento en el que se les representa, se hallan fusionados con seres que guardan todas las particularidades de los *wahyis* del Clásico tardío.<sup>42</sup> Es decir, no se trata de seres *wahyis per se*, sino que al mismo tiempo son humanos y “nahuales” (aunque estos últimos solo de manera simbólica), cercanos al concepto de brujo y sus habilidades de transformación; probablemente mostrados como agentes rituales en pleno momento liminar (consultar Velásquez García, 2009, 2010b, 2011, 2012). Para el Clásico temprano, y de forma contemporánea al friso de Balamkú, uno de los pocos seres *wahyis* estudiados es precisamente la iguana – jaguar de la vasija de Becán, donde a esta criatura se le muestra amalgamada con un personaje humano con el que comparte sus cualidades y capacidades sobrenaturales (consultar Boucher, Palomo y Campaña Valenzuela, 2004).

El espacio que ocupan estos personajes dentro de la escena del friso está definido por dos importantes elementos: las bandas horizontales con motivos acuáticos sobre las que se encuentran (Fig. 5.17n y 5.22), y los mascarones de las montañas zoomorfas que

los rodean (ver figura 5.16). Las bandas horizontales con motivos de líneas onduladas en diagonal, alternadas con íconos que corresponden con el signo de la sílaba /e (que evocan agua), y sobre las que se encuentran los PA/Z1, 2 y 3 son, como se estableció en el capítulo 3, elementos iconográficos que representan el ambiente acuoso del mundo subterráneo.<sup>43</sup> Siguiendo las convenciones iconográficas mayas, propongo que algunas bandas acuáticas son utilizadas como marcadores espaciales (así como otros motivos relacionados con espacios emblemáticos: bandas celestes, bandas terrestres o cascada de mascarones que definen el interior de la montaña/cueva), definiendo las características del espacio y delimitándolo; de esta manera, todo lo que se encuentre dentro del entorno espacial definido por estas bandas de líneas diagonales e íconos ovalados (similares al signo de la sílaba /e) se ubicará en el inframundo, como se puede apreciar en la figura 5.30. Con base en lo anterior, es viable sugerir que los PA/Z1, 2 y 3 del friso se hallan precisamente ocupando el mundo subterráneo y acuático.<sup>44</sup>

Originalmente, estas bandas acuáticas que a lo largo de la escena del friso se hallan alternadas con los cuatro mascarones zoomorfos de las montañas, estaban unidas a otra banda horizontal que de manera continua pasaba debajo de dichos mascarones (ver la reconstrucción hipotética de esta banda en la figura 3.35). La relación cosmológica – espacial que se establece entre estos motivos y las montañas zoomorfas en Balamkú es similar a la que se muestra en otros ejemplos del Clásico (ver figuras 3.5D-F, 3.7A y 3.37D), donde tanto el interior de los cerros como el espacio debajo de ellos es de naturaleza acuática, y era entendido como el inframundo (consultar el Capítulo 3).

Al comprender la naturaleza y la morfología de estos espacios y figuras cosmológicas, se puede inferir que, presentando de forma alterna imágenes del inframundo y de la montaña a todo lo largo de la escena del friso, se crea una correspondencia compositiva entre ambas partes, donde una (el paisaje del mundo subterráneo) se muestra conceptualmente ligada a la otra (la montaña y su espacio interno). En efecto, con este tipo de soluciones plásticas, el artista del friso logró colocar en un mismo plano una vista de lo que sucede tanto en el interior como en el exterior de las montañas: las escenas de los PA/Z1, 2 y 3, ocupando el mundo subterráneo son imágenes que muestran el interior de cada una de las montañas, mientras que las criaturas zoomorfas 2, 3 y 4 y los personajes humanos sobre ellas, son una vista de lo que sucede al exterior de las mismas.<sup>45</sup>

A pesar de compartir muchas características y rasgos iconográficos que indican que se trata de un mismo tipo de seres, cada uno de estos personajes

antropomorfos/zoomorfos del friso presentan ciertas particularidades que nos sugieren que se trata de tres sujetos distintos. Estos detalles son más evidentes en los PA/Z2 y 3, por ser los que se encuentran mejor conservados y más completos. Así, las diferencias en su postura corporal y en su orientación, y algunos de los componentes de sus atavíos y máscaras (nudos, muñequeras, detalles de las orejas, “bufanda”...), pueden ser tomados como indicadores de su individualidad.

### ***El simbolismo y la función de los personajes antropomorfos / zoomorfos 1, 2 y 3 dentro del eje temático de la escena del friso***

A falta de registros epigráficos que nos ayuden a entender mejor la presencia de los personajes antropomorfos / zoomorfos del friso, y debido a la poca claridad que existe en cuanto a la relación de estos individuos con el resto de la escena y sus componentes, únicamente podremos acercarnos a comprender su función de manera parcial, atendiendo exclusivamente a los rasgos iconográficos que presentan, al estudio del contexto general y a la comparación con otros ejemplos similares del Clásico.

Una imagen en parte similar a la de los PA/Z de Balamkú se puede observar en la vasija incisa y modelada de la Estructura XIV de Becán (Fig. 5.31A). En ella, un personaje con las mismas marcas de brillo de los PA/Z2 y 3 del friso, se encuentra sentado de espaldas a las fauces abiertas y colocadas verticalmente de una criatura mezcla de iguana, cocodrilo y serpiente. Este individuo lleva pectoral de jade, un cinturón sencillo y un nudo a la altura de la cadera; a su vez, las características humanas de su cuerpo contrastan fuertemente con su cabeza de ave. Esta cabeza, al no corresponder con los rasgos antropomorfos del personaje, posiblemente sea una máscara zoomorfa que oculta su rostro humano. La cercanía y la postura de este personaje enmascarado con respecto a las fauces del reptil a sus espaldas indican que emerge de ellas, a pesar de no mostrarse el maxilar inferior de esta criatura.

Los personajes antropomorfos/zoomorfos de Balamkú muestran claras referencias iconográficas que permiten definirlos como individuos transformados y fusionados (mediante el uso de disfraces) con entidades *wahyis*; sin embargo, y a pesar de que las alusiones a este tipo de criaturas sobrenaturales no son del todo evidentes en el personaje de la vasija de la Estructura XIV de Becán, cabe resaltar que en ambos casos se presentan algunas recurrencias significativas: en primer lugar, tanto los personajes de Balamkú como los de la vasija de Becán se encuentran en un espacio liminar (los del friso en el inframundo y dentro de montañas, y el de la vasija en las fauces de un reptil

sobrenatural); utilizan máscaras zoomorfas que les permiten transformarse o adquirir la identidad y los atributos de seres zoomorfos sobrenaturales, mientras aun presentan cuerpos antropomorfos con marcas y detalles de sus atuendos que indican una naturaleza distinta, posiblemente humana.

Este tipo de fusión metafórica entre dos seres (uno de ellos sobrenatural), aunque expresada con recursos gráficos un tanto distintos, se puede observar en la ya mencionada vasija de la iguana – jaguar de Becán (ver figura 5.23E y 5.31B), donde una cabeza humana emerge de la boca de esta criatura compartiendo con ella ciertos detalles que aluden a una misma esencia compartida (Boucher, Palomo y Campaña Valenzuela, 2004: 385-389), posiblemente el cuerpo de la iguana esté siendo utilizado como una envoltura o disfraz del personaje en su interior (Moreno Zaragoza, 2013). Esta transformación, como lo sugieren Taube y Houston (2010: 250-253), se efectúa en un espacio acuático, muy probablemente el inframundo por los elementos iconográficos colocados como marcas en el cuerpo de la criatura.<sup>46</sup>

Entidades intangibles como los dioses, los seres *wahyis* o las coesencias animales de los hombres podían manifestarse y hacerse visibles a través del cuerpo humano de sus representantes rituales, al tiempo que estos externaban algún tipo de fuerza anímica que pudo ser representada con el signo T533 con volutas de aliento o emanaciones (Velásquez García, 2010b: 225-226). Un caso excepcional del momento de transformación de un agente ritual en una entidad *wahyis* felina a través de la danza es el llamado Chak B'ahlam, "Jaguar Rojo", en la escena del "Vaso de Altar de sacrificios" (Fig. 5.31C); se trata de un hombre que se fusiona con su contraparte animal al usar las garras y la cola de un jaguar a manera de disfraz, a la vez que porta unos pantalones hechos con la piel del animal (Moreno Zaragoza, 2013). Este ejemplo del Clásico tardío es muy cercano, en cuanto a los recursos iconográficos utilizados para presentar el momento de la transformación, a los personajes antropomorfos / zoomorfos de Balamkú: en ambos casos se usan las garras del felino como guantes, una cola en cuyo extremo se encuentra el T533 con volutas de aliento que aluden a la fuerza anímica externada de los personajes y, en el caso del Chak B'ahlam, un tocado con la cabeza de un jaguar, parecido en cuanto a su función a las máscaras de los PA/Z del friso.<sup>47</sup>

Al transformarse y fusionarse con las entidades anímicas *wahyis* en el inframundo, los representantes rituales adquieren cierto tipo de atributos, mismos que en parte les permiten acceder a estas regiones del cosmos, pero que también les otorgan las capacidades sobrenaturales para poder realizar o recrear ataques sangrientos y/o

sacrificios de carácter mitológico, tal y como se ve en la escena de la tapa de vasija de Becán. ¿Es este también el caso de los tres personajes antropomorfos / zoomorfos de Balamkú? Como se ha mencionado anteriormente, el hecho de no encontrarse atados impide vincular a estos seres del friso, como se ha hecho anteriormente (Baudez, 1996: 38), con futuras víctimas de sacrificio; sin embargo, la postura corporal que presentan y la actitud agresiva que muestran con sus garras ensangrentadas (este detalle de las gotas de sangre en las uñas solamente se conserva en el PA/Z3), si permite asociarlos en cierta medida con ideas de sacrificio sangriento; más específicamente, al no ser estos sujetos próximas víctimas de sacrificio, cabría pensar en ellos como ejecutores de algún ritual de esta naturaleza. Esta conjetura es difícil de sustentar a partir de la limitada evidencia iconográfica, ya que las referencias a este tipo de actos no son tan evidentes y precisas como el caso de la escena de la tapadera de Becán, donde aparecen las víctimas del sacrificio realizado por la iguana – jaguar.

Al llegar a este punto es necesario cuestionarse acerca de la función de estos personajes antropomorfos / zoomorfos dentro de la escena del friso. A pesar de la abundancia de rasgos iconográficos que permiten identificarlos como seres humanos transformados o fusionados con entidades *wahyis* (¿realizando un acto de sacrificio?) gracias al uso de distintas partes del cuerpo del jaguar, así como por la máscara zoomorfa de rasgos híbridos que oculta una fisonomía antropomorfa, no existen los suficientes indicios que nos ayuden a definir de que manera estos personajes se vinculan con las otras partes constitutivas de la escena. Por medio de las referencias gráficas que aluden a la naturaleza del ambiente que ocupan (bandas acuáticas) y gracias a la estrecha relación espacial que mantienen con los mascarones *witz*, únicamente es posible sugerir que se ubican en el interior de las montañas. Al respecto, es preciso subrayar el vínculo consustancial que las entidades *wahyis* mantienen con localidades de carácter mítico, al grado de habitar este tipo de espacios de los cuales los gobernantes derivaban y adquirirían su poder, y recalcar su asociación con los linajes gobernantes que han planteado Markus Eberl (2005: 62) e Inga Calvin (1997: 877-879), quienes los consideran acompañantes de estos grupos de élite, o bien, como parte de las posesiones inmateriales de los grupos dinásticos. Incluso, como lo ha sugerido esta última autora en su ensayo *Where the Wayob live* (1997: 876), estas entidades sobrenaturales de aspecto “fantástico” podrían haber estado asociadas a distintos actos ceremoniales dirigidos a los antepasados miembros del linaje en el poder y haber participado en los rituales de reingreso a las tumbas. Señalado lo anterior, aún queda una pregunta por hacer: ¿qué



papel juegan estos seres dentro de las montañas míticas de Balamkú y cuál es su relación con los personajes que coronan la escena?

Las entidades *wahyis*, según autores como Helmke y Nielsen (2009), Velásquez García (2009 y 2011) y Moreno Zaragoza (2011), son seres sobrenaturales que personificaban enfermedades y que estaban vinculados con ataques efectuados en contra de gobernantes y otros personajes enemigos, a los cuales afectaban y en algunos casos devoraban sus almas o a sus *wahyis* asociados durante el sueño; interpretación a la que ha llegado Erik Velásquez (2011: 248) al estudiar los vasos de estilo Códice que muestran a estas criaturas llevando platos hondos o escudillas llenas de restos humanos como ojos, huesos, cráneos y manos. Asimismo, David Stuart (citado por Moreno Zaragoza 2011: 9) reconoció a estos seres como posibles personificaciones de conjuros y encantamientos, cercanos a la práctica de la brujería. Por su parte, Mercedes de la Garza (2010 y 2013) ha planteado que el *wahyis* era el *alter ego* animal en el que se transmutaba el chamán en rituales iniciáticos inducidos por alucinógenos y otros psicoactivos, con la finalidad de adquirir poderes maléficos, de adivinación y sanación.

Las características de la escena del friso y los elementos iconográficos que rodean a estos personajes fusionados con seres *wahyis* apuntan hacia algo diferente, ya que no existen alusiones a que se trata de personificaciones de enfermedades o conjuros, o referencias claras a ritos iniciáticos o a transformaciones oníricas. Las únicas evidencias contextuales e iconográficas que nos pueden indicar parcialmente el papel de estos personajes son, en primer lugar, su particular relación espacial con las montañas, con la que se expresa su ubicación dentro de ellas, y en segundo, las escasas indicaciones gráficas de una actitud agresiva posiblemente ligada a un acto de sacrificio.

Es interesante comparar esta escena de los PA/Z de Balamkú y las posibles referencias al sacrificio ejecutado por ellos, con los recientemente descubiertos relieves de estuco de los edificios Ramón y Corozal en la Acrópolis “Los Árboles” de Xultún. Las fachadas de ambos edificios muestran enormes felinos agazapados, mientras debajo de ellos aparecen víctimas de sacrificio con el cuerpo cercenado y con rasgos formales y posturas corporales similares a las de los personajes ejecutados por la iguana – jaguar de la tapadera de vasija del Templo IX de Becán. En estas escenas de Xultún, tanto los sacrificados como los felinos están asociados a lugares míticos referidos en los frisos de ambos edificios (9 Imix en Corozal y 7 K’an en Ramón; consultar Saturno, Hurst y Rossi, 2012: figuras 5.1.6 y 5.1.8). Lo interesante en los casos de Xultún y de Balamkú es que ambos programas iconográficos presentan a felinos (en el caso de Balamkú personajes

humanos fusionados con jaguares) como posibles ejecutores de sacrificios sangrientos, ligados a localidades míticas y estrechamente vinculados con imágenes de gobernantes, algunos de ellos probables antepasados (Saturno, Hurst y Rossi, 2012: 574).

Autores como Karl Taube (1994), Simon Martin (2002: 57) y David Stuart (2003), plantean que el sacrificio sangriento puede ser entendido no solamente como una repetición de eventos míticos y una evocación de ejecuciones de carácter sobrenatural, sino como un acto que contribuye a la regeneración del mundo. Al respecto, Karl Taube (1994: 671-674) sugiere que el sacrificio *k'ex* (entre otros tipos de ejecuciones rituales) en la época prehispánica estaba fuertemente vinculado con ofrendas al inframundo, a través de las que se propiciaba diversos tipos de nacimientos; utilizado además dentro de la ideología de las élites mayas para asegurar o favorecer la continuidad dinástica y a su vez, la entronización de nuevos gobernantes.

Si tomamos el renacimiento de los antepasados reales mostrados en el friso de Balankú como un factor principal dentro del contenido temático de la escena, no cabrá duda de que todos los demás componentes (partes constitutivas) de la composición están de alguna manera relacionados con este episodio trascendental. De esta manera, y tomando como base los factores espaciales, iconográficos y simbólicos antes mencionados, podría pensarse que los PA/Z son agentes rituales que al fusionarse con entidades *wahyís* son capaces de ingresar a las montañas y realizar actos de sacrificio, como una forma de influir en el renacimiento de los gobernantes fallecidos, fungiendo tal vez como mediadores que favorecen este episodio.

Esta idea, debido a los grandes vacíos de información en torno a estos personajes antropomorfos / zoomorfos del friso, debe tomarse como una propuesta sumamente tentativa acerca de la función de estos individuos; asimismo, me gustaría dejar abierta la posibilidad a que futuras investigaciones y el estudio de nuevo material iconográfico y epigráfico puedan arrojar un poco de luz sobre este tema en particular, enriqueciendo la propuesta aquí formulada o descartándola.<sup>48</sup>

---

## Notas

<sup>1</sup> Se estudiarían dos partes constitutivas en el mismo capítulo debido a su carácter complementario con respecto a los personajes y las montañas animadas dentro de la escena del friso; asimismo, decidí reunir las a raíz de la relativa brevedad con que se tratará cada una.

---

<sup>2</sup> Gracias a las torres de piedra que se conservan arriba de las MZ1 y MZ4, es posible sugerir que ambos extremos del friso tenían esquemas verticales de representación (montaña-reptil-personaje antropomorfo) similares.

<sup>3</sup> Gracias a la simetría compositiva observada en el friso es posible sugerir que el inexistente CZ1 pudo tener una orientación similar a la CZ2, es decir, con su cuerpo viendo hacia el este.

<sup>4</sup> En el arte maya, no se hizo diferencia alguna entre sapos y ranas: ambas especies pueden tener las patas palmeadas, los ojos prominentes y el vientre abultado. Por razones de simbolismo, es posible que se trate de un sapo.

<sup>5</sup> El rostro que comúnmente se ve dibujado en la parte inferior de la espalda de los sapos, es la variante de cabeza del signo para jade, y que en estos casos puede estar funcionando como un clasificador de propiedades, aludiendo a la piel húmeda y brillante. En otros casos, como el ejemplo del dintel de Yaxchilán, el rostro dibujado parece ser zoomorfo, vinculado tal vez con seres acuáticos. En la CZ2, parece haber indicios de una figura dibujada con color rojo oscuro en la parte inferior de la espalda, sin embargo, los pocos restos de pigmento no permiten una identificación certera. Otros rasgos generalizados en los sapos del arte del Clásico, son los círculos con tres pequeños puntos que se ubican detrás de los ojos, en la parte posterior de la cabeza (ver figura 5.3). Este motivo representa las glándulas parótidas del sapo, mismas que producen un potente alucinógeno llamado Bufotina. En la CZ2 este detalle no se encuentra, aunque es posible deducir que debido a la posición de la cabeza (virada hacia atrás), dicho rasgo queda oculto.

<sup>6</sup> Este párpado estriado se puede hallar también en las variantes de cabeza del jeroglífico para *winal*, (período de 20 días dentro de la cuenta larga), que representa la cabeza de un sapo.

<sup>7</sup> Esta postura de brazos extendidos, aunque un tanto modificada en sus detalles formales, trascendió el ámbito iconográfico y fue utilizado dentro de la escritura como un recurso gráfico para aludir al mismo acto de nacer que muestran las imágenes preclásicas. Así, se tiene que el logograma **SIH**, “nacimiento”, es, en una de sus versiones, un par de brazos flexionados y levantados.

<sup>8</sup> La autora habla de los altares con forma de sapo o rana como “plataformas” sobre las que se ven emerger a los personajes retratados en las estelas (dentro del par estela – altar), mismos que se encuentran transformados (o transformándose) en la Deidad Ave Celestial; cuando se trata de imágenes como la de la Estela 11 (que integran a un ser zoomorfo y a un personaje), la autora las interpreta como la acción de renacer emergiendo de las fauces de un sapo, considerado a esta criatura como la representación gráfica de un altar zoomorfo (ver Guernsey, 2004: 114-117).

<sup>9</sup> Siguiendo las aportaciones en materia de iconografía de Nicholas Hellmuth, considero que las cabezas de los cocodrilos tienen como rasgos determinantes dos características: la punta del hocico enroscada (ya sea ligeramente o con forma de voluta) y la placa supra orbital o ceja prominente, terminada hacia atrás en una punta chata y a veces ondulante (ver Hellmuth 1987a y b, y publicación sin año).

<sup>10</sup> Reconstruyendo hipotéticamente los maxilares inferior y superior de la CZ3, a partir de los rasgos de los cocodrilos señalados en el presente capítulo y en el capítulo 3, su forma general sería semejante a la que se observa en el cocodrilo de la Estela 6 de Yaxhá, con la punta del hocico enroscada hacia arriba y coronada por el motivo estrellado o festonado (correspondiente a una hoja de lirio o una concha en sección); con la punta del maxilar superior virada y con una pequeña barba, parecida a la que tiene la CZ2.

<sup>11</sup> La naturaleza terrestre de este cocodrilo se deduce a partir de su vínculo con la figura de la montaña y por las marcas acuáticas sobre el cuerpo, las cuales lo asocian con las aguas terrestres.

<sup>12</sup> En el arte maya, los cocodrilos terrestres se diferencian de los celestes por tener motivos ovalados con tres puntos en hilera, signos de concha o lirios en sección sobre el hocico y los ojos con bandas cruzadas diagonales.

---

<sup>13</sup> El elemento fragmentado sobre la rodilla izquierda de la CZ4 es, por su forma, la otra garra de la extremidad superior del animal.

<sup>14</sup> La figura 5.13E, que corresponde a uno de los árboles direccionales del mural Poniente de San Bartolo, no es, a mi parecer, un árbol con el rostro de Chaahk en la base, como lo se ha planteado en el estudio iconográfico de este mural (ver Taube *et al*, 2010: 27); considero que se trata de un rostro de reptil generalizado, es decir, que no se encuentra particularizado por un rasgo específico que aluda a una especie de animal; además, su cuerpo desplegado hacia el lado izquierdo posee las escamas ventrales de los lagartos y serpientes con una corriente de agua en la parte superior. Estos rasgos son propios de reptiles y no del dios de la lluvia.

<sup>15</sup> En el “Vaso de Berlín” y en el friso de la Estructura X de Becán, quienes tienen ese tipo de manos son personajes antropomorfos (el dios del maíz en el primer caso y un gobernante en el segundo), que se ubican en la base de árboles. Stuart sugiere, en ambos casos, las mismas connotaciones para las manos.

<sup>16</sup> Estas raíces/garras anteriores podrían ser, como lo sugiere Dominique Michelet (comunicación personal, febrero de 2014), raíces aéreas, muy comunes entre la vegetación del área maya, especialmente en los llamados “matapalos”.

<sup>17</sup> Otras formas de árboles-cocodrilo son aquellas que muestran una cabeza de reptil en la base del árbol, pero cuyo tronco no tiene aparentemente la forma del cuerpo del animal, o no se ve, por lo menos, una transformación del aquel a partir de éste. Tales son los casos del árbol del Mural Poniente de San Bartolo (Fig. 5.9E) y el de la Estela 27 de Izapa (5.9C).

<sup>18</sup> La ceiba es representada en arte maya de forma clara, con elementos iconográficos o referencias textuales que la identifican como tal (ver árbol en vaso K1226; Stuart, 2007); sin embargo, el árbol en su papel de eje cósmico no se restringe, en la época clásica, a esta especie. El ejemplo del árbol cocodrilo de la estela 25 de Izapa probablemente haga referencia a la ceiba, ya que las espinas dorsales del cocodrilo pueden indicar el tronco espinoso de la ceiba joven.

<sup>19</sup> El mismo motivo, con la misma función, puede encontrarse en el área olmeca y en algunos relieves de Chalcatzingo, Morelos. Sin embargo, he tomado como ejemplos los de Izapa, ya que son los más cercanos al área maya y con los que los contenidos simbólicos del Clásico muestran fuertes puntos convergentes.

<sup>20</sup> A diferencia de David Stuart (2010: 75), quien sugiere que se trata de la espalda volteada del personaje, yo creo que, a la luz de los ejemplos del árbol de Xultún y de la Estela 27 de Izapa, la estructura vertical detrás del gobernante es un árbol marcado como portal gracias al motivo de cuatro lóbulos. A esta conclusión llego tomando en cuenta el grueso del árbol (que excede las dimensiones del cuerpo de personaje), las serpientes que suben por el tronco, y la relación tronco – portal encontrada en otros ejemplos contemporáneos.

<sup>21</sup> En el área maya, durante el Clásico, algunas alusiones textuales e iconográficas hacen referencia al árbol como pivote central en eventos cosmogónicos y en escenas míticas. Tal vez los ejemplos más importantes provengan de Palenque, y sean los árboles de los tableros de los santuarios del Templo de la Cruz y del Templo de la Cruz Foliada, así como la gran ceiba cósmica de la Lápida del Templo de las Inscripciones (Freidel, Schele y Parker, 1999: 68-71; Callaway, 2006; Bernal, 2011b: 111, 195-198).

<sup>22</sup> En los extremos oriente y poniente del friso existen torres de piedra similares en dimensiones y ubicación (sobre las montañas zoomorfas) a las que sostienen a los personajes centrales (2 y 3). Esto apunta a que la escena original debió incluir cuatro montañas, cuatro criaturas zoomorfas y cuatro personajes a manera de almenas. Esto se confirma con la evidencia de que a partir de la hendidura frontal de la MZ4, junto con la criatura zoomorfa, brotaba una hoja de lirio de grandes dimensiones, de la cual solamente quedan algunos indicios del lado derecho de la CZ4 (ver capítulo 3, Fig. 3.6m y 3.9A).

---

<sup>23</sup> Un motivo iconográfico que precisa la naturaleza acuática de las criaturas zoomorfas 2, 3 y 4 del friso son las hojas de lirio acuático que emergen junto a ellas de las hendiduras escalonadas frontales de las montañas. Con estas hojas, se define tanto la naturaleza acuática del interior de la montaña como la pertenencia de las criaturas zoomorfas a este espacio.

<sup>24</sup> Sobre muchos árboles cósmicos, desde el Preclásico (ver Mural Poniente de San Bartolo), es frecuente observar la presencia de la Deidad Ave Principal, la cual se considera como una advocación del dios Itzamnaaj. Algunos gobernantes y personajes de élite del Clásico se visten con elementos diagnósticos del ajuar de este dios, y muchos, incluso portan el rostro del ave como tocado. Por el contexto espacial y la presencia de un árbol cósmico sobre la MZ4, existe la posibilidad de que el P4 se haya vinculado con este dios en lo alto de la escena, aunque por la falta de datos, esto nunca lo sabremos.

<sup>25</sup> las diferencias formales entre muchos de los componentes que acompañan a estos personajes probablemente se deban a las soluciones logradas por los distintos artistas involucrados en la creación del friso.

<sup>26</sup> Tanto en su variante de cabeza como en forma abstracta, este signo de brillo aparece en el tronco de los árboles, definiendo con esto que la superficie de estos es precisamente brillante, tal vez como árboles de jade (ver árbol en la Lápida del Templo de las Inscripciones de Palenque y árbol – cocodrilo en el vaso de la colección Deletaille, en Hellmuth, 1988). El dios Pax y seres humanos con fuerte carga de sacralidad llevan también estas marcas sobre la piel, ver figuras 4.13A y G.

<sup>27</sup> Seres asociados a la oscuridad, a la noche o al inframundo que usan estas marcas de **AK'AB** sobre el cuerpo son el Dios Remero Jaguar (relacionado con la noche), las entidades *wahyis* o el dios solar K'inich en su paso por el mundo subterráneo.

<sup>28</sup> En el caso del cinturón del Personaje Antropomorfo / zoomorfo 3, el motivo central de bandas cruzadas podría estar escondido detrás del extremo del nudo que está debajo del brazo (ver figura 5.17B-k).

<sup>29</sup> En el Monumento 160 de Toniná (Fig. 4.46), tanto el gobernante al centro de la composición, como el antepasado que está frente a él (a la izquierda del espectador), usan un cinturón rígido similar; gracias a este ejemplo y a los otros donde los gobernantes usan dicho diseño de cinturón, es posible inferir que se trata de una insignia relacionada con los personajes de poder.

<sup>30</sup> El PA/Z3 tiene pequeños círculos rojos en el extremo de las uñas de su garra derecha, lo cual podría ser una representación de sangre, lo cual confirma su actitud agresiva y amenazante.

<sup>31</sup> Es posible que en el PA/Z2, este elemento anudado sobre los tobillos sí haya existido originalmente, y que se haya desprendido por completo. Sin embargo, al momento de dibujar la pieza, no pude registrar ninguna huella de dicho motivo sobre el estuco, por lo que pienso que es poco probable su existencia; de ser así, la ausencia de este nudo en el PA/Z2 puede tener cierta relevancia más allá de mostrar simplemente una individualización de los personajes; se analizará este detalle más adelante.

<sup>32</sup> Se puede perfectamente distinguir la garra izquierda del PA/Z3 gracias a la forma general de la huella que el motivo desprendido dejó en el estuco, y por los restos una uña apuntando hacia abajo en la parte superior de la misma. Por su lado, la tela anudada en la base de esta segunda garra tiene una forma y un diseño estriado similar a la de la garra derecha, esto permite diferenciarla (ver figura 5.20B).

<sup>33</sup> Este es un buen ejemplo para diferenciar la significación en el uso del color en el friso. El color rojo generalizado, debido a la naturaleza de escena, puede estar relacionado con el renacimiento, equiparando semánticamente la resurrección de los antepasados con el nacimiento del sol por el oriente, ya que el color rojo generalmente se vinculaba con esta dirección cardinal. Sin embargo, en este caso de las garras de la CA/Z3, por el contexto en que se encuentra y por el color rojo oscuro del motivo, puede interpretarse como sangre. El color rojo, también asociado a la sangre como producto del sacrificio, puede también estar implícito

---

en la escena del friso, pero, creo, solamente dentro del contexto de las escenas relacionadas con el sacrificio sangriento, como en este caso son los felinos (CA/Z) en la base de la composición.

<sup>34</sup> El autor pone los ejemplos de K'inich Janaab Pakal en la Lápida del Templo de las Inscripciones de Palenque y a Yax Pasaj en la Estela 11 de Copán, para ilustrar el momento justo de tránsito entre la vida y la muerte. Ambos personajes tienen, sobre la coronilla, el signo T533 con volutas de aliento como representación gráfica de la fuerza anímica que de ellos se desprende (Velásquez García, 2010: 217).

<sup>35</sup> El extremo de las colas de las serpientes de K'awiil (que sirven como conductos por los cuales emergen personajes o dioses conjurados) y algunas colas de jaguar pueden tener, además del T533 con volutas, una cabeza simplificada del dios K'awiil, denotando con esto la presencia del dios en todos estos rituales de conjuro (Valencia Rivera y García Barrios, 2010: 250-252). Incluso se ha llegado a plantear que esta cabeza puede ser sustituida, en algunos casos, por una pequeña esfera con llamas (Valencia Rivera y García Capistrán, 2013), la cual acompaña por igual a serpientes y colas de felino. En el caso del friso, claramente se trata del signo T533 y no de una abreviación de la cabeza de K'awiil.

<sup>36</sup> La placa supra orbital o ceja solamente se conserva en el rostro del PA/Z1 y es muy posible que originalmente las de los otros dos ejemplares haya sido similar.

<sup>37</sup> Los tres puntos oscuros son utilizados también para representar las manchas de la piel del jaguar. Se pueden hallar en sus orejas, rostro y cuerpo, también en objetos que están forrados de piel de jaguar, como tambores, tronos y cojines. A su vez, puede encontrarse como rasgo diagnóstico del rostro del dios solar, donde posiblemente sea un remanente de su aspecto de jaguar al cruzar el inframundo.

<sup>38</sup> Nótese que en el PA/Z2, esta collera tiene las esferas pintadas burdamente en color rojo oscuro; en el PA/Z3, las esferas están solucionadas como pequeñas aplicaciones, colocadas de manera vertical; da la impresión que se trata de cuentas de jade, lo cual podría cobrar sentido si se compara con la forma de las esferas en la figura 5.25A. En el PA/Z1, el motivo de la collera se ha perdido casi por completo, y lo único que queda es el arranque, a la altura de la orejera y la parte posterior del maxilar inferior.

<sup>39</sup> Existe otro tipo de collar rígido que es propio de seres en escenas del inframundo; se trata de un collar circular que está decorado con ojos desorbitados alrededor. Este collar puede tener además una decoración de líneas diagonales paralelas y una especie de flecos en la parte inferior, debajo de los globos oculares desprendidos. Son marcadas las diferencias de este collar de globos oculares con los ejemplos que se ven en el friso: el primero siempre tiene una forma holgada alrededor del cuello, depositado precisamente en la base del mismo; en el caso del collar de los personajes del friso, este está pegado al maxilar inferior, y las pequeñas esferas que los decoran no son, en estos casos, ojos desorbitados.

<sup>40</sup> La collera rígida con esferas sobrepuestas se puede encontrar también en la Deidad Ave Principal, pero en estos casos nunca está acompañada de la mandíbula descarnada, sino del pico regular del ave. Curiosamente, este collar aparece utilizado por el ave cuando ésta se halla asociada a bandas acuáticas o cuando porta la diadema proyectada con el signo AK'AB (oscuridad), generalmente durante el Clásico temprano (ver Hellmuth, 1987b: Fig. 504 y 514a y b).

<sup>41</sup> Sugiero que este diseño pintado en oscuro estaba también presente en los elementos trilobulados de las orejeras del PA/Z1 y 2. Dicho motivo de tres lóbulos, en el caso del PA/Z3, tiene tres pequeñas esferas adosadas en cada uno de sus extremos, muy similar a las orejeras del personaje del friso de Becán (Fig. 5.28C).

<sup>42</sup> Las entidades *wahyis* fueron representadas en todo su esplendor (con todas sus características formales y desarrollando probablemente todas sus funciones y contenidos simbólicos) en el arte de las vasijas de tradición Ik', Uaxactún – El Zotz y de estilo Códice, todas del Clásico tardío. Sin embargo, gracias a sus rasgos iconográficos y al posible papel que juegan dentro de la escena del friso, los personajes antropomorfos / zoomorfos del friso de Balamkú son buenos candidatos para ser considerados como los antecedentes de dichas entidades *wahyis* (Daniel Moreno Zaragoza, 2013, comunicación personal).

---

<sup>43</sup> Como se indica en la figura 5.22, debajo del PA/Z1, se encuentran restos de estuco que por su forma y ubicación, podemos pensar que se trata de una banda acuática similar a las que se ven debajo de los PA/Z1 y 2.

<sup>44</sup> El espacio de inframundo es un común escenario para mostrar a las entidades *wahyis*. Para el Clásico temprano, un ejemplo puntual de esta relación es la tapadera de la iguana – jaguar de Becán, donde la criatura *wahyis* fusionada con el gobernante se halla sobre una banda acuática asociada con el inframundo (ver figura 5.23E); el friso de la fachada norte del Palacio de los estucos de Acanceh es otro buen ejemplo, ya que muestra a seres *wahyis* dentro de motivos trilobulados, es decir, dentro de cuevas/montañas (ver Miller, 1991: Fig. 2 y 3).

<sup>45</sup> Las cuatro montañas del friso no corresponden en número a los tres personajes antropomorfos / zoomorfos. Es posible que esto se deba a cuestiones de espacio y composición: al lado derecho de la MZ1 (poniente), el friso termina abruptamente, sin espacio para que originalmente existiera otro PA/Z, ocupando un espacio de las mismas dimensiones que se ve en los PA/Z1, 2 y 3. Además, recordemos que la MZ1 es, al igual que la MZ4, una montaña zoomorfa compuesta con (posiblemente), un árbol - cocodrilo emergiendo de ella; para la cosmovisión maya, y siguiendo sus lineamientos y patrones, es viable sugerir que el árbol estaba colocado justamente en la esquina, denotando con esto, una de las esquinas del cosmograma horizontal de la superficie terrestre. Si se piensa en el PA/Z adicional, del lado derecho de la MZ1, el árbol quedaría desfasado de la esquina.

<sup>46</sup> Las marcas de oscuridad en sus muñequeras (*ak'ab*) y los ojos desorbitados de la iguana y del personaje en sus fauces, que son elementos iconográficos que aluden a la naturaleza del espacio al que pertenecen las criaturas.

<sup>47</sup> Los tocados con rostros de animales generalmente muestran la cabeza de la criatura hacia el frente; en el caso del personaje del vaso de Altar de Sacrificios, la cabeza del felino mira hacia arriba, por lo que es posible que se trate de una máscara levantada y colocada sobre la frente, para mostrar así el rostro humano del agente ritual.

<sup>48</sup> El contexto espacial del friso con respecto a la fachada sur de la Estructura 1-A Sub puede ser relevante a la hora de indagar sobre la función de estos personajes antropomorfos / zoomorfos del friso. Como se puede ver en el dibujo reconstructivo de la cara sur del edificio (Fig. 6.1), estos seres están colocados exactamente sobre el vano de cada una de las tres puertas de la fachada. Esto podría ser un indicador del tipo de personajes que, en circunstancias especiales (¿rituales?), ocupaban el interior de este edificio, ingresando o saliendo de dicho recinto a través de estas puertas. Para poder corroborar esta hipótesis deberíamos contar evidencias arqueológicas que nos indicaran la naturaleza de las actividades realizadas en el interior, o con imágenes de la pintura mural que existe dentro del cuarto sur, y que según Ramón Carrasco (1998) representa una estela. Desgraciadamente no se cuenta con este tipo de información en los informes técnicos correspondientes.

## **Capítulo 6**

### **El tema del friso de Balamkú, su mensaje ideológico, su contexto y su posible función**

Como se planteó en el Capítulo 2, para llegar a conocer el mensaje ideológico transmitido por el friso, primero es necesario reconstruir, a partir de un análisis exhaustivo de todos sus elementos componentes, motivos y partes constitutivas, el eje temático que rige la escena y luego estudiarlo a la luz de modelos teóricos que se enfoquen en contenidos similares; posteriormente, y con la finalidad de acercarnos a comprender el significado y la función de dicho contenido temático, se analizará el posible contexto que dio origen a la obra, es decir, el entorno arquitectónico, espacial y sociopolítico del friso de la fachada sur de la Estructura 1-A Sub de Balamkú.

En primer lugar, se identificará el tema representado en la escena, tomando en cuenta las conclusiones de cada uno de los capítulos anteriores.

#### **6.1 Reconocimiento del eje temático de la escena del friso**

Teniendo como base las aportaciones de todas las partes constitutivas que conforman la escena, las cuales se han definido a partir de sus particularidades y sus valores intrínsecos, sus factores nodales y la forma en la que interactúan y se relacionan entre sí, es posible reconstruir el eje que articula a cada una de estas partes y sus contenidos, mismo que se entenderá como el asunto general o tema desarrollado en la escena.

De esta forma, el eje temático del friso de Balamkú se puede definir como la invocación y el surgimiento, concebido como un renacimiento, de una serie de antepasados reales con atributos sagrados a través de montañas míticas de carácter cosmológico, reviviendo y protagonizando a su vez episodios cosmogónicos, mientras de manera simultánea se realizan posibles actos propiciatorios de este evento en el interior de las montañas.

Como se estableció en las conclusiones del Capítulo 4, la figura de los antepasados exaltados y sacralizados y el acto de renacer son, conforme a su relevancia dentro de la escena, el núcleo que vertebra y determina el eje temático. Las cuatro montañas zoomorfas y sus particularidades, añaden el contexto espacial de la narrativa y colocan a



los personajes dentro de un marco mítico y cosmológico, a la vez que sirven de referencia para episodios de relevancia cósmica y tal vez mitológica. Por su parte, los reptiles de los que surgen los ancestros precisan la naturaleza del espacio, adaptado según la identidad de cada individuo, generando con esto un marco ideal para su renacimiento, concepto *emic* en torno al surgimiento del inframundo de estos gobernantes; por su parte, los seres antropomorfos / zoomorfos, como se ha sugerido de manera tentativa, fungen como mediadores que favorecen con sus actos rituales este episodio nodal.

Como es frecuente, en la escultura arquitectónica del Clásico temprano no existen registros epigráficos o textos relacionados con los que se pueda correlacionar la imagen, en la búsqueda de una narrativa subyacente que se pueda tomar como base para establecer el eje temático de la obra. En el caso del friso de Balamkú, la detección de dicho tema central se logró a través de la evidencia iconográfica intrínseca, siguiendo los pasos anteriormente expuestos, pero también mediante la comparación con otras escenas en otros monumentos que, aunque no idénticas, si muestran figuras, motivos, personajes y elementos iconográficos similares, interactuando de la misma forma que en la escena del friso; es decir, se trabajó con una seriación de imágenes conformada por todos aquellos ejemplos que, dentro de un marco cronológico cercano al del friso de Balamkú, presentaran partes semejantes que a la vez guardarán una relación equiparable a lo visto en nuestra escena de estudio. Entre los ejemplos que sirvieron para dicho propósito y que se han estudiado a lo largo de los tres capítulos anteriores, se pueden contar los frisos de Becán (Estructura X) y de Holmul; los relieves de estuco del edificio Rosalila en la Acrópolis de Copan; los mascarones de la Estructura A-1 de Kohunlich y del Edificio 5D-33-2nd de la Acrópolis Norte de Tikal; el Monumento 160 de Toniná; las escenas del “Vaso de Berlín” y los murales de las tumbas 1, 2, 5, 6 y 25 de Río Azul.<sup>1</sup>

A continuación se estudiará el contexto espacial y arquitectónico del friso, así como el posible entorno socio político del que forma parte el monumento, con la finalidad de establecer un paisaje cultural y una ideología imperante que le brinde sentido y significado al tema expresado en la escena.

## **6.2 El contexto del friso de la Estructura 1-A Sub de Balamkú**

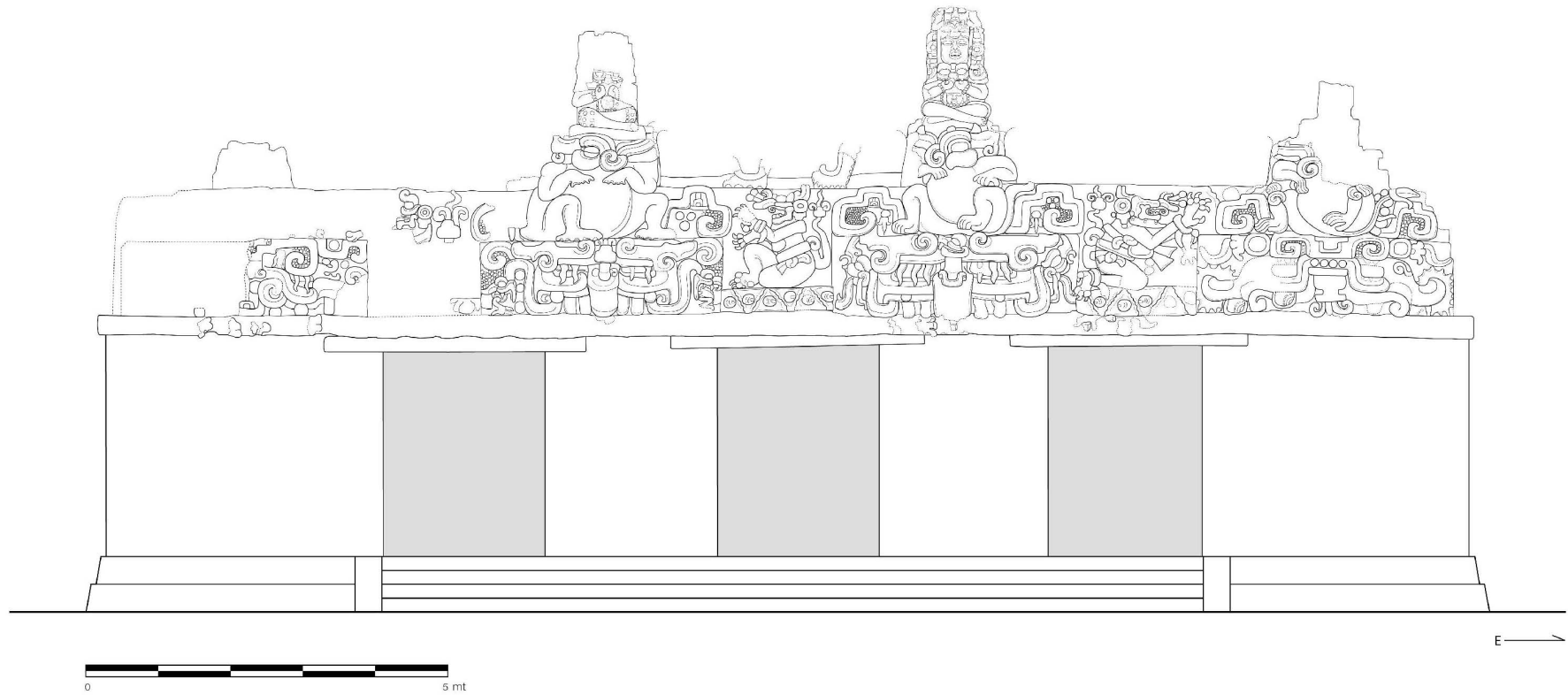
### ***El contexto espacial: la Estructura 1-A Sub y su entorno***

Conocida como Casa de los Cuatro Reyes o Templo de los Estucos (Baudez, 1996; García Cruz, 2007), la Estructura 1-A Sub del Grupo Central de Balamkú, en cuya

fachada sur se encuentra el llamado “Friso de Balamkú”, se desplanta sobre un basamento rectangular y de escasa altura, que presenta una escalinata que abarca los tres accesos de la fachada sur, la principal del edificio (Fig. 6.1).<sup>2</sup> Se trata de una pequeña estructura tipo “palacio” de planta rectangular, alargada en su eje este – oeste, diseño arquitectónico propio del estilo Petén. Posee dos crujías abovedadas, mismas que presentan tres accesos tanto en el lado sur como en el lado norte, y que están comunicadas entre sí por dos puertas desfasadas de los ejes de los vanos que dan acceso al interior (Fig. 6.2). El exterior del edificio presenta restos de pintura naranja muy clara y rojo saturado y oscuro, tanto sobre los muros como en los vanos de las puertas. En el interior de la crujía frontal (sur), Ramón Carrasco reporta restos de pintura mural que representan una estela de fondo rojo y con detalles iconográficos y de escritura en color negro (1998: 10); sin embargo, no presenta fotografías o dibujos de dicha pintura en sus informes.<sup>3</sup>

Carrasco, también reporta que “como resultado de la presente temporada [1997] se ha podido establecer que el edificio estaba decorado por lo menos en los lados norte y sur” (1998: 3), y presenta el levantamiento y corte de la Estructura 1-A Sub, en el que se muestra a la fachada norte con una almena similar en tamaño y altura a las cuatro que originalmente presentaba el friso de la fachada sur. Según dicho investigador, lo que se encontró corresponde a un friso que presenta, al igual que su contraparte de la fachada sur, restos de policromía, y que por las formas detectadas, podría tratarse de algo muy similar (Carrasco, comunicación personal, enero de 2014). ¿De qué forma este friso norte se complementa con el de la fachada sur? Debido a la falta de mayores datos al respecto, únicamente es posible hacer algunas conjeturas, mismas que se pueden encontrar en el Apéndice.

El complejo arquitectónico de la Estructura 1 (en cuyo interior y en el extremo poniente - debajo de la Estructura 1-A - se encuentra la Estructura 1-A Sub), delimita por su lado norte a la Plaza B del Grupo Central (ver figura 6.3); estuvo compuesto, al final de su historia constructiva, por tres basamentos piramidales articulados entre sí y formando un solo conjunto. Las fases constructivas de esta estructura, según las reportan y estudian Sylviane Boucher y Sara Dzul Góngora (2001), se remontan hasta el Preclásico tardío y son cinco en total. De la primera etapa ya no queda más que un alineamiento de piedras debajo de la escalinata de la Estructura 1-A; la segunda etapa, correspondiente a la primera mitad del Clásico temprano, fue totalmente demolida para edificar la tercera, hacia finales de ese período, alrededor del 550/600 d.n.e.<sup>4</sup> Esta tercera fase constructiva



**Figura 6.1**  
Fachada sur de la Estructura 1-A Sub, Grupo Central, Balamkú (Campeche)

Dibujo del relieve del friso: Daniel Salazar Lama  
Levantamiento del edificio: Daniel Salazar Lama  
[Basado en levantamiento de Emily González (Proyecto Arqueológico Balamkú) y en observaciones y medidas tomadas in situ por el autor]

es precisamente la Estructura 1-A Sub. Antes de cubrir este tercer edificio para construir la siguiente fase, se rellenaron cuidadosamente las habitaciones con piedra, argamasa y restos de cerámica, a la vez que se sellaron los vanos de las puertas (Boucher y Dzul, 2001: 43). Al respecto, Carrasco (1998: 13) apunta que en el proceso de clausura del edificio del friso se debieron utilizar materiales provenientes de una estructura cercana que fue desmantelada con este propósito. Esto lo infiere a partir de la presencia de piedra labrada, estucada y con restos de policromía en dicho material.

Es sumamente relevante para este estudio aclarar que en ninguna de las dos primeras etapas constructivas, ni en relación con la 1-A Sub, se encontraron tumbas de élite o cualquier otro tipo de enterramientos (ver Boucher y Dzul, 2001). De haberse presentado, estas sepulturas habrían cambiado radicalmente las hipótesis que se desarrollarán en este capítulo.

Sobre el edificio del friso, y como una cuarta etapa constructiva, se erigió un basamento piramidal de cuatro cuerpos rematado por un templo superior, la Estructura 1-A, construida presumiblemente durante el primer siglo del Clásico tardío (600 – 700 d.C.) (Ver Fig. 6.4. Consultar Boucher y Dzul, 2001: 44). Este nuevo programa arquitectónico vino a modificar la distribución de la Plaza B, hasta entonces posiblemente delimitada en su borde norte por edificios de características similares a la 1-A Sub.<sup>5</sup> Aunque gravemente deteriorada, la Estructura 1-A aun conserva restos de mascarones estucados en el primer cuerpo de su basamento y flanqueando la escalinata de acceso. El mejor conservado y que presenta mayor cantidad de motivos y rasgos es el del lado oriente (Fig. 6.5). Tomando en cuenta la configuración y composición de los mascarones durante el Clásico temprano, es posible deducir que lo que se ve en la Estructura 1-A es el mascarón zoomorfo inferior de un atavío de rostro, acompañado de los rostros zoomorfos de perfil a ambos lados. A manera de marco, tanto del lado izquierdo como del lado derecho de dicho mascarón zoomorfo se encuentran restos de estuco con formas geométricas; no es posible determinar a qué motivo iconográfico corresponden, ya que su estado de conservación es precario y faltan muchos elementos.<sup>6</sup> Lo interesante de este mascarón zoomorfo en la parte inferior es que replica, en gran medida, los rasgos del MZI de los P2 y P3, incluyendo el incisivo central prominente y aserrado que se ve en el mascarón zoomorfo del P2 y que probablemente también tuvo el del P3 (ver figuras 4.21, 4.24 y 4.25); a su vez, presenta los mismos rostros zoomorfos inferiores de perfil, que en el atavío de rostro del P3 en el friso corresponden al “Lily Pad Headdress Monster”, aunque aquí se presentan en una forma más simplificada (comparar con las cabezas de

la serpiente acuática de la figura 4.29). Gracias a estos restos de escultura arquitectónica podemos inferir que los cuatro cuerpos de la fachada sur de la Estructura 1-A estaban decorados con mascarones monumentales. Estos, cabe suponer por la poca evidencia iconográfica que presentan, se vinculan con los elementos del atavío de rostro de los personajes del friso, ubicados además con la misma orientación (viendo hacia el sur) y de cara a la Plaza B. Es posible, por lo tanto, que dichos mascarones hayan sido una continuidad en la representación de los antepasados retratados en el friso.

La quinta y última fase constructiva de la Estructura 1 corresponde a la integración del espacio entre las estructuras 1-A y 1-C a través de la 1-B. Desde la segunda mitad del Clásico temprano y durante el Clásico tardío, la 1-A y la 1-C (la 1-C es un basamento piramidal similar a la 1-A) habían estado separadas en el extremo noroeste de la Plaza B; es gracias a la 1-B (un basamento piramidal de cuatro cuerpos y coronado con un templo) que se conectan y de esta manera se forma el conjunto de la Estructura 1. La Estructura 1-B corresponde al Clásico terminal, coincidiendo con las influencias de la esfera Río Bec en Balamkú (Boucher y Dzul, 2001: 44).

La ubicación de la Estructura 1-A Sub, de frente a una plaza de carácter público, su condición de edificio aislado,<sup>7</sup> sus dos crujías con seis entradas en total y su posición elevada (por medio de la plataforma rectangular sobre la que se levanta) con respecto al nivel de la plaza, son fuertes indicadores de que dicha estructura, como lo afirman Boucher y Dzul, es efectivamente un palacio real (sede del poder), aunque de reducidas dimensiones (para ver las características de los edificios de tipo palacio del Clásico temprano, consultar Delvendahl, 2010: Capítulos 2 y 3).<sup>8</sup>

Para comprender la presencia del friso y su discurso temático es preciso, como se estableció al principio del capítulo, entender el contexto que lo alberga; para ello, es necesario acercarnos, aunque sea brevemente, a las funciones de los edificios de tipo palacio. Estas funciones se pueden agrupar en tres complejos: doméstico/residencial, político/administrativo y escénico/ceremonial.

Para poder identificar la función doméstica y residencial de un palacio, es necesario contar con evidencia arqueológica que así lo corrobore, como espacios adecuados para dormir (cuartos amplios equipados con banquetas), entre otros muchos factores. Las actividades políticas y administrativas llevadas a cabo en un edificio, tales como la recepción de visitas estatales, el recibimiento de tributos y las reuniones de consejo de la nobleza, necesitan a su vez de múltiples y amplios cuartos, así como del mobiliario

apropiado (tronos, banquetas, cortinajes), detalles que se muestran en un gran número de escenas palaciegas pintadas sobre cerámica o talladas en esculturas y relieves.

La fusión conceptual y espacial entre los complejos político/administrativo y escénico/ceremonial es muy evidente, puesto que las actividades de ambos no se excluyen mutuamente, y en muchos casos se complementan (Delvendahl, 2010: 264). Si un edificio presenta fuertes indicadores de sus funciones escénico/ceremoniales, como su localización, accesibilidad y visibilidad desde los espacios públicos, la presencia de amplias escalinatas frente a la plaza (donde pudo llevarse a cabo toda una serie de actividades escénicas) y la presencia de elementos escultóricos o decorativos (frisos, mascarones, escalinatas jeroglíficas, pintura mural, etc.) de grandes dimensiones sobre la fachada, es válido especular acerca del tipo de actividades que podrían haber tenido lugar en dicho espacio, tales como rituales dedicatorios, adoraciones, bailes, sacrificios y espectáculos teatrales, de frente a las plazas públicas (Delvendahl, 2010: 265); es decir, es factible deducir, a raíz de las características de un palacio, su función escénico/ceremonial. Esta idea se comprende mejor con los postulados de Damien Bazy, Juan Antonio Valdés y M. Charlotte Arnauld, quienes aseguran que: en las sociedades mayas del Clásico en las tierras bajas, la “plaza pública” era un lugar estable de cohesión sociopolítica gracias a ceremonias y rituales realizados a favor y enfrente de la comunidad [...] (Bazy, Valdés y Arnauld, 2010: 196).

La Estructura 1-A Sub, en conclusión, cumple con las características necesarias para ser el lugar donde se desarrollaron actividades escénicas y ceremoniales, mismas que pudieron estar estrechamente ligadas con labores de tipo político (ver apartado sobre el contexto sociopolítico de Balamkú a finales del Clásico temprano).

La naturaleza de las ceremonias y las actividades escénicas y políticas que debieron darse en el contexto espacial de este pequeño palacio, seguramente estuvo fuertemente vinculada con la representación de los antepasados sacralizados del friso, por tratarse de figuras sumamente relevantes y poderosas dentro de la cosmovisión y la ideología maya del Clásico, cuya importancia dentro del tema del friso ya se ha establecido. A raíz de lo anterior es posible sugerir que la presencia de estos personajes y las actividades en torno a ellos definieron también las funciones específicas del lugar, convirtiéndolo en un centro o eje de la vida política y ceremonial del Grupo central de Balamkú (ver McAnany, 1998: 272-280).<sup>9</sup> La edificación del basamento piramidal rematado con un templo, como cuarta etapa constructiva que cubrió por completo el palacio y el friso, supone una modificación en las funciones del recinto; aunque gracias a la presencia de los mascarones que

presumiblemente reproducen el rostro de los personajes del friso, es aceptable concluir que los antepasados continuaron siendo el eje o núcleo que dio sentido y proporcionó una finalidad al espacio.

Si en el caso del edificio tipo palacio, la presencia de los ancestros estaba ligada a quehaceres políticos y ceremoniales, la posterior construcción de un templo y los mascarones que decoran su fachada, apuntan hacia actividades exclusivas de adoración, como un santuario dedicado al culto de dichos personajes.

Al llegar a este punto, se hace necesario establecer, aunque sea a partir de conjeturas cuyo sustento es la reconstrucción de la historia de Balamkú, el contexto social y político del sitio, para así entender a profundidad la necesidad y la relevancia del eje temático plasmado en la escena del friso y su permanencia a través del tiempo.

### ***Inferencias en torno a un posible panorama sociopolítico en Balamkú hacia el 500/600 d.n.e.***

La historia de Balamkú no se puede comprender si no se estudia, de forma paralela al Grupo Central, el Grupo Sur. Este último, ubicado a 200 o 300 metros al sur del Grupo Central (Fig. 6.6), tuvo una ocupación que se remonta hasta el Preclásico medio, con un primer auge durante el Clásico temprano, antes del 500 d.n.e. En efecto, los trabajos realizados por el equipo de Pierre Becquelin y Dominique Michelet en el Grupo Sur muestran que alrededor del 300/450 se edificaron y ocuparon varios edificios monumentales (Becquelin *et al*, 2005: 319). Entre ellos, llaman nuestra atención dos de ellos: D5-10 y D5-5.<sup>10</sup>

La Estructura D5-10 fue construida y abandonada durante el Clásico temprano. Se trata de una residencia de élite edificada sobre un basamento relativamente alto (el edificio en total tiene alrededor de 4 metros de altura con respecto a la Plaza B del Grupo Sur), con una escalinata de acceso hacia el norte. La superestructura tiene una sola habitación alargada y bastante ancha (2.65 m) que originalmente debió tener una bóveda hecha de grandes piedras lajas talladas, con un amplio pórtico techado con cuatro pilares del lado de su fachada. Los detalles que permiten asegurar que se trata de una residencia de élite, es la presencia de una banqueta dentro de la habitación, en su extremo oeste, y los restos de un sistema de amarre para cortinas (Becquelin *et al*, 2005: 321).

Estrechamente vinculada con este edificio se encuentra la construcción más importante del Grupo Sur, la Estructura D5-5. Se trata de un basamento piramidal de al menos cinco cuerpos y 10 metros de altura con respecto a la Plaza A (Fig. 6.7A),<sup>11</sup>

rematado por un templo designado como D5-5Sub. Este templo, de dos crujías abovedadas y una altura de 3.20 metros aproximadamente, tuvo en su interior dos sepulturas que parecen haber sido realizadas antes de la construcción del templo (Pereira y Michelet, 2004: 334): una en el aposento anterior, saqueada y posiblemente perteneciente a una mujer, y otra en el aposento posterior, afortunadamente intacta y denominada como Sepultura 5. En ésta, se encontraron los restos de un individuo masculino que, gracias a un exhaustivo análisis del material recuperado, pudo ser identificado como un gobernante (ver Pereira y Michelet, 2004). Por la cercanía y la naturaleza de ambos recintos, se tiene la idea de que los habitantes de la residencia D5-10 pudieron pertenecer a la misma familia de los enterrados debajo del Templo D5-5Sub (Becquelin *et al*, 2005: 321; Dominique Michelet, comunicación personal, noviembre de 2012).

El templo que albergó la cámara funeraria de este gobernante del Grupo Sur, el D5-5Sub, presenta además, información muy valiosa para nuestro caso de estudio; y es que su fachada principal (que mira hacia el sur) presentaba originalmente un mascarón zoomorfo, aparentemente muy sencillo, sobre el vano de la puerta.<sup>12</sup> A esta conclusión llegaron los investigadores cuando constataron la presencia de dos remetimientos cuadrangulares revestidos de estuco a ambos lados de la puerta y por encima de la cornisa, los cuales corresponderían a los ojos de un rostro alargado y de baja altura (ver figura 6.7). Por su ubicación y su inferido aspecto, dicho mascarón es considerado como un precursor de las fachadas zoomorfas de estilo Río Bec y Chenes del Clásico tardío y terminal (Baudez, 1999: 58-59; Becquelin *et al*, 2005: 320). Dominique Michelet (comunicación personal, noviembre de 2012) considera que dicho mascarón debió corresponder a la representación de una montaña zoomorfa, deducción que tiene como sustento las piedras talladas con forma de colmillos, dientes y volutas, encontradas como parte del derrumbe. A raíz de las observaciones realizadas en torno a la posible iconografía del Templo D5-5Sub y tomando en cuenta la presencia de un gobernante enterrado bajo su piso (lo cual apunta a que desde sus inicios este espacio funcionó como un recinto funerario de la realeza del sitio), es factible proponer que dicho templo – pirámide fue concebido como una montaña donde residen los ancestros, lugar que con el tiempo se convirtió en una especie de santuario. Esto concuerda con el cambio en la función y las actividades rituales en torno a este tipo de estructuras piramidales que menciona Patricia McAnany (2002: 234), quien plantea que durante el Preclásico estos



edificios no cumplían con la finalidad de ser adoratorios funerarios dedicados a los muertos del linaje, no fue hasta el 250/300 d.C. cuando comienzan a adoptar dicho papel.

El interior de este templo de fachada zoomorfa fue rellenado y el recinto “anulado” alrededor del 500/550 d.n.e., y tanto éste como la Estructura D5-5 fueron sepultados bajo un relleno conformado por piedras labradas, estucadas y con restos de policromía que parecen haber pertenecido a otros edificios próximos (incluyendo el D5-10);<sup>13</sup> sobre este relleno no se construyó un edificio posterior.

La clausura de la Estructura D5-5 y de su templo coincide con el abandono parcial del Grupo Sur, el cual dejó de tener, por lo menos hacia finales del Clásico temprano y durante la primera mitad del Clásico tardío, un papel importante dentro del panorama social y político de Balamkú.<sup>14</sup> En ese momento, alrededor del 550 d.n.e., es cuando parece comenzar el apogeo del Grupo Central y cuando se construye el edificio del friso, la Estructura 1-A Sub.

Gracias a estos datos y a la investigación en torno al Grupo Sur, Dominique Michelet y Charlotte Arnauld proponen que:

[...] aun si la historia general del sitio todavía se nos escapa en parte, es más que probable que hacia 500/550, el centro de poder en Balamkú fuera trasladado 200-300 m y pasara del Grupo Sur al Grupo central. No conocemos el motivo de este desplazamiento (se puede pensar en el reemplazo de la familia reinante), pero el cambio observado es de amplitud físicamente reducida. (Michelet y Arnauld, 2006: 76).

Si atendemos a la evidencia de otros sitios de las tierras bajas, veremos que la remodelación o la construcción de un nuevo palacio o santuario dedicado a los antepasados coincide con la ascensión al trono de un nuevo gobernante.<sup>15</sup> Esto se puede demostrar mediante un análisis detallado de la evidencia arqueológica y a través de la interpretación de los programas iconográficos y la lectura de los registros epigráficos que generalmente acompañan a este tipo de construcciones y acontecimientos (McAnany y Plank, 2001: 90). Al respecto, y dándole cierto giro a estos argumentos, Kai Delvendahl (2010: 219) sostiene que debido a circunstancias extraordinarias, como un cambio en el linaje en el poder, los nuevos gobernantes parecen haber escogido expresar dichos cambios mediante el traslado de la sede del poder de su predecesor. Este modelo puede aplicarse al caso de Balamkú y sustentar las ideas manifestadas por Michelet y Arnauld.

Si seguimos ambos postulados, podemos llegar a la conclusión de que efectivamente, dentro de Balamkú, el abandono de un grupo y el inmediato crecimiento y apogeo de otro, probablemente responde a la instauración de un nuevo régimen de poder, cuya cabeza dejó de ocupar el Grupo Sur para instalarse en el Grupo Central.

Este cambio, reflejado en la construcción de un nuevo palacio real en el Grupo Central, estuvo acompañado de un complejo programa iconográfico cuyo eje temático, como hemos visto, fue la exaltación y sacralización de la figura de varios posibles antepasados reales, plasmada en el friso de la Estructura 1-A Sub.<sup>16</sup>

No se conocen las razones por las que el posible nuevo gobernante del sitio eligió el Grupo Central para instalarse y construir su palacio, así como la motivación para escoger precisamente el lugar que ocupaba la construcción previa a la 1-A Sub. Podría especularse que en dicha localidad se asentó originalmente (a finales del Preclásico) la casa de la familia que posteriormente asumió el poder, siguiendo un patrón estudiado a profundidad por Patricia McAnany (1995: capítulos 3 y 6), al cual llama “Genealogía del lugar”; sin embargo, debido a la falta de información en torno a las dos primeras etapas constructivas de la Estructura 1-A, esta idea deberá permanecer como una mera conjetura.<sup>17</sup> A su vez, la ausencia de enterramientos en el lugar podría apuntar a un fenómeno distinto del que propone McAnany, quien asegura que los restos físicos de los antepasados dentro de las residencias del Clásico, simbolizan la unión entre el linaje y la localidad (1998: 100-110).

La falta de evidencia que defina al espacio de la 1-A Sub como un recinto funerario, la carencia de registros epigráficos que enumeren una sucesión de gobernantes asociados al Grupo Central y, sobre todo, el hecho de que el “núcleo de la realeza” del sitio se asentaba “lejos” de ahí, en el Grupo sur, hacen dudar de que la escena del friso represente a reyes de carácter histórico vinculados con el nuevo gobernante en el poder. Esto, en correspondencia con la relativamente corta y modesta ocupación de dicho grupo antes del 500/550 d.n.e., imposibilita sostener la idea de que el Grupo Central y sus edificios austeros hayan albergado a todo un linaje real durante la primera mitad del Clásico temprano.

¿Cómo explicar entonces la representación de un linaje de antepasados en la escena del friso?, ¿cuál es la naturaleza de estos personajes?

Al no tener las bases suficientes para ligarlos con personajes históricos locales, existen dos posibilidades acerca de la identidad de estos antepasados, mismas que, debido a la falta de evidencias que nos permitan corroborarlas, deberán permanecer

como meras hipótesis. La primera es la propuesta de que se trata de figuras legendarias, presentadas como miembros de un linaje real o, por lo menos, como una serie de gobernantes legendarios vinculados con el nuevo régimen de poder. Dentro de esta hipótesis, cabe sugerir que podrían ser individuos que pertenecen a toda una serie de creencias y relatos sobre episodios y localidades de carácter mítico, lo cual se infiere a partir de los elementos narrativos que contiene la escena (acciones llevadas a cabo por los personajes, las cuales rememoran episodios míticos o de relevancia cosmogónica y los topónimos relacionados con localidades específicas), y sobre todo por la naturaleza mítica de las montañas sobre las que desarrollan sus actos.

Una segunda hipótesis que no hay que descartar, pero de la que se necesitan evidencias claras con las cuales poder comprobarla, es la idea de que tales personajes ancestrales sean en realidad históricos, pero pertenecientes a un linaje foráneo, rememorados y “traídos” a Balamkú a raíz de los cambios dinásticos que se desarrollaron a mediados del siglo VI, e incorporados, como se verá más adelante, a un discurso de poder generado por las nuevas élites emergentes.

A manera de preámbulo para el siguiente apartado, y tomando como base las propuestas hechas por Michelet y Arnauld (2006), McAnany y Plank (2001) y Delvendahl (2010) acerca de las transformaciones físicas en los palacios y los traslados en cuanto a la ubicación de la sede del poder, como respuesta a posibles cambios dinásticos, es necesario considerar y resaltar las ideas de Takeshi Inomata en torno al simbolismo expresado en los edificios donde se ejerce el poder político. Dicho autor sostiene que:

En términos de simbolismo, el significado del palacio real estaba estrechamente correlacionado con el del reino. El palacio real fue a la vez el centro o lugar ejemplar para la comunidad, simbolizando la integración social y un espacio liminar alejado de los sectores mundanos de la sociedad. (Inomata, 2001: 343).

Como se estableció anteriormente, las funciones políticas y ceremoniales de la Estructura 1-A Sub del Grupo Central de Balamkú y la presencia del friso y el eje temático de su escena, definen a dicho edificio como un lugar apto para la veneración y la realización de rituales enfocados en la figura de los antepasados. Siguiendo el planteamiento de Inomata, es posible entonces inferir que las labores de tipo político desarrolladas en dicho palacio real, tuvieron como uno de sus fundamentos el culto a toda una serie de gobernantes ancestrales.

La falta de una evidente continuidad en la veneración de los antepasados enterrados en el Templo D5-5Sub, la cual, de existir, se habría materializado en una persistencia en la utilización del espacio, tal vez con la edificación de una nueva fase constructiva sobre la Estructura D5-5, con un programa iconográfico que incorporara la figura de los antepasados (ver el modelo de McAnany sobre la “Genealogía del Lugar”; 1995: Capítulos 3 y 6; 1998: 292-293),<sup>18</sup> y la evidencia de la clausura de dicho templo y del abandono del Grupo Sur, eventos vinculados con el comienzo del auge del Grupo Central cuyo corazón político y ceremonial fungió como lugar de veneración a ancestros de un “linaje” distinto, son factores que apuntan hacia la idea de un cambio ocupacional como reflejo de una sustitución dinástica dentro de Balamkú.

Es necesario subrayar que las conclusiones que se han venido desarrollando en este capítulo están estrictamente basadas en observaciones hechas sobre la limitada evidencia arqueológica y siguiendo ciertos patrones del culto en torno a la figura de los gobernantes y antepasados reales, detectados y estudiados por otros investigadores en otros contextos. Las propuestas aquí realizadas, por lo tanto, deben tomarse como hipótesis.

### **6.3 Reconocimiento del mensaje ideológico y la función del friso de Balamkú**

Una vez establecido el eje temático que rige la escena del friso de Balamkú, conociendo su contexto espacial y arquitectónico y, sobre todo, habiendo hecho un acercamiento al posible entorno sociopolítico bajo el cual dicho monumento fue creado, se hace necesario indagar acerca de su función o finalidad dentro de la sociedad de Balamkú y el mensaje que éste pudo transmitir.

Antes de profundizar en el caso de Balamkú, se deben establecer las bases, la dinámica y el papel que la veneración a los antepasados tuvo dentro la sociedad maya del Clásico en general; el propósito es revisar el modelo del discurso legitimador de los gobernantes mayas durante el Clásico, el cual incluye a la figura de los ancestros como uno de sus principales ejes; posteriormente, se aplicará dicho paradigma al caso de Balamkú y su friso.

#### ***Un modelo de discurso legitimador del poder durante el Clásico***

El modelo propuesto por Patricia McAnany en dos de sus publicaciones: *Living with the Ancestors* (1995) y *Ancestors and the Classic Maya Built Environment* (1998), es el

que se tomará como punto de partida en este caso, al cual se le añadirán, como complemento, algunos detalles apuntados por otros investigadores que estudian casos específicos del culto a los antepasados y el uso de la figura de los fundadores de linajes y los héroes culturales con fines políticos.

La veneración de los antepasados fue una práctica común en la sociedad maya y en Mesoamérica en general; tanto para los grupos de élite como los de no élite, los antepasados fueron un subconjunto dentro de todos los muertos de la comunidad, en palabras de McAnany:

[...] antepasados fueron aquellos que validaron el poder político, el estatus y el acceso y uso de los recursos. Por otra parte, como orientadores y facilitadores de la transferencia del poder entre generaciones, los antepasados jugaron un papel particularmente relevante en tiempos de transformaciones sociales, tales como los del período Clásico temprano. (McAnany, 1998: 272).

Para finales del período Preclásico, la emergente élite de la sociedad maya transformó la veneración de los antepasados, y ésta pasó de ser una práctica ligada a la familia como un linaje de poseedores de la tierra y sus recursos, donde el papel de la figura ancestral fue el de ser el primer ocupante del lugar y el protector de los bienes familiares, y se convirtió en una táctica que buscaba legitimar el acceso al poder, la función de los antepasados fue entonces la de sancionar el derecho del rey a gobernar (McAnany, 1995: 125).

Durante el período Clásico, la veneración de los antepasados miembros de la realeza se expresó mediante la escritura, la arquitectura y el manejo de las imágenes, reconstruyendo largas líneas dinásticas que muchas veces partían de los ancestros fundadores del linaje; de esta forma, los gobernantes recordaron y documentaron remotas genealogías reales de las cuales formaban parte (McAnany, 1995: 126). Por esta vía, los gobernantes del Clásico se establecen como los auténticos herederos del más alto cargo político frente a otros linajes y familias pertenecientes a la élite, pero también delante del pueblo. Así, los reyes acuden a la figura de sus antepasados y los colocan como eje de su discurso legitimador del poder. El ancestro fundador, quien dio origen a la dinastía y al reino, cobra entonces una especial relevancia, ya que los futuros soberanos reclamarán su derecho a gobernar al reconocerse y establecerse como sus descendientes.

La sacralización de estos personajes (tanto del fundador como de sus descendientes) juega entonces un papel sumamente importante dentro de la comunidad; como lo sugiere

Joyce Marcus (1992:301), los reyes muertos se convierten con el devenir del tiempo en héroes culturales. Adquiriendo el estatus de seres sagrados, los antepasados se vuelven el centro de toda una serie de creencias religiosas y preceptos teológicos que son depositados en ellos por la sociedad; al vincularse con estos personajes y al reclamar una descendencia divina, el gobernante vivo toma parte de los mismos atributos sobrenaturales. El pretendiente al trono obtiene entonces la prerrogativa a gobernar ostentando y demostrando sus orígenes divinos, ya que de esta manera se convierte, en gran medida y de la misma forma que sus antecesores, en un paradigma del gobernante con cualidades sobrehumanas. Siguiendo las ideas expuestas por Mary Helms (1998: 10), se puede decir que los individuos o los grupos sociales que puedan demostrar más eficazmente sus orígenes divinos o “cosmológicos”, serán los que alcancen la legitimidad y la autoridad política.<sup>19</sup>

Estrechamente relacionados con los héroes culturales o los fundadores de las instituciones políticas, sean estos antepasados históricos con los que se establecen lazos de parentesco o bien individuos legendarios, incluso dioses, las localidades históricas o de carácter mitológico tienen un papel importante dentro de la cosmovisión que rodea a este tipo de personajes. En muchas ocasiones, estos lugares son el emplazamiento donde se desarrollan episodios de índole mítica y cosmogónica, o donde se llevan a cabo eventos emblemáticos realizados por las figuras ancestrales o los predecesores en el trono; a su vez, y lo que aquí nos interesa subrayar, estos sitios son rememorados dentro del discurso legitimador de los gobernantes y los herederos del poder, como lugares de origen dinástico, fuentes de su sacralidad y autoridad política (ver Helms, 1998: 73-91).

En el área maya, un claro ejemplo de esta práctica es la importancia que se le otorga al sitio Chi-Altar de Piedra en relación con un gobernante sobrehumano considerado como un héroe cultural y posible fundador de instituciones de linaje, el llamado Ajaw Foliado. Erik Velásquez (2011: 408-411) y Nikolai Grube (2004: 129-130) indican que la mayoría de los textos que hacen mención a Ajaw Foliado ubican sus acciones en Chi-Altar de Piedra (este nombre es el sugerido por Velásquez García [2011: 409], mientras que Grube se refiere a él como Chi-Witz [2004: 127]). Sus actividades, entre las que se pueden contar celebraciones de finales de periodo, la instauración y levantamiento de estelas y la realización de eventos de conjuración, son propias de los reyes mayas del Clásico; asimismo, su nombre, el cual es leído como K'inich Yajaw Hu'un, “Señor de la Banda Solar”, (Velásquez García, 2011: 410), remite, junto con la naturaleza de sus actos,

a todo un cúmulo de símbolos y conceptos asociados a la realeza maya, con los cuales además es posible identificarlo como un gobernante temprano.

El sitio de Chi-Altar de Piedra no tiene menos importancia, ya que como lo señala Velásquez García (2011: 410-411), es mencionado dentro de los títulos de Yopaat B'ahlam, fundador de la dinastía de Yaxchilán, y Hu'un B'ahlam de Tikal realizó en él un evento de carácter aún desconocido. Este hecho y el la mención de que Palenque fue atacado en el año 599 por un individuo procedente de Chi-Altar de Piedra, sugieren que se trata de una localidad histórica, posiblemente ubicada en el área del Petén central.<sup>20</sup>

Existen ideas encontradas en torno a la naturaleza mítica o histórica de Ajaw Foliado; por un lado, Grube y Velásquez García (2004 y 2011 respectivamente) opinan que debido a las menciones que se hacen de este personaje en distintos sitios y en diferentes fechas y tomando en cuenta la más temprana y la más tardía, este personaje vivió por lo menos 295 años, lo que excluye la posibilidad de que se trate de un individuo histórico (Velásquez García, 2011: 410). Por otro lado, Ana García Barrios (2009: 522) plantea la hipótesis que al ser el protagonista de al menos cuatro textos tempranos, entre ellos uno en el que se le menciona con el título de *K'uhul Chatan Winik*, "persona divina o sagrada de Chatan", y al estar siempre vinculado con la localidad Chi-Altar de Piedra, Ajaw Foliado pudo ser un *Kuhul Chatan Winik* de este sitio.<sup>21</sup> Independientemente del carácter mitológico o histórico de este personaje, lo que más nos interesa aquí es que sus actos emblemáticos siempre están asociados a una localidad específica, misma que es empleada por gobernantes tardíos como parte de sus títulos reales o donde ellos mismos realizan actos de relevancia para el reino. Incluso, toda una dinastía como la de *Kaanu'*, que pudo haber representado distintas narrativas relativas a sus orígenes míticos en los vasos de estilo Códice, hace referencia al sitio Chi-Altar de Piedra en los vasos de este estilo que muestran el conjuro de la co-esencia de los señores del linaje (ver Grube, 2004; García Barrios, 2011). En opinión de Grube (2004: 130), Chi-Witz (Chi-Altar de Piedra) era un lugar al que varias dinastías mayas del Clásico remontaban sus orígenes.

Cabe mencionar brevemente otro ejemplo prototípico de esta práctica; se trata de la incorporación de *Matwiil*, nombre del lugar en el que nacieron los dioses de la Triada de Palenque (GI, GII o Unen K'awiil y GIII), al glifo emblema de los señores de ese reino a partir de K'inich Kan Bahlam, pero también usado por su padre, *Pakal*, en ciertos eventos ceremoniales (ver Helmke: 2012: 98).<sup>22</sup> Un factor importante es el hecho de que el topónimo *Matwiil* forma parte del título real del llamado "Progenitor de la Triada", deidad del tiempo mítico que es denominado como *K'uhul Matwiil Ajaw* o "Divino Señor de

*Matwiil'*, y que funge como el primer rey sagrado de Palenque (ver Stuart, 2006: 88-98; De la Garza, Bernal y Cuevas, 2012: 149-154; Helmke, 2012: 95-100). A pesar de no existir referencias precisas que indiquen una relación de parentesco entre este personaje y los gobernantes tardíos, las alusiones a este progenitor de la triada y a la localidad sobre la que reinó conforman una especie de mito de origen: los gobernantes históricos de Palenque, al usar el mismo glifo emblema, evidentemente se conectan con su homólogo predecesor, emulando sus acciones a la vez que se vinculan con el lugar donde dicho fundador fue investido con el título real.

Un caso del Clásico temprano donde las localidades podrían estar jugando un papel en parte similar, es el Monumento 160 de Toniná (Fig. 4.46). Como se vio anteriormente, los antepasados que flanquean al rey en plena demostración de su poder (posiblemente entronizándose), renacen de sendas "serpiente de visión" teniendo por escenario dos montañas floridas de perfil. El gobernante, al centro, se sienta también sobre una montaña florida, la cual por el contexto y la naturaleza de la escena, proporciona un marco cosmológico significativo para el rey, y probablemente esté siendo utilizada, además, como un trono real.<sup>23</sup> Es evidente que al tratarse de una montaña con las mismas connotaciones que las de sus antepasados, el rey en turno hace referencia a un lugar emblemático ancestral dentro de su discurso de poder; rememorándolo tal vez como una fuente de autoridad, localidad de origen dinástico y una clara referencia a eventos paradigmáticos relacionados con los antiguos gobernantes.

Al respecto, Alfredo López Austin y Leonardo López Luján (2009: 111) reconocen a la montaña sagrada como el lugar del que emana la autoridad divina que es el fundamento de las instituciones humanas; es el sitio que concentra la fuerza ancestral de las estructuras gubernamentales.

De la misma manera que la sacralización de los antepasados, la evocación de lugares significativos, como hemos visto, juega un papel importante dentro de la veneración de estos personajes y su integración al complejo sistema de validación del poder. Autores como Mary Helms, consideran que:

[...] una vez que los valores y los principios en la vida política de la casa o de un grupo social ya están bien expresados, la nueva necesidad de la autoridad puede requerir que se realicen alusiones a sus orígenes. Esto podría lograrse haciendo énfasis en las conexiones con lugares geográficos asociados a los primeros pobladores o los fundadores del linaje o del sistema de gobierno. (Helms, 1998: 80).



No es posible cerrar el análisis del tema sin regresar a los planteamientos de Patricia McNany, quien sugiere que para las élites del Clásico maya, el hecho de ligarse genealógicamente con fundadores sobrehumanos o con ancestros históricos sacralizados,<sup>24</sup> es una demostración del proceso de politización del culto a los antepasados, donde estos personajes cumplen con su papel primario dentro de los grupos sociales poderosos, el cual, más que ser una forma de reclamar derechos de ocupación de la tierra y la utilización de sus recursos, es una vía para declarar y validar el derecho legítimo a gobernar (McAnany, 1995: 128-129; 165). Algunos de estos ancestros de linajes poderosos pueden incluso convertirse en los ancestros de toda la comunidad, esto podría explicar, según Dominique Michelet (comunicación personal, marzo de 2014), el hecho de que sean enterrados en edificios públicos y no debajo de sus residencias particulares.

Una vez revisado el modelo de legitimación del poder a través de la evocación y la veneración de los antepasados enaltecidos con atributos sagrados y de los héroes culturales considerados en muchos casos como fundadores de instituciones, y habiéndose ampliado en ciertos aspectos gracias a los casos de estudio y las propuestas de algunos estudiosos del tema, se hace necesario recorrer el camino en sentido contrario, yendo de lo general a lo particular, para así tratar de comprender el mensaje y la función del friso de Balamkú, entendiéndolo como un monumento emblemático que en un contexto sociocultural y espacial muy específico, condensa y materializa el modo en el que se conciben las figuras ancestrales y el culto generado en torno a ellas.

### ***El mensaje del friso de Balamkú y su posible función***

El estudio detallado e integral de los grupos central y sur de Balamkú sugiere que hacia mediados del siglo VI, tal como lo plantean Dominique Michelet y Charlotte Arnauld (2006), se dio un abrupto cambio dinástico, mismo que tuvo como resultado el crecimiento y el comienzo del auge del Grupo Central, estrechamente ligado a la clausura y parcial abandono del Grupo Sur. Esta alteración del orden sociopolítico pudo desencadenarse a partir de la muerte del gobernante enterrado debajo del Templo D5-5 Sub, cuyo cargo fue retomado por otro, el nuevo rey asentado en el Grupo Central.

El análisis de los datos arqueológicos apunta hacia una relativamente corta y modesta ocupación del Grupo Central previa al 500/550 d.n.e. Sumando a esto el hecho de que la familia real de Balamkú se asentaba en el Grupo Sur y tomando como base las

evidencias contextuales señaladas en el apartado 6.2, se propuso la idea de que el nuevo gobernante del Grupo Central careció de una larga secuencia genealógica de personajes reales históricos radicados en dicho grupo muchos siglos antes de su ocupación del trono. Por esta razón, se puede descartar la posibilidad de la construcción de una “Genealogía del Lugar” (concepto al que se hizo referencia con anterioridad) y el arraigo mediante el culto sistemático a los ancestros, a través del cual el nuevo gobernante pudo legitimar eficazmente su instalación en el espacio y su acceso al poder.<sup>25</sup> En consecuencia, dicho rey o “señor” tuvo la necesidad de establecer y manifestar sus orígenes y su derecho a ocupar el cargo por otros medios.

Si retomamos el contexto histórico de Balamkú para mediados del siglo VI, veremos que la Estructura 1-A Sub y el eje temático del friso cuadran dentro de los planteamientos hechos en torno a la veneración de los antepasados, la construcción de nuevos recintos palaciegos por nuevos gobernantes y el modelo del discurso legitimador antes expuesto; así, es aceptable proponer que el mecanismo utilizado por el nuevo *ajaw*, “señor”, del Grupo Central para validar su autoridad, fue el de vincularse con reyes ancestrales sacralizados, invocados y materializados en un monumento emblemático colocado justamente en su nueva sede del poder, es decir, en su palacio real. Las hipótesis antes señaladas acerca de la naturaleza de los antepasados representados en el friso se vuelven entonces sumamente relevantes, ya que en caso de tratarse de figuras ancestrales foráneas, podríamos pensar, aunque también dentro del terreno de las conjeturas, en la ascendencia no local del nuevo *ajaw*, cuyo linaje alóctono fue evocado en momentos de crisis política con la finalidad de suplantar a una dinastía autóctona. De ser así, su discurso de poder tuvo como eje principal el reconocimiento, la exaltación y la veneración de su linaje originario, considerado como un linaje de prestigio, conformado por reyes poderosos de reinos distantes, de los cuales desciende y a través de los que sustenta y valida su acceso al cargo político de *ajaw*.<sup>26</sup>

Por otro lado, si como se planteó de igual forma en el apartado 6.2, se trata de figuras ancestrales legendarias, es factible suponer que tales antepasados reales del friso son en realidad producto de una construcción ideológica: personajes pertenecientes a relatos y creencias míticas, rememorados y venerados con la finalidad de demostrar los orígenes dinásticos divinos del emergente rey, quien obtuvo de esta manera la prerrogativa a gobernar.

Independientemente de la naturaleza legendaria o histórica y foránea de los antepasados representados en el friso, es necesario subrayar que, como reyes

sacralizados vinculados estrechamente con deidades emblemáticas de la sociedad y su cosmovisión, a la vez que adquieren los atributos y replican las características conductuales de estos dioses, encarnan los valores y los ideales en torno a la figura de los gobernantes, erigiéndose como paradigmas de la figura real con connotaciones divinas. Sus rasgos y sus atributos exclusivos, sus posibles antropónimos integrados a su imagen y el entorno detalladamente construido del que forman parte, en gran medida los particularizan, sugiriendo con esto, aunque no existe por el momento forma de comprobarlo, que se trata de individuos específicos y no de personajes abstractos que expresan, mediante un lenguaje metafórico, la idea cuatro veces ilustrada del reinado poderoso, de las funciones y de los deberes que se adjudican a la persona del rey, como se ha considerado anteriormente (Baudez, 1996: 40).

Al vincular a sus antecesores con localidades sobrenaturales, la veneración en torno a estos personajes cumple con el patrón del culto a las figuras ancestrales desarrollado durante el Clásico; incluso, vale especular que el nuevo *ajaw* del Grupo Central se relacionó, además de con estos reyes ancestrales, con las montañas de las que ellos emergen, construyendo de esta forma su genealogía real y evocando sus propios lugares de procedencia y origen dinástico. Siguiendo las postulaciones de Mary Helms (1998: 80), con este recurso el gobernante o el nuevo grupo en el poder demuestran sus vínculos con lo sagrado, como una táctica para sustentar su identidad y autoridad divina.

En esta misma línea de ideas, es interesante subrayar el hecho de que dentro de Balamkú, y siguiendo la tendencia del resto de las ciudades mayas, la montaña estuviera tan estrechamente vinculada con los antepasados y la esfera del poder. El Templo D5-5Sub, como se recordará, fue entendido como una montaña sagrada, residencia de los gobernantes muertos del Grupo Sur; posteriormente, en el friso sur de la 1-A Sub, la misma figura de la montaña fue retomada y utilizada como lugar de renacimiento de los antepasados de un nuevo linaje y, como se apuntó en el apartado 6.2, en el segundo auge del Grupo Sur, hacia el Clásico tardío/terminal, se construyó una residencia (D5-2) con una fachada zoomorfa parcial de estilo Río Bec, cuyos mascarones *witz* portan a ambos lados signos de realeza (ver figura 1.4). Estas asociaciones recurrentes de la montaña zoomorfa son indicadores de la relevancia que a nivel local tuvo dicha figura dentro de la ideología de las élites. Bajo esta perspectiva, es perfectamente coherente encontrar que dentro del discurso legitimador del poder del rey del Grupo Central, se retomara a una serie de montañas como los lugares de origen del nuevo linaje gobernante.

La veneración en torno a estos antepasados del friso fue tan relevante para la cosmovisión del pueblo y las élites de Balamkú, y tomada como un fundamento del nuevo orden político, que posterior a la clausura del palacio real (la 1-A Sub), sobre éste se construyó un basamento piramidal coronado por un templo (Estructura 1-A), y en cuya fachada principal (la sur), se mostraba el retrato monumental de estos mismos personajes en formato de mascarones sobre los cuerpos del edificio, funcionando en conjunto como un lugar de adoración y culto dirigido a estas figuras ancestrales. En este sentido, la arquitectura y el carácter público de los dos programas iconográficos (friso de la 1-A Sub y mascarones de la 1-A) revelan la necesidad de transmitir mensajes ideológicos relativos al orden social, a la naturaleza del gobierno y al sustento de la institución de la realeza.

Tomando como base todo lo analizado en este capítulo, el mensaje o trasfondo transmitido a través del friso sur de la Estructura 1-A Sub de Balamkú, puede definirse como la declaración de los orígenes dinásticos de un gobernante o un grupo de poder local; orígenes que se expresan mediante la evocación de lugares míticos y, sobre todo, a través del culto a figuras ancestrales con atributos sagrados, los cuales a su vez se invocan y se manifiestan, como una muestra de las capacidades sobrenaturales del nuevo rey y su papel de intermediario entre el mundo de los humanos y las fuerzas que dinamizan el cosmos.

Aplicando el modelo del discurso legitimador del poder analizado con anterioridad, y en perfecta congruencia con el mensaje emitido a través del contenido temático de la escena del friso, es factible proponer que la función del monumento fue precisamente la de fundamentar el nuevo orden político y validar, ante el pueblo y frente a otros linajes y grupos de élite, el acceso al poder del nuevo *ajaw* o señor de Balamkú.

---

#### Notas

<sup>1</sup> En los casos de los murales de las tumbas de Río Azul, los mascarones de la Estructura A-1 de Kohunlich y los del Edificio 5D-33-2nd de la Acrópolis Norte de Tikal y los relieves de Rosalila en Copán, se han tomado en consideración los contextos arquitectónicos de los que dichas esculturas forman parte, ya que su relación con los recintos funerarios inmediatos apoyan las teorías sobre el tratamiento y la imagen de los antepasados renacidos aquí expuestas; por lo tanto, en estos casos, el contenido temático (renacimiento y apoteosis de la figura ancestral) es bastante cercano al detectado en el friso de Balamkú.

<sup>2</sup> La fachada sur de la 1-A Sub, por ser la que da de frente a la Plaza B del Grupo Central, es considerada como la principal de este edificio (Dominique Michelet, comunicación personal, noviembre de 2013).

---

<sup>3</sup> Es en esta pintura mural donde Carrasco reporta la fecha de serie inicial 9.10.1.12.?, que corresponde al 634 d.n.e., dato que, junto con la fecha C14 del dintel de madera (ver Capítulo 1), el autor toma para establecer la cronología de la Estructura 1-A Sub y por lo tanto, del friso (1998: 10).

<sup>4</sup> Tanto la primera como la segunda fase constructiva de la Estructura 1-A arrojan pocos datos sobre la naturaleza de los edificios; se ha logrado fechar dichas etapas gracias al material cerámico recuperados de contextos sellados (ver Boucher y Dzul, 2001).

<sup>5</sup> Esto se infiere a raíz de que los basamentos piramidales que corresponden a las Estructuras 1-A y 1-C son los primeros de su tipo alrededor de la Plaza B.

<sup>6</sup> Por las recurrencias vistas en otros ejemplares (Kohunlich, friso de Placeres, Yehnal en Copán...) es factible pensar que se puede tratar de los extremos de una banda celeste (con cabezas de serpientes) o de un marco de plumas.

<sup>7</sup> El edificio que se halla directamente al frente del edificio probablemente también sea posterior al Clásico temprano, incluso es posible que corresponda al Clásico terminal (Dominique Michelet, comunicación personal, noviembre de 2013).

<sup>8</sup> Llama la atención el hecho de que no existan banquetas o tronos adosados a las paredes internas de las crujías, como es frecuente en los edificios de tipo palaciego. Al respecto, Kai Delvendahl establece toda una serie de tronos o banquetas utilizadas durante el Clásico, entre las que se encuentran aquellas que por su tamaño y material son portátiles o móviles (Delvendahl, 2010: 168-180). En Balamkú ya se han reportado banquetas de madera, tal vez portables, que fueron utilizadas por miembros de la realeza (ver Pereira y Michelet, 2004). Es posible, por lo tanto, que los ocupantes del edificio del friso hayan empleado este tipo de "asientos reales".

<sup>9</sup> Aunque la autora hace especial énfasis en que la transformación del lugar involucra por lo general la presencia física de los antepasados, es decir, sus enterramientos debajo de los edificios; es factible suponer, como ella misma lo infiere (McAnany, 1998: 271), que los grandes complejos iconográficos que describen esquemas cosmológicos que involucran la figura de los ancestros, pudieron fungir también como el elemento que define y proyecta la función del espacio.

Al respecto, es necesario aclarar que los cinco pozos de sondeo realizados en la Estructura 1-A Sub y 1-A de Balamkú, no han arrojado ninguna evidencia de posibles enterramientos en dicho recinto (ver Carrasco, 1998; Boucher y Dzul, 2001).

<sup>10</sup> Para tener una visión más completa de la historia de Balamku, sería necesario integrar a este estudio el Grupo Norte; desafortunadamente, la investigación en torno a dicho grupo es reducida, limitándose a un mapeo general (ver Figura 1.2).

<sup>11</sup> La Estructura D5-5 se encuentra al lado de la D5-10 (ver figura 6.6A), con la gran diferencia de que el basamento piramidal tiene su fachada hacia el sur, encarando a la Plaza A del grupo, mientras que la D5-10 ve hacia el norte, de cara a la Plaza B.

<sup>12</sup> El Templo D5-5Sub se compone de una moldura basal saliente sencilla, una parte vertical y, encima de esta y formando una cornisa en su base, una sección superior en ligero talud (Becquelin et al, 2005: 320).

<sup>13</sup> Este proceso de enterramiento del D5-5Sub es similar al de la Estructura 1-A Sub.

<sup>14</sup> Durante el Clásico tardío, el Grupo Sur contó únicamente con dos edificios habitacionales sencillos (D5-7 y D5-8); hacia finales del período y durante el Clásico terminal, el Grupo Sur tuvo su segundo auge con la construcción de los edificios D5-1, D5-2 y D5-3, construidos todos con el estilo arquitectónico Río Bec. Incluso, la Estructura D5-2 presenta una fachada zoomorfa parcial que incluye mascarones que integran en

---

sus orejas el signo *pohp*, lo cual indica la presencia de un personaje de cierta relevancia política (ver Becquelin *et al*, 2005:322-323).

<sup>15</sup> Tomar como ejemplo paradigmático, las fases constructivas del Templo XVI de la Acrópolis de Copán (Fash, 1998; Taube, 2004; Michelet y Arnauld, 2006).

<sup>16</sup> El panorama político de la zona sureste de Campeche, donde se encuentra Balamkú, hacia finales del Clásico temprano debió ser sumamente complejo. Recordemos que para esa época la dinastía *Kaanu'l*, asentada probablemente en Dzibanché, tendía sus redes de influencia y dominación hacia muchas ciudades de las tierras bajas mayas; es tentador pensar, aunque no existen las evidencias necesarias para ello, que el cambio dinástico ocurrido en Balamkú haya sido orquestado, implementado o supervisado por los señores del linaje de la cabeza de serpiente, como una forma de colocar reyes subordinados en lugares estratégicos. No existen, por el momento, las pruebas suficientes que sugieran este tipo de episodios relacionados con Balamkú.

<sup>17</sup> La falta de información sobre las dos primeras etapas constructivas de la Estructura 1-A se deben, en gran medida, a que la segunda fase fue demolida casi por completo, quedando únicamente evidencia de dos pisos de estuco como posibles nivelaciones de la plaza; en cuanto a la primera, sólo se reportó un alineamiento de piedras, posiblemente una nivelación del terreno natural, o una pequeña plataforma sobre la que se desplantó una edificación del Preclásico tardío (ver Boucher y Dzul, 2001: 42).

<sup>18</sup> Cabe mencionar que la veneración a los personajes enterrados debajo del Templo D5-5Sub se registra en épocas ya muy tardías, específicamente durante el Clásico terminal y el posclásico temprano, con la colocación de algunas estelas reutilizadas acompañadas de ofrendas depositadas sobre el material de derrumbe del basamento D5-5 (ver Becquelin *et al*, 2005: 320).

<sup>19</sup> La autora utiliza el término “orígenes cosmológicos” para referirse al principio o inicio de algo cuya naturaleza y atributos sean de relevancia cósmica, es decir, que se pueden rastrear y enclavar en un tiempo mítico o primordial, lo que Helmke en su artículo *Mythological Emblem Glyphs of Ancient Maya Kings* llama Tiempo profundo (2012: 91-92).

<sup>20</sup> Las representaciones de este topónimo incluyen siempre una piedra y la sílaba *chi*, que se configura como la cabellera de una cabeza que, como lo indica claramente Ana García Barrios (2009: 521), es la cabeza del dios Chaahk.

<sup>21</sup> Una propuesta similar la hizo Stanley Guenter en el Congreso Europeo de Mayistas de 2001, considerándolo como un rey histórico de El Mirador (Guenter citado por Grube, 2004: 129).

<sup>22</sup> Christophe Helmke (2012) considera a *Matwiil* como un topónimo que refiere claramente a un mundo no terrenal, mientras que otros investigadores (De la Garza, Bernal y Cuevas, 2012: 151) sugieren que en nombre de *Matwiil* es la denominación sagrada del espacio ceremonial del Grupo de las Cruces en Palenque. Dentro del marco de la presente investigación, se considerará a *Matwiil* (por sus vínculos con las acciones sobrenaturales del progenitor de la triada, por ser el lugar del nacimiento de GI, GII y GIII y por las referencias que vinculan al lugar con acciones y espacios claramente sobrehumanos) como una localidad mítica.

<sup>23</sup> La evidencia iconográfica efectivamente apunta a que la montaña es usada como trono; véase el pequeño cojín forrado de piel de jaguar debajo del gobernante.

<sup>24</sup> El ejemplo que la autora utiliza para desarrollar este punto, es precisamente la vinculación de *K'inich Kan Bahlam* con el fundador del linaje y primer gobernantes de Palenque, el llamado “Progenitor de la Triada” o GI (ver McAnany, 1995: 128; Helmke, 2012).

<sup>25</sup> Para un estudio detallado sobre el establecimiento en un lugar mediante el culto a los antepasados, consultar el artículo del 2006 “Del arraigo mediante el culto a los ancestros a la reivindicación de un origen extranjero”, de Dominique Michelet y Charlotte Arnauld.

---

<sup>26</sup> Dentro del marco de la presente investigación se le llamará gobernante a este personaje que pudo ser la cabeza del poder político local. Sin embargo, si retomamos algunos de los planteamientos de Nikolai Grube hechos en 2005 en su artículo *Toponyms, emblem glyphs, and the political geography of southern Campeche*, veremos que, desde finales del Clásico temprano y por lo menos durante la primera mitad del tardío, Calakmul dominaba gran parte del área sur de Campeche, fenómeno que se ve reflejado, entre otras evidencias, en la presencia de títulos de *ajaw* incompletos, a los que les hace falta el término *k'uhul*, "sagrado", denotando con esto que los señores de Calakmul eran los únicos con el derecho a utilizarlo, siendo los señores de los sitios circundantes o de la zona, de rango inferior, posiblemente subordinados. No es posible por el momento asegurar que este fue el caso de Balamkú, sin embargo, es necesario plantear el panorama.

Aunque no existen registros epigráficos que puedan corroborar la presencia de este nuevo *ajaw* en el Grupo Central de Balamkú, si se cuenta con al menos seis estelas (hasta el momento), en los grupos central y sur, formatos escultóricos que por lo general, y siguiendo la tradición del Petén Central, área con la que Balamkú tuvo fuertes relaciones, eran utilizados para plasmar discursos de poder, y en cuyo centro se mostraba la figura del gobernante en distintos actos y ceremonias emblemáticas. Por lo tanto es factible pensar que en Balamkú, a pesar de la ausencia de textos que lo indiquen, si se puede asegurar la presencia de gobernantes locales con base en los datos arqueológicos, la naturaleza de la arquitectura y de la iconografía de su escultura de carácter público.

Según Lacadena y Ciudad Ruiz (2009), los discursos de poder en los que se hace referencia a ancestros míticos o extranjeros, pueden ser parte de las proclamaciones de ciertos linajes acerca de su origen foráneo, lo cual podría ser un indicio de cierta movilidad por parte de los linajes mayas por diversas razones, algunas de ellas puramente políticas o estratégicas (García Capistrán, sin año).

## Conclusiones

*...The iconographic programs of periods of change are the most informative and their study the most fruitful.*

**James Borowicz**

(2003)

La escultura arquitectónica maya del Clásico temprano, de forma particular los frisos, los mascarones y las cresterías, son por muchas de sus características formales y de contenido, de naturaleza pública: su ubicación en las fachadas de grandes edificios y de frente a amplias plazas, facilita que sean vistos por la gran concurrencia que debió abarrotar estos espacios en ceremonias y fechas importantes; a su vez, el gran tamaño del formato generalmente usado en estos monumentos, permitía que estos fueran observados a gran distancia, dominando así buena parte del entorno construido. Sin embargo, como hemos podido observar en el desarrollo de los capítulos analíticos, en los que se mostró y estudió algunos ejemplos de escultura arquitectónica contemporáneos al friso de Balamkú, tanto los temas representados como los mensajes transmitidos en este tipo de monumentos fueron también de carácter público, lo cual se infiere a partir de la recurrencia en mostrar deidades, rostros de gobernantes enaltecidos y elementos de la naturaleza y el cosmos fácilmente reconocibles, como el cielo, las montañas o árboles y animales, alejándose completamente de los cómputos de cuenta larga, de complejas escenas de entronización o de largos textos que rememoran acciones, personajes y fechas históricas (temas que, cabe aclarar, si se representaban en monumentos públicos como las estelas, pero cuyo contenido informacional estaba dirigido a otro tipo de espectadores). En consecuencia, las dimensiones o facultades comunicativas de estos monumentos se depositaron en un código simbólico y de representación que a su vez tenía como base un amplio repertorio de motivos e imágenes; este código, debido a la naturaleza pública de los monumentos en los que fue plasmado y a las características del discurso temático de la mayoría de ellos, debió ser parte de los bagajes culturales del grueso de la población; solo de esta manera el reducido grupo social involucrado en la creación de estos monumentos pudo haber transmitido satisfactoriamente su mensaje.



Este código, establecido como un verdadero lenguaje visual, fue lo suficientemente eficaz como para manifestar rasgos de una cosmovisión e ideas políticas y religiosas compartidas entre los grupos de élite y la gente común, resistiendo al paso de generaciones y manteniéndose consistente a pesar de su amplia distribución en un vasto territorio. Tómense como ejemplos las montañas sagradas estudiadas en el Capítulo 3, sujetas a una serie de convencionalismos formales capaces de contener, de manera recurrente, valores simbólicos y aspectos funcionales pertenecientes a la cosmología y a la cosmovisión relacionada con los antepasados.

Regresando a nuestro caso de estudio, en el friso de la Estructura 1-A Sub de Balamkú tenemos un claro ejemplo de cómo un monumento de carácter público fue capaz de comunicar la cosmovisión del pueblo maya en torno a la naturaleza de los gobernantes, los ciclos de vida, muerte y resurrección y la sucesión dinástica, a través de un complejo código visual configurado a partir signos, motivos e imágenes. Asimismo, y gracias al estudio contextual del friso y a los acercamientos comparativos a otros monumentos similares, hemos podido esclarecer como este tipo de representaciones y contenidos temáticos fueron creados y manipulados por un reducido grupo social con fines políticos; para lograrlo, se recurrió a todo un sistema de creencias y prácticas religiosas, poniendo como protagonistas a personajes reales que, al verse involucrados en la esfera de los seres sobrenaturales y los dioses, adquirieron cierta sacralidad, formando parte de los patrones divinos o ancestros protectores de la élite en el poder, erigiéndose a la vez como encarnaciones de los valores y los ideales en torno a la figura del gobernante. Al respecto, es pertinente volver a mencionar la idea de Dominique Michelet acerca del estatus de “ancestros de la comunidad” de algunos de estos gobernantes; idea que podría encontrar su fundamento en la continuidad de la representación y la veneración de los antepasados por medio de la escultura arquitectónica de los principales edificios públicos del Grupo central de Balamkú: en la Estructura 1-A Sub de tipo palacio en formato de friso, y en la subsecuente Estructura 1-A, un templo, como mascarones.

Para contextualizar este fenómeno, es necesario subrayar los profundos cambios políticos y sociales que debieron ocurrir en Balamkú a finales del siglo VI, mismos que transformaron radicalmente el entorno construido en por lo menos dos de los grupos más importantes del sitio, el Grupo Sur y el Grupo Central; reconfigurando el paisaje urbano con nuevas construcciones, abandonos y clausuras de palacios y templos. Es justamente en este momento convulsionado cuando se erige un nuevo palacio real, la Estructura

1-A Sub, como la nueva sede del poder local. La escultura arquitectónica que acompaña a este nuevo palacio es, gracias a su contenido temático y al mensaje que transmite, un verdadero documento que refleja la naturaleza del discurso legitimador del nuevo gobierno, enfocado en la sacralización y el culto hacia sus figuras ancestrales como recurso ideológico de cohesión social.

La veneración a los antepasados, generalizada en la cultura Maya desde por lo menos principios del Preclásico tardío, ha dejado importantes evidencias materiales en prácticamente la totalidad de los yacimientos arqueológicos, ya sea en largos textos que evocan sus acciones más relevantes, en forma de sepulturas con ricas ofrendas funerarias, como sucesivas construcciones conmemorativas que funcionan a manera de adoratorios o santuarios y en la escultura arquitectónica que acompaña a estos edificios, la cual muestra, en formato de mascarones o como figuras completas integradas a complejas escenas, las efigies de estos seres emblemáticos para la sociedad, símbolos del poder sagrado y poseedores de ciertos atributos divinos, a la vez que protectores de la comunidad. Muchas de estas evidencias de la veneración de los antepasados a lo largo de toda el área Maya concuerdan con épocas de fuertes cambios sociopolíticos, cuando se violentaron las estructuras y los grupos sociales establecidos y se buscaban reacomodos en las esferas del poder; es en estos momentos de crisis y transformación cuando la figura de los ancestros adquiere el rol principal de sancionar el poder político, validando con su presencia, invocada y materializada en estos monumentos y esculturas arquitectónicas, los actos de sus descendientes y herederos del poder.

Los métodos utilizados para la sacralización de estos antepasados reales y de los gobernantes de manera general, fueron esbozados y estudiados brevemente en el presente estudio, por lo que aún se presentan muchas interrogantes al respecto. Algunos de estos cuestionamientos pueden ser respondidos analizando a profundidad varios de los ejemplos de escultura arquitectónica que aquí solamente fueron examinados de forma comparativa, pero que necesitan un análisis exhaustivo como el que se ha dedicado en esta tesis al friso de Balamkú.

## Apéndice

### **Reconstrucción hipotética de la escultura arquitectónica completa de la Estructura 1-A Sub de Balamkú**

Este breve apéndice reúne una serie de conjeturas acerca de la decoración original de la Estructura 1-A Sub de Balamkú, la cual, como se apuntó en el Capítulo 6, tiene además de un friso en su fachada sur, otro reportado por Ramón Carrasco (1998), aunque no liberado, en la fachada norte.

Dicho friso norte, como lo asegura Carrasco (comunicación personal, enero de 2014), es similar al de la fachada sur, y al parecer, debido a la forma en la que se ha preservado ese lado de la Estructura 1-A, es factible suponer que se encuentra completo, o por lo menos con el mismo estado de conservación que su contraparte sur. De hecho, en el informe donde se reporta el hallazgo (Ramón Carrasco, Septiembre de 1998: Informe del Proyecto Arqueológico Balamkú, temporada 1997) se reconstruye el corte de la Estructura 1-A Sub, el cual incluye, en la fachada norte, almenas similares en altura y en forma a las que ven en la cara sur del edificio, integradas a la composición del friso.

Idealmente, el estudio del friso sur debería darse de forma conjunta con este otro ejemplar descubierto por Carrasco, ya que los programas iconográficos de ambos debieron complementarse en gran medida; sin embargo, de este nuevo monumento solo se conocen pequeños detalles que salieron a la luz gracias a una cala de aproximación en la cara norte del edificio. Aunque escasos, estos detalles permiten sugerir que dicho friso posee elementos e imágenes similares a las del friso sur, mismas que a su vez presentan soluciones cromáticas idénticas (rojo/naranja diluido como base, rojo saturado y oscuro para los detalles y negro).

Antes de proponer la manera en la que ambos frisos se complementaban y se integraban en un solo programa iconográfico, es necesario retomar brevemente lo analizado en el friso de la fachada sur, especialmente lo relativo a las montañas de los extremos poniente y oriente.

Como se recordará, la Montaña Zoomorfa 4 (MZ4), colocada en la punta este del friso sur, es una montaña compuesta que representa, con las cinco direcciones de la superficie terrestre, un espacio cosmológico; es decir, se trata de un cosmograma (ver Capítulo 3). En el centro de dicho esquema cosmológico, la quinta dirección, se yergue, emergiendo de la hendidura frontal de la montaña, un reptil de cola foliada que se ha identificado como

un árbol-cocodrilo (CZ4), muy parecido al que se aprecia en la Estela 25 de Izapa (ver Capítulo 5).

Gracias a los pocos elementos iconográficos que quedan de la montaña zoomorfa del extremo oeste de la escena (MZ1), también se propuso que dicha montaña fue originalmente un cosmograma similar a la MZ4, es decir, una montaña compuesta. Debido a la simetría bilateral que presenta la composición general del friso, es factible suponer que sobre la MZ1 también hubo un cocodrilo foliado o árbol-cocodrilo.

En sí mismas, cada una de estas montañas compuestas funciona como un microcosmos que se refiere a la totalidad de la superficie terrestre. En consecuencia, los árboles sobre ellas, colocados en el centro de la extensión física de la tierra, fueron concebidos, dentro de la cosmovisión maya, como ejes que conectaban los tres niveles verticales del cosmos (inframundo, tierra y bóveda celeste). Sin embargo, el papel de estos árboles-cocodrilos no se restringe a lo que vemos en la escena del friso de la fachada sur de la 1-A Sub, donde su función se ve limitada por el formato bidimensional de la composición. Para comprender en profundidad y de forma completa su presencia y su contenido simbólico, es preciso estudiar brevemente los cosmogramas o los esquemas cuatripartitos del plano terrestre, para luego examinar desde esta perspectiva el posible programa iconográfico de la escultura arquitectónica de este pequeño palacio.

Desde la época olmeca, el plano terrestre fue concebido bajo una estructura cuatripartita, donde cada una de sus secciones estaba definida por un rumbo o punto cardinal, a su vez determinadas por la salida del sol (oriente), el lugar del ocaso (poniente) y el punto más alto de su trayectoria diurna, el zenit (Alfredo López Austin, tema desarrollado en el Seminario “La construcción de una visión del mundo”, agosto 2011 – mayo 2012). Las representaciones artísticas olmecas siempre muestran a un árbol o a una deidad de pie en el centro del cosmograma, rodeado por cuatro elementos que indican precisamente las direcciones del plano terrestre, ya sean estos motivos geométricos, semillas o formas muy estilizadas que recuerdan árboles (ver figura A1). Consultar Ashmore, 1991; Taube, 2004c: 13-13; Mathews y Garber, 2004; Reilly III, 2005; López Austin y López Luján, 2009: 93-99). Estos motivos direccionales no necesariamente se encuentran en una disposición uniforme, ya que algunos se presentan bajo un diagrama de cruz (en cuyo caso los elementos direccionales están colocados arriba, abajo, y a ambos lados), y otros en un arreglo de “X” (cada elemento en cada esquina de un plano rectangular). La variación en la posición de estos indicadores gráficos de las direcciones del mundo sugiere que, lejos de restringirse a representar los

puntos cardinales, estos cosmogramas aluden a una percepción cuatripartita del cosmos, señalando, además, los cuadrantes en los que éste se secciona.

Esta comprensión del mundo dividido en cuatro sectores y cinco puntos (contando el centro) fue heredada por los mayas, mismos que ya desde el Preclásico medio comienzan a usar cosmogramas como un reflejo y representación gráfica de esta visión estructural del universo. Un ejemplo excepcional y sumamente temprano es el Escondrijo 4 (*Cache 4*) de Cival, en el que cinco ollas que fueron dispuestas dentro de un corte cruciforme hecho en la roca madre, estaban orientadas hacia los cuatro puntos cardinales, mientras que la quinta, en un corte más profundo, fue colocada al centro del diagrama, rodeada de cuatro celtas de jade y una más, la de mejor acabado, justamente debajo de dicha vasija, indicando el centro del complejo cosmograma (ver Bauer, 2005: 28-29; Estrada-Belli, 2011: 80-83).

A nivel arquitectónico, podemos citar la Estructura E-VII Sub de Uaxactún, con sus cuatro escalinatas dirigidas hacia los puntos cardinales, caso similar al de la Estructura 5C-54 de Mundo Perdido en Tikal. Un ejemplo aún más explícito es el de la Tumba 12 de Río Azul, del Clásico temprano (Fig. A2-A). Esta cámara funeraria de planta cuadrada, tiene en cada uno de sus muros jeroglíficos pintados que aluden a los cuatro rumbos del cosmos, pero también a las direcciones inter cardinales representadas por medio de jeroglíficos más pequeños en las esquinas del cuarto (Mathews y Garber, 2004: 53-54). Cada rumbo está asociado a un “señor” o *ajaw* específico, vinculado además con un fenómeno o cuerpo celeste (ver Freidel, Schele y Parker, 2001: 67-69; Acuña, 2007: 32-36), donde las direcciones del este y el oeste están definidas por la trayectoria diurna del sol (el punto del alba y el ocaso).

Dentro de esta estructura cuatripartita del cosmos y las múltiples referencias a los rumbos cardinales se encuentran, como lo postula Alfredo López Austin (1997), las figuras de los árboles cósmicos, colocados precisamente en cada una de las esquinas u orientados hacia las direcciones del plano terrestre. Para el Preclásico tardío, un claro ejemplo es el Mural Poniente de la “Pirámide de las Pinturas” de San Bartolo (Fig. A2-B). En el análisis de dicho mural (Taube *et al*, 2010) se ha sugerido que, a pesar de no haber alusiones directas sobre la pertenencia de cada uno de los árboles del paisaje a un rumbo determinado del cosmos, “[...] la estructura repetitiva cuatripartita en estas escenas indica que se trata de la representación de los árboles sagrados de las cuatro direcciones del mundo” (Taube *et al*, 2010: 13).

Asimismo, en dicho estudio de los murales de San Bartolo se sugiere que esquemas similares, aunque mucho más tardíos, repiten la disposición de cuatro árboles colocados, cada uno, en un rumbo específico del mundo. Ejemplos de esta concepción cosmológica pan mesoamericana son las páginas 49 a 53 del Códice Borgia y la primera página del Códice Fejérváry-Mayer (Taube *et al*, 2010: 13).

Un cosmograma arquitectónico de esta naturaleza, que incluyera árboles en un diagrama cuatripartito del cosmos, pudo ser la Estructura 5C-2 de Cerros, del Preclásico tardío (Fig. A3). Este edificio tenía, además de los mascarones solares y de la Deidad Ave Principal sobre los cuerpos de su basamento, cuatro postes colocados dentro del templo, mismos que, según Linda Schele, representaban los árboles direccionales por el hecho de encontrarse delimitando un espacio cuadrangular (cada uno de los postes colocado en la esquina de dicho espacio) (Schele y Freidel, 2000: 122-133).

Al respecto, los planteamientos de Susan Gillespie a propósito de la visión maya de un universo representado como una serie de “contenedores concéntricos” que materializan los principios en torno a los que se organiza el espacio (2000: 158-159), y que han sido desarrollados por Jennifer P. Mathews y James F. Garber (2004) a la luz de varios ejemplos, dividen el medio ambiente construido (*built environment*) en cuatro niveles: 1) altares y escondrijos; 2) edificios, tumbas y milpas; 3) plazas y centros ceremoniales; 4) asentamientos y regiones. Cada uno de estos niveles está definido por elementos que, en sí mismos, conforman un cosmograma, enmarcados a su vez por un mapa cosmológico más amplio.

Dentro del segundo nivel de construcción y representación de esquemas cosmológicos, como lo especifican Mathews y Garber (2004: 53-53), se encuentran los edificios y otros elementos arquitectónicos y espaciales. La Estructura 1-A Sub de Balamkú, en caso de presentar un friso en la fachada norte que fuese similar en cuanto a la escena y los motivos representados al de la fachada sur, podría ser, en su totalidad, un cosmograma del plano terrestre que incluyera cuatro árboles direccionales.

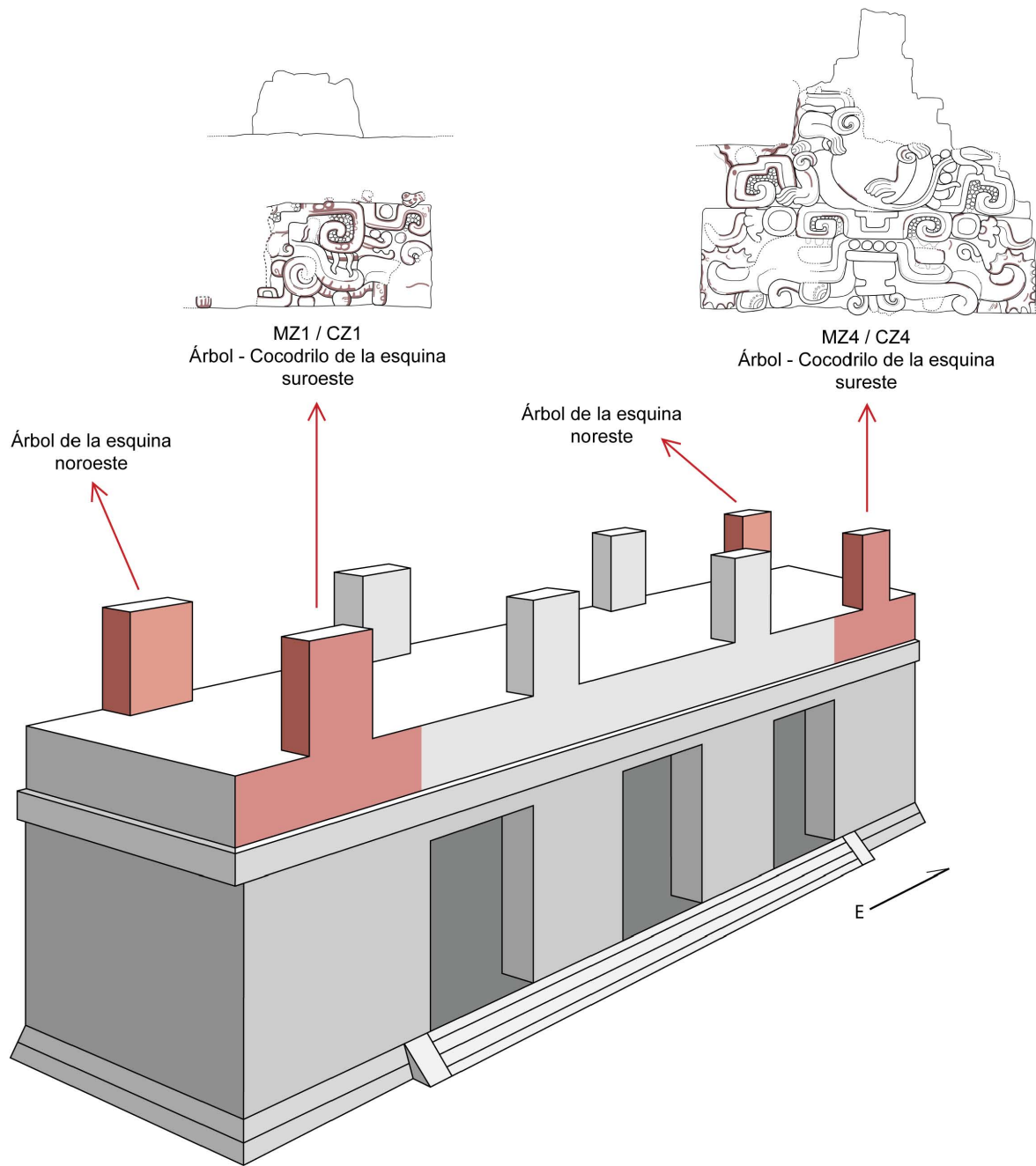
En efecto, como se estableció en el Capítulo 3, la simetría bilateral del friso sur, que incluye dos montañas compuestas colocadas en sus extremos poniente y oriente, sugiere que, al igual que el árbol – cocodrilo que se halla sobre la MZ4, la MZ1 pudo tener una criatura semejante. Originalmente, estos árboles se erigieron en las esquinas suroeste y sureste de la 1-A Sub, por lo que cabe suponer que, en caso de existir un friso similar en la fachada norte, éste debió tener, al igual que su contraparte sur, otros dos árboles en sus extremos, colocados justamente en las esquinas noroeste y noreste. De esta forma,

los programas iconográficos de ambos frisos debieron estar perfectamente complementados.

En este sentido, los árboles – cocodrilos del friso sur no pueden comprenderse en su totalidad si no se examina de forma paralela el friso norte, aunque sea solamente con base en conjeturas. Estos árboles de la fachada sur, junto con las montañas compuestas de las que emergen, actúan como cosmogramas internos, es decir, son esquemas que reproducen una parte de la estructura del cosmos dentro de una escena bien delimitada y bidimensional, como lo es el plano del friso sur; sin embargo, estos árboles y montañas, al añadirse a otros elementos similares, los de la fachada norte, integran un cosmograma tridimensional que representa la totalidad de la superficie terrestre con cuatro puntos que, al igual que el mural Poniente de San Bartolo y que las celtas y placas olmecas, hacen referencia a la concepción de un mundo cuatripartito (ver reconstrucción hipotética de la 1-A Sub en la Figura A4).

En consecuencia, el edificio mismo fue concebido como una representación de la configuración estructural del cosmos, símbolo del plano terrestre con sus cuadrantes, definidos e indicados por los árboles en cada una de sus esquinas (suroeste, sureste, noroeste y noreste). Las montañas que se encuentran en la sección media del friso sur (¿y del friso norte?), pueden ser entonces parte del paisaje, como elementos pertenecientes a una superficie de la tierra perfectamente delimitada y seccionada.

A raíz de este estudio y de las inferencias en torno a la existencia del friso norte, asoma la incertidumbre sobre la cantidad de personajes emergiendo de montañas en dicho friso, mismo que, de seguir los parámetros compositivos vistos en la escena de la fachada sur, presentaría igual número de personajes, es decir, ocho en total (tomando en cuenta ambos frisos); a su vez, surgen dos preguntas que, de la misma manera que la duda anterior, solo pueden ser respondidas liberando la periferia completa de la Estructura 1-A Sub. La primera gira en torno a los Personajes Antropomorfos 1 y 4 (P1 y P4) del friso sur, los cuales, como se recordará, no pudieron ser analizados en el Capítulo 4 por la falta de elementos iconográficos. Al respecto, es interesante notar que, sobre los árboles direccionales y encima de aquellos que únicamente conectan los estratos verticales del cosmos, es muy común encontrar un ave posada, misma que frecuentemente se identifica como la Deidad Ave Principal, avatar ornitológico del Dios D o Itzamnaaj. Ejemplos claros de esta asociación entre el árbol y el ave son los paneles de los templos del Grupo de las Cruces y la Lápida del Templo de las Inscripciones en Palenque, la Estela 25 de Izapa, el Mural Poniente de San Bartolo y los vasos K1226 y



**Figura A4** Reconstrucción hipotética y esquemática de la Estructura 1-A Sub del Grupo Central de Balamkú, tomando en cuenta la forma aproximada del friso de la fachada sur y repicándola en el friso de la fachada norte. Como se muestra en el diagrama, es posible que, en las cuatro esquinas del edificio se encontraran figuras de árboles, reproduciendo la estructura cosmológica del plano terrestre, es decir, el edificio mismo fue concebido como un cosmograma. Dibujo de detalles del friso sur y reconstrucción esquemática de la 1-A Sub por Daniel Salazar.



K4546 del archivo de Justin Kerr, entre otros (ver Bardawil, 1976; Taube *et al*, 2010). Al estar el P1 y el P4 presumiblemente sentados sobre los árboles – cocodrilos con una función direccional (si ve en conjunto ambos frisos), la consecuente pregunta es ¿estaban estos personajes 1 y 4 del friso sur relacionados de alguna forma con la Deidad Ave Principal o eran, al igual que las representaciones señaladas, el ave misma?; esta pregunta cobra relevancia si tomamos en cuenta la recurrencia ave / árbol antes apuntada.

La segunda pregunta que surge es acerca de las personaje antropomorfos / zoomorfos del friso sur. Como se recordará, en la fachada sur existen tres de estos seres, los cuales fueron identificados como personajes humanos personificando entidades sobrenaturales *wahyis*; también se sugirió que por encontrarse dispuestos de forma alternada con las montañas, cada personaje antropomorfo / zoomorfo está asociado con cada una de las montañas de forma consustancial, a tal punto de ocupar el espacio interno de las mismas, es decir, el inframundo.

El cuestionamiento al respecto es: ¿si cada uno de los personajes se muestra ocupando el interior correspondiente a cada una de las montañas a su lado, como se puede explicar el hecho de que existan solamente tres de estos seres cuando hay cuatro montañas? Una posible respuesta se encuentra en la idea de que muy probablemente los relieves de la Estructura 1-A Sub hayan sido continuos, y los espacios laterales poniente y oriente del edificio tengan también decoración en estuco modelado. De ser así, lo cual es muy factible dado que existen varias estructuras más o menos contemporáneas que presentan escultura arquitectónica en una “banda” ininterrumpida a la altura del friso (ver por ejemplo el Templo Rosalila en la Acrópolis de Copán y el Templo del Sol Nocturno en El Zotz), sugiero que el jaguar que hace falta, vinculado a lo mejor con la MZ1, se encontraba precisamente del lado oeste del edificio, conectando el friso sur con el de la fachada norte.

Todas las propuestas realizadas en torno al friso de la fachada norte y la continuidad de los relieves de la 1-A Sub desarrolladas en este apéndice, son meramente especulativas, habrá que esperar a que se libere el edificio por completo para así poder corroborarlas o desecharlas.

## Bibliografía citada

- Acuña, M. J.** (2007). *Ancient Maya Cosmological Landscapes: Early Classic Mural Painting at Río Azul, Peten, Guatemala*. Thesis presented to the faculty of Texas University at Austin in Partial Fulfillment of the requirements for the Degree of Master of Arts. The University of Texas at Austin, May 2007.
- Acuña, M. J.** (2009). Paisajes cosmológicos Mayas: Las pinturas murales de Río Azul. En *XXII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2008*. (editado por J. P. Laporte, B. Arroyo y H. Mejía), pp. 1233 – 1245. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala.
- Adams, R.** (1999). *Río Azul: An Ancient Maya City*. Norman: University of Oklahoma Press, EU.
- Andrews, G.** (1999). *Pyramids and Palaces, Monsters and Masks. The Golden Age of Maya Architecture, vol. III*. Labyrinthos, Lancaster, EU.
- Ashmore, W.** (1991). Site - planning principles and concepts of directionality among the ancient Maya. En *Latin American Antiquity*, 2 (3), pp. 199-226.
- Arias O., T.** (2007). *El Simbolismo del Cocodrilo en la Mitología Maya. Un Análisis Comparativo*. Tesis de Maestría en Estudios Mesoamericanos. UNAM.
- Argucia, R.** (2004). Rosalila. Temple of the Sun King. En *Understanding Early Classic Copan*. Bell, E., Canuto, M. y Sharer, R. Edit., pp. 101-112. University of Pennsylvania Museum of Archeology and Anthropology, Philadelphia.
- Argucia, R. y Fash, B.** (2005). The Evolution of Structure 10L-16, Heart of the Copán Acropolis. En *Copán. The History of an Ancient Maya Kingdom*. Andrews, W. y Fash, W. Edit., pp. 201-238. School of American Research Press, New Mexico.
- Arnauld, C., Michelet, D., Pereira, G., Pierrebouurg, F. y Nondédéo, P.** (1999). Balamkú: Tercera temporada de campo, 1998. En *XII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 1988*. J.P. Laporte, H. Escobedo, edit., pp. 613-627. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala.
- Ball, J. W.** (1977). *The Archeological Ceramics of Becan, Campeche, México*. Middle American Research Institute, Tulane.
- Bardawil, L.** (1976). The Principal Bird Deity in Maya Art – An Iconographic Study of Form and Meaning. En *The Art, iconography and Dynastic History of Palenque, Part III. Proceedings of The Segunda Mesa Redonda de Palenque, December 14-21, 1974 – Palenque*. Greene Robertson, M. (Edit.), pp. 195-209. Pre-Columbian Art Research.
- Barthes, R.** (1986). *Lo Obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Paidós, Barcelona.
- Bassie-Sweet, K.** (1991). *From the mounrh of the dark cave: Commemorative sculpture of the late Classic Maya*. University of Oklahoma Press, EU.
- Bassie-Sweet, K.** (2002). Corn Deities and the Complementary Male/Female Principle. En *La Organización social entre los mayas. Memoria de la Tercera Mesa Redonda de Palenque*. Coord. Tiesler, V., Cobos, R. y Greene Robertson, M., pp. 105-126. Conaculta-INAH, México.
- Baudez, C.** (1983). The Sun Kings at Copán and Quirigua. En *Fifth Palenque Round Table*. Fields, V., edit., pp. 29-37. The Pre Columbian Art Research Institute, San Francisco.
- Baudez, C.** (1994). *Maya Sculpture at Copán. The Iconography*. University of Oklahoma Press: Norman and London. EU.

- Baudez, C.** (1995). El espacio mítico del rey maya en el periodo Clásico. *TRACE*. N°28: 29 – 52.
- Baudez, C.** (1996). La Casa de los Cuatro Reyes de Balamkú. *Arqueología Mexicana*. III (18): 36 – 41.
- Baudez, C.** (1999). Los Templos Enmascarados de Yucatán. *Arqueología Mexicana*, Vol. VII, Núm. 37: 54-59.
- Baudez, C.** (2004a). *Una historia de la religión de los antiguos Mayas*. UNAM – CEMCA, México.
- Baudez, C.** (2004b). Los Cautivos Mayas y su Destino. En *Los Cautivos de Dzibanché*. Nalda, E. (Ed.). 57 – 78. INAH, México.
- Baudez, C.** (2005). En las Fauces del Monstruo. En *Arqueología Mexicana*, XII (71): 58 – 67.
- Baudez, C.** (2006). De l'aurore à la nuit: le parcours du roi-soleil maya. En *Journal de la Société des Américanistes*, tome 92-1 et 2, pp. 41-67.
- Baudez, C.** (2010). La Tierra y sus Máscaras. En *Figuras Mayas de la Diversidad*. Edit. Bequelin, A., Breton, A. y Ruz, pp. 195-206, UNAM – CNRS, México.
- Baudez, C.** (2013). *El dolor redentor. El autosacrificio prehispánico*. UNAM, México.
- Baudez, C. y Mathews, P.** (1979). Capture and sacrifice al Palenque. En *Tercera Mesa Redonda de Palenque*, 4. Greene Robertson, M. (Edit). pp. 31-40.
- Bauer, J.** (2005). Entre el cielo y la tierra: el escondrijo de Cival y la creación del cosmos mesoamericano. En *Los Mayas. Señores de la Creación*. Fields, V. y Reents-Budet, D. (Edit), pp. 28-29. Nerea, España.
- Bazy, D., Valdés, J. A. y Arnauld, M. C.** (2010). El templo doméstico y la casa política: de rituales privados a rituales públicos en centros mayas clásicos. En *El Ritual en el mundo maya: de lo privado a lo público*. Ciudad Ruíz, A. et al, edit., pp., 181 – 202. Sociedad Española de Estudios Mayas, Madrid.
- Becquelin, P. et al.** (2005). Balamkú, la historia del sitio vista desde el Grupo Sur y su periferia. En *Los Investigadores de la Cultura Maya 13, Tomo II*, pp. 317-332. Universidad Autónoma de Campeche, Campeche.
- Becquelin, P. y Baudez, C.** (1984). *Tonina, una cite maya de Chiapas*. CEMCA, México.
- Beliaev, D. y Davletshin, A.** (2008). Los sujetos novelísticos y las palabras obscenas: Los mitos, los cuentos y las anécdotas en los textos mayas sobre la cerámica del período Clásico. En *Sacred books, sacred languages. Two thousand years of ritual and religious maya literature*. Edit. Valencia, R., Le Fort, G. y Schwaben, M. Alemania (Acta Mesoamericana, 18).
- Bell, E., Canuto, M. y Sharer, R.** (Editores) (2004). *Understanding Early Classic Copan*. University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology, Philadelphia, PA, EU.
- Benson, E.** (1974). Gestures and Offerings. En *Primera Mesa Redonda de Palenque, Part.I. A Conference on the Art, Iconography, and Dynastic History of Palenque*. Greene-Robertson, M. (Edit.), pp. 110-111. Pebble Beach, The Robert Louis Stevenson School/Pre-Columbian Art Research.
- Bernal, G.** (2011a). El eterno retorno. K'inich Janahb' Pakal, figura de culto en el señorío de Palenque. En *XVIII Coloquio Internacional de Historia del Arte. La Imagen Sagrada y Sacralizada. Volumen II*. Krieger, P. (Edit.), pp. 435-455, UNAM - IIE, México.

- Bernal, G.** (2011b). *El Señorío de Palenque durante la era de K'inich Jaanah'b Pakal y K'inich Kan B'ahlam (615 – 702 d.C.)*. Tesis doctoral en Estudios Mesoamericanos, FFyL / IIF - UNAM.
- Bíró, P.** (2012). Politics in the Western Maya región (II): Emblem Glyphs. En *Estudios de Cultura Maya Vol. XXXIX*: 31-66.
- Boot, E.** (sin año). "Ceramic" Support for the Identity of Classic Maya Architectural Long-Lipped (Corner) Masks as the animated Witz "Hill, Mountain". Consultado en [www.mesoweb.com](http://www.mesoweb.com) , marzo de 2009.
- Boot, E.** (2006). *What happened on the date 7 MANIK' 5 WOH? An analysis of the text and image on Kerr Nos. 0717, 7447, and 8457*. Publicado en *Wayeb Notes*; N°. XX, 2006.
- Borowicz, J.** (2003). Images of power and the power of images: Early Classic Iconography programs of the carved monuments of Tikal. En *The Maya and Teotihuacan. Reinterpreting Early Classic interaction*. Braswell, G. E. Edit., pp. 217-234. University of Texas Press, Austin.
- Boucher, S. y Dzul, S.** (2001). Las secuencias constructiva y cerámica de la Estructura I, Plaza B, del Grupo Central de Balamkú, Campeche, México. En *Los Investigadores de la Cultura Maya 9, Tomo I*. Universidad Autónoma de Campeche, Campeche.
- Boucher, S., Palomo, Y. y Campaña Valenzuela, L. E.** (2004). Dramatis personae de la ofrenda funeraria en la Estructura IX de Becán, Campeche. En *Culto funerario en la sociedad maya. Memoria de la Cuarta Mesa Redonda de Palenque*. Coordinador Rafael Cobos. pp. 369-394. INAH, México.
- Breton, A., Becquelin, A. y Humberto, M.** (Editores) (2003). *Espacios mayas. Usos, representaciones, creencias*. Universidad Autónoma de México – Centro Francés de Estudios Mexicanos y Centroamericanos, México.
- Callaway, D.** (2006). *The Maya Cross at Palenque: a reappraisal*. Tesis de maestría. The University of Texas at Austin.
- Calvin, I.** (1997). Where the wayob live: a further examination of Classic Maya supernaturals. En *The Maya Vase Book Vol. 5*, Kerr Associates.
- Campaña, L.** (2005). Contribuciones a la historia de Becán. *Arqueología Mexicana, XIII (75)*: 48-53.
- Campaña Valenzuela, L. E. y Boucher, S.** (2002). Nuevas imágenes de Becán, Campeche. En *Arqueología Mexicana, X (56)*, pp. 64-69.
- Cano, M. y Hellmuth, N.** (2008). *Sacred Tree. Ceiba*. Maya ethno-botany. Reporte de Asociación FLAAR Mesoamérica.
- Carrasco, M. D.** (2005). *The Mask Flange Iconographic Complex: The Art, Ritual, and History of a Sacred Maya Image*. Tesis doctoral, University of Texas at Austin.
- Carrasco, R.** (1998). *Informe del Proyecto Arqueológico Balamkú, temporada 1997*. Informe presentado al INAH y conservado en el Archivo Técnico del INAH.
- Carrasco, R.** (2000). La casa del jaguar. En *Mundo Maya*, Año 8, 22.
- Cassirer, E.** (1971). *Filosofía de las formas simbólicas*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Castiñeiras González, M. A.** (2007). El método iconológico de Erwin Panofsky: la interpretación integral de la obra de arte. En *Introducción al método iconográfico*, pp. 63 – 95, Editorial Ariel, Barcelona.

- Chinchilla, O.** (2006). The Stars of the Palenque Sarcophagus. En *RES: Anthropology and Aesthetics*, No. 49/50 (spring – autumn, 2006), pp. 40-58.
- Chinchilla, O.** (2011). *Imágenes de la Mitología Maya*. Museo Popol Vuh, Universidad Francisco Marroquín, Guatemala.
- Clancy, F.** (1994). The Classic Maya Ceremonial Bar. En *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, No. 65, pp. 7-45.
- Coggins, C.** (1983). *The Stucco Decoration and Architectural Assemblage of Structure 1-sub, Dzibilchaltun, Yucatan, Mexico*. Middle America Research Institute. Tulane University, New Orleans.
- Colas, P. R.** (2003). K'inich and King. Naming self and person among Classic Maya rulers. En *Ancient Mesoamerica*, 14, pp. 269-283.
- Cuevas, M.** (2007). *Los incensarios efigie de Palenque. Deidades y rituales mayas*. UNAM – INAH.
- Cuevas, M. y Bernal, G.** (2002a). La función ritual de los incensarios compuestos del Grupo de las Cruces de Palenque. En *Estudios de Cultura Maya*, Vol. XXII, pp. 13-30.
- Cuevas, M. y Bernal, G.** (2002b). P'uluut k'uh, "Dios Incensario". Aspectos arqueológicos y epigráficos de los incensarios palencanos. En *La organización social entre los mayas prehispánicos, coloniales y modernos. Memoria de la Tercera Mesa Redonda de Palenque*. Tiesler, V., Cobos, R. y Robertson, M. Edit., pp. 376-400. INAH, México.
- Cuevas, M. y Bernal, G.** (2011). Los "dioses incensarios" en la vida ritual de Palenque. En *Seis ciudades antiguas de Mesoamérica. Sociedad y medio ambiente*, pp. 165-174. INAH.
- Collins, R.** (2009). *Transition through the abyss: archeological interpretations of the iconographic raised-heel in Classic Maya sculpture*. Tesis parcial, University of Central Florida, Orlando.
- De la Garza, M.** (2003). *El universo sagrado de la serpiente entre los mayas*. Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- De la Garza, M.** (2010). Ritos Chamánicos mayas, travesías del espíritu externado. En *El ritual en el mundo maya: de lo público a lo privado*. Ciudad Ruiz, A., Ponce de León, M. J. y Soroche Cuerva, M. (Edit.), pp. 11-28, Madrid.
- De la Garza, M.** (2013). Hombres de saber y plantas de poder en la cerámica clásica maya. En *Continuidad, cambios y rupturas en la religión Maya*, De la Garza, M. y Valverde Valdés, Coord., pp. 123 – 144, UNAM.
- De la Garza, M., Bernal, G. y Cuevas, M.** (2012). *Palenque-Lakamha'. Una presencia inmortal del pasado indígena*. Fondo de Cultura Económica y Colegio de México, México.
- De Pierrebourg, F.** (2004). Secuencia cerámica preliminar de Balamku, Campeche, México. En *XVII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2003* (Laporte, J. P., Arroyo, B., Escobedo, H. y Mejía, H., Edit.), pp. 340-356. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala.
- Díaz Balerdi, I.** (1984). Arquitectura maya e integración plástica. En *Cuadernos de Arquitectura Mesoamericana*, 1, pp. 15 – 24.
- Doyle, J. y Houston, S.** (2012). *A Watery Tableau at El Mirador, Guatemala*. Artículo publicado el 9 de abril de 2012 en <http://decipherment.wordpress.com/>

- Eberl, M.** (2005). *Muerte, entierro y ascensión. Ritos funerarios entre los antiguos mayas*. Ediciones de la Universidad Autónoma de Yucatán, Mérida.
- Egan, R.** (2011). *New Perspectives on the quatrefoil in Classic Maya Iconography: the center and the portal*. Tesis de maestría en artes, University of Central Florida, Orlando.
- Estrada-Belli, F.** (2011). *The First Maya Civilization. Ritual and Power Before the Classic Period*. Routledge, OX.
- Estrada-Belli, F.** (2012). *Investigaciones arqueológicas en la región de Holmul, Petén: Holmul y Dos Aguadas. Informe preliminar de la temporada 2012*. Informe entregado al Instituto de Antropología e Historia de Guatemala.
- Fash, B.** (2004). Early Classic Sculptural Development at Copan. En *Understanding Early Classic Copan*. Bell, E., Canuto, M. y Sharer, R. Edit., pp. 249-264. University of Pennsylvania Museum of Archeology and Anthropology, Philadelphia.
- Fash, B.** (2005). *Iconographic evidence of water management and social organization at Copán*. En *Copán. The history of an ancient maya kingdom*. Edit. Wyllys E. y Fash, W. School of American Research Press, Santa Fe, NM, EU.
- Fash, B.** (2009). Watery Places and Urban Foundations Depicted in Maya Art and Architecture. En *The Art of Urbanism. How Mesoamerican Kingdoms Represented Themselves in Architecture and Imagery*. Fash, W. y López Luján, L. Edit., pp. 230 – 259. Dumbarton Oaks, Washington.
- Fash, W.** (1988). Dynastic Architectural Programs: Intention and Design in Classic Maya Buildings at Copan and Other Sites. En *Function and meaning in Classic Maya architecture*. Edit. Houston, S. pp. 223-270. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington, D. C.
- Fash, W. y López Luján, L.** (Edit.) (2009). *The Art of Urbanism. How Mesoamerican Kingdoms Represented Themselves in Architecture and Imagery*. Dumbarton Oaks, Washington
- Fields, V. y Reents-Dubet, D.** (Edit.) (2005). *Los Mayas. Señores de la Creación. Los Orígenes de la Realeza Sagrada*. Editorial Nerea. España.
- Finamore, D. y Houston, S.** (Edit.) (2010). *Fiery Pool. The Maya and the Mythic Sea*. Yale University Press. New Haven, Connecticut, EU.
- Fitzsimmons, J.** (2009). *Death and the Classic Maya Kings*. University of Texas Press, Austin, EU.
- Foncerrada, M.** (1983). La Exaltación del gobernante Maya. En *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, Vol. XII, No. 53, pp. 7-27, UNAM, México.
- Freidel, D. y Schele, L.** (1988). Symbol and Power: A History of the Lowland Maya Cosmogram. En *Maya Iconography*. Editado por Benson, E. y Griffin, G. pp. 44 – 93. Princeton University Press, Princeton, New Jersey.
- Freidel, D., Schele, L. y Parker, J.** (1999). *El Cosmos Maya. Tres Mil años por la senda de los Chamanes*. Fondo de Cultura Económica. México.
- García Barrios, A.** (2006). Confrontation Scenes on Codex-Style Pottery: An Iconographic Review. En *Latin American Indian Literatures Journal* 22(2), pp. 129-152.
- García Barrios, A.** (2007). El dios Chaahk en el Preclásico Maya. En *Los investigadores de la Cultura Maya* 15, Tomo 1, pp. 267-278. Universidad Autónoma de Campeche.

**García Barrios, A.** (2009). *Chaahk, el dios de la lluvia en el período Clásico Maya: aspectos religiosos y políticos*. Tesis doctoral, UCM. E-prints editores. UCM. <http://eprints.ucm.es/8170/1/T30559bis.pdf>

**García Barrios, A.** (2011). Análisis iconográfico preliminar de fragmentos de las vasijas estilo códice procedentes de Calakmul. En *Estudios de Cultura Maya*, Vol. XXXVII, pp. 65-98. IIF – UNAM, México.

**García Barrios, A.** (En prensa). *El uso político del mito del diluvio en los monumentos mayas de entronización*.

**García Barrios, A., Martín Díaz, A. y Asensio Ramos, P.** (2005). Los nombres reales del Clásico: lectura e interpretación mitológica. En *XVIII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, Vol. 2*, Laporte, J. P., Arroyo, B. y Mejía, H. E., Edit., pp. 657-666. Ministerio de Cultura y Deportes, Instituto de Antropología e Historia, Asociación Tikal y Foundation for the Advancement of Mesoamerican Studies, Inc., Guatemala.

**García Barrios, A. y Valencia Rivera, R.** (2009). A cuestas con sus dioses. Implicaciones religiosas de las migraciones mayas. En *Diásporas, migraciones y exilios en el mundo maya*. Ruz, M., García Targa, J. y Ciudad Ruiz, A. (Edit.), pp. 79-101, UNAM – Sociedad Española de Estudios Mayas. Mérida.

**García Barrios, A. y Valencia Rivera, R.** (2011). Relaciones de parentesco en el mito del Dios Viejo y la Señora Dragón en las cerámicas de estilo códice. En *Texto, imagen e identidad en la pintura maya prehispánica*. Edit. Paxton, M. y Hermann, M. pp. 63-87. Centro de Estudios Mayas – IIF – UNAM.

**García Barrios, A. y Vázquez López, V.** (2013). Moda y protocolo femenino en el reino de *Kaanu'!* (siglo VII d.C.). En *Maya Daily Lives, Proceedings of the 13th European Maya Conference (Paris, December 5-6, 2008), Acta Mesoamericana, n° 23*. Edit. Nondédéo P. y Breton, A. pp. 95-116. Verlag Anton Saurwein, Markt Schwaben, Alemania.

**García Capistrán, H.** (2013). *El origen del K'uhul ajaw o de cómo se hicieron sagrados los señores mayas*. Ponencia presentada en el IX Congreso Internacional de Mayistas: Los Mayas en el contexto de las culturas americanas. Junio de 2013, Campeche, México.

**García Capistrán, H.** (Sin año). *Dioses Patronos en el Clásico Maya: simbolismo y ritualidad en la legitimación del poder*. Documento en posesión del autor.

**García Cruz, F.** (2005). La iconografía del panel N° 4, de la Estructura 1-A Sub o Templo de los Estucos de Balamku Campeche. En *Los Investigadores de la Cultura Maya 13, Tomo 1*, pp. 303-315. Universidad Autónoma de Campeche.

**García Cruz, F.** (2007a). La iconografía del panel N° 5 de la Estructura 1-A Sub o Templo de los Estucos de Balamku, Campeche. En *Los investigadores de la Cultura Maya 15, Tomo 1*, pp. 119-136. Universidad Autónoma de Campeche.

**García Cruz, F.** (2007b). La iconografía del panel N° 1 de la Estructura 1-A Sub o Templo de los Estucos de Balamku, Campeche. En *Los investigadores de la Cultura Maya 15, Tomo 2*, pp. 625-650. Universidad Autónoma de Campeche.

**Gell, A.** (1998). *Art and Agency. An anthropological Theory*. Claredon Press, Oxford.

**Gendrop, P.** (1985a). Nuevas consideraciones sobre el tema de las portadas zoomorfas y de los mascarones asociados. En *Cuadernos de Arquitectura Mesoamericana 6*, pp. 27-46.

- Gendrop, P.** (1985b). Portadas zoomorfas y mascarones asociados en la arquitectura de la región de Río Bec: un análisis descriptivo (ficha técnica). En *Cuadernos de Arquitectura Mesoamericana* 6, pp. 47-50
- Gillespie, S.** (2000). Maya "Nested Houses": The Ritual Construction of Place. En *Beyond Kingship: Social and Material Reproduction in House Societies*. Joyce, R. y Gillespie S. (Edit), pp. 135-160. University of Pennsylvania Press, Philadelphia.
- Guernsey, J.** (2002). Carved in Stone. The Cosmological Narratives of Late Preclassic Izapan-Style Monuments from the Pacific Slope. En *Heart of creation. The Mesoamerican world and the legacy of Linda Schele*. Edit. Stone, A. pp: 66-82. The University of Alabama Press, Tusacloosa and London.
- Guernsey, J.** (2004). Demytifying the Late Preclassic Izapan-Style Stela-Altar "Cult". En *RES: anthropology and Aesthetics*, N° 45. Pp. 99-122.
- Guernsey, J.** (2006). *Ritual and power in stone. The performance of rulership in Mesoamerican Izapan style art*. University of Texas press, Austin, EU.
- Guernsey, J. y Love, M.** (2005). Manifestaciones de autoridad del preclásico tardío en la costa del Pacífico. En *Los Mayas. Señores de la Creación*. Fields, V. y Reents-Budet, D. (Edit), pp. 37-43. Nerea, España.
- Grube, N.** (2002). Onomástica de los gobernantes mayas. En *La organización social entre los mayas prehispánicos, coloniales y modernos. Memoria de la Tercera Mesa Redonda de Palenque*. Tiesler, V., Cobos, R. y Robertson, M. Edit., pp. 322 - 353. INAH, México.
- Grube, N.** (2004). El origen de la dinastía Kaan. En *Los Cautivos de Dzibanché*, Nalda, E. Edit., pp. 117-132. INAH, México.
- Grube, N.** (2005). Toponyms, Emblem Glyphs and the political geography of southern Campeche. En *Anthropological Notebooks* 11, pp. 89-102.
- Grube, N. y Nahm, W.** (1994). A census of Xibalba: a complete inventory of way characters on maya ceramics. En *The Maya Vase Book Vol. 4*, Kerr Associates.
- Hansen, R.** (1990). Excavation in the Tigre Complex, El Mirador, Petén, Guatemala: El Mirador Series, part 3. En *Papers of the New World Archeological Foundation*, 62. Brigham Young University.
- Hansen, R.** (1998). Continuity and Disjunction: The Preclassic Antecedents of Classic Maya Architecture. *Function and meaning in Classic Maya architecture*. Edit. Houston, S. pp. 49-122. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington, D. C.
- Heckscher, W. S.** (1994). *The Genesis of Iconology. Art and Literature*.
- Hellmuth, N.** (1987 a). *The Surface of the Underwaterworld. Iconography of the Gods of Early Classic Maya Art in Peten, Guatemala*. Foundation for Latin American Anthropological Research. Graz.
- Hellmuth, N.** (1987 b). *Monster und Menschen in der Maya-Kunst*. Akademische Druck –u. Verlagsanstalt, Graz.
- Hellmuth, N.** (1988). Early Maya Iconography on an Incised Cylindrical Tripod. En *Maya Iconography*. Editado por Benson, E. y Griffin, G. Princeton University Press, New Jersey.
- Hellmuth, N.** (sin año). *Crocodiles, caimans and alligators in mayan art and mythology of Guatemala. Sacred animals and exotic plants*. Reporte de Asociación FLAAR Mesoamérica.



- Helmke, C.** (2012). Mythological Emblem Glyphs of Ancient Maya Kings. En *Contributions in New World Archeology* 3, pp. 91-126.
- Helmke, C. y Nielsen, J.** (2009). Hidden Identity and Power in Ancient Mesoamerica: Supernatural Alter Egos as Personified Diseases. En *Acta Mesoamericana*, Vol. 17, N°. 2, pp. 49-98.
- Helms, M.** (1998). *Access to Origins. Affines, ancestors and aristocrats*. University of Texas Press, Austin.
- Hohmann-Vogrin, A.** (2011). Unidad del espacio y tiempo: la arquitectura maya. En *Los Mayas: Una civilización milenaria*. Grube, N., Edit. Ullman, Alemania.
- Houston, S.** (2004). Writing in Early Mesoamerica. En *The first writing. Script invention as history and process*. Houston, E. Edit., pp. 274-309. Cambridge University Press.
- Houston, S.** (2006). Impersonation, dance, and the problem of spectacle among the Classic Maya. En *Archeology of performance: Theaters of power, community, and politics*. Editado por Takeshi Inomata y Lawrence S. Coben, pp: 135-155. Altamira Press.
- Houston, S.** (2010). Living waters and wondrous beasts. En *Fiery Pool. The Maya and the Mythic Sea*. Finamore, D. y Houston, E. Edit., pp. 66-79. Yale University Press y New Haven and London, Connecticut.
- Houston, S., Taube, K., Matheny, R., Matheny, D., Nelson, Z., Gene W., y Mesick, C.** (2005). The Pool of the Rain God: An Early Stuccoed Altar at Aguacatal, Campeche, Mexico. En *Mesoamerican Voices*, 2, pp. 37-62.
- Houston, S., Brittenham, C., Mesick, C., Tokovinine, A. y Warinner, C.** (2009). *Veiled Brightness. A history of ancient Maya color*. University of Texas Press, Austin.
- Houston, S., Román, E. y Garrison, T.** (2012). El programa de mascarones de estuco modelado del Grupo El Diablo, El Zotz, Petén, Guatemala. En *Proyecto Arqueológico "El Zotz". Informe No.7, temporada 2012*. Garrido, J., Garrison, T. y Román, E. Edit., pp. 117-121. Informe entregado al Instituto de Antropología e Historia de Guatemala. Guatemala.
- Houston, S. y Stuart, D.** (1989). The Way glyph: evidence for co-essences among the Classic Maya. Research Reports on Ancient Maya Writing 30. Washington, D.C.: Center for Maya Research. Mesoweb: [www.mesoweb.com/bearc/cmr/RRAMW30-es.pdf](http://www.mesoweb.com/bearc/cmr/RRAMW30-es.pdf).
- Houston, S. y Stuart, D.** (1996). Of gods, glyphs and kings: divinity and rulership among the Classic Maya. En *Antiquity* 70, pp. 289-312.
- Houston, S. y Stuart, D.** (1998). The Ancient Maya Self: Personhood and Portraiture in the Classic Period. En *RES: Anthropology and Aesthetics*, No. 33, *Pre-Columbian States of Being* (Spring, 1998), pp. 73-101.
- Houston, S. y Stuart, D.** (2001) Peopling the Classic Maya Court. En *Royal Courts of the Ancient Maya. Volume One: Theory, Comparison, and Synthesis*. Inomata, T. y Houston, S. Edit. Westview Press, Boulder, Colorado.
- Houston, S., Stuart, D. y Taube, K.** (2006). *The Memory of Bones. Body, Being, and Experience among the Classic Maya*. University of Texas Press, Austin.
- Houston, S. y Taube, K.** (2000). An Archeology of the Senses: Perception and Cultural Expression in Ancient Mesoamerica. *Cambridge Archeological Journal*. Vol 10, N° 2. 261 – 294.
- Ingalls, V.** (2009). *The quadripartite Badge: Narratives of power and resurrection in Maya iconography*. Tesis de maestría. University of Central Florida, Orlando.

- Inomata, T.** (2001). The Classic Maya Palace as a Political Theater. En *Reconstruyendo la ciudad maya: el urbanismo en las sociedades antiguas*, pp. 341-362. Sociedad Española de Estudios Mayas.
- Kerr, J.** *The Maya Vase Database. An Archive of Rollout Photographs.* [www.mayavase.com](http://www.mayavase.com) , consultas: enero 2012 – septiembre 2013.
- Kettunen, H.** (2005). *Nasal motifs in Maya Iconography*. Ph.D. Dissertation, University of Helsinki.
- Kettunen, H. y Davis II, B.** (2004). *Snakes, centipedes, snakepedes, and centiserpents: conflation of liminal species in maya iconography and ethnozoology*. Wayeb notes N°. 9, 2004.
- Kettunen, H. y Helmke, C.** (2011). *Introducción a los Jeroglíficos Mayas*. XVI Conferencia Maya Europea Copenhague 2011.
- Kocyba, H.** (2007). *La sagrada ceiba maya y el eje del universo: dificultades de una relación*. Ponencia presentada en el Primer Congreso Interdisciplinario de Investigación Aplicada, Desarrollo e innovación en la Red de Universidades. 26 y 27 de abril de 2007. UVM, San Rafael.
- Kubler, G.** (1962). *The shape of time: Remarks on the history of things* (Vol. 140). Yale University Press.
- Kubler, G.** (1967). The Iconography of the Art of Teotihuacan. En *Studies in Pre – Columbian Art and Archeology 4*, Dumbarton Oaks, Washington D. C.
- Kubler, G.** (1969). *Studies in Classic Maya Iconography*. Memoirs of the Connecticut Academy of Arts and Sciences, September, Volume XVIII. New Haven.
- Lacadena, A. et al** (2010). *Introducción a la Escritura Maya Jeroglífica. Cuaderno de Trabajo 2*. Talleres de Escritura Jeroglífica Maya. 15ª Conferencia Maya Europea. Museo de América de Madrid, España.
- Lacadena, A. y Ciudad Ruiz, A.** (2009). Migraciones y llegadas: mito, historia y propaganda en los relatos mayas prehispánicos en las Tierras Bajas. En *Diásporas, migraciones y exilios en el mundo Maya*, Humberto Ruz, M., García Targa, J. y Ciudad Ruiz, A. Edit., pp. 57 – 78. UNAM – Sociedad Española de Estudios Mayas, México.
- López Austin, A.** (1994). *Tamoanchan y Tlalocan*. Fondo de Cultura Económica, México.
- López Austin, A.** (1997). El árbol cósmico en la tradición mesoamericana. En *Monografías del Jardín botánico de Córdoba*, 5. pp. 85-98.
- López Austin, A.** (2006). *Los Mitos del Tlacuache. Caminos de la mitología mesoamericana*. UNAM – IIA, México.
- López Austin, A.** (2012). *Cuerpo humano e ideología. Las concepciones de los antiguos nahuas*. UNAM – Instituto de Investigaciones Antropológicas, México.
- López Austin, A. y López Luján, L.** (2009). *Monte Sagrado – Templo Mayor*. Instituto Nacional de Antropología e Historia y Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- Looper, M.** (2000). The Quatrefoil T510cd as ‘cave’. En *Glyph Dwellers*. Report 7.
- Looper, M.** (2002). Quirigua Zoomorph P. A water throne and mountain of creation. En *Heart of creation. The Mesoamerican world and the legacy of Linda Schele*. Edit. Stone, A. pp: 185-200. The University of Alabama Press, Tusacloosa and London.

- Looper, M.** (2009). *To be like gods. Dance in ancient Maya civilization*. University of Texas Press, Austin.
- Lowe, G., Lee, T. y Martínez Espinosa, E.** (2000). *Izapa: una introducción a las ruinas y los monumentos*. Libros de Chiapas, México.
- Luin, C. A.** (sin año). *Entidades Wahy en la colección del Museo Popol Vuh, Universidad Francisco Marroquín, Guatemala*.
- Macri, M. y Looper, M.** (2003). *The new catalog of maya hieroglyphs. Volume one: The Classic period inscriptions*. University of Oklahoma Press: Norman. EU.
- McAnany, P.** (1995). *Living with the Ancestors: Kinship and Kingship in Ancient Maya Society*. Austin: University of Texas Press.
- McAnany, P.** (1998). Ancestors and the Classic Maya built environment. En *Function and meaning in Classic Maya architecture*. Edit. Houston, S. pp. 271-298. Dumbarton Oaks Research Library and Collection.
- McAnany, P. y Plank, S.** (2001). Perspectives on Actors, Gender Roles, and Architecture at Classic Maya Courts and Households. En *Royal Courts of the Ancient Maya. Volumen One: Theory, Comparison, and Synthesis*. Inomata, T. y Houston, S. (Edit.) pp. 84-129. Westview Press, EE.UU.
- McAnany, P.** (2002). A Social History of Formative Maya Society. En *La organización social entre los mayas prehispánicos, coloniales y modernos. Memoria de la Tercera Mesa Redonda de Palenque*. Tiesler, V., Cobos, R. y Robertson, M. Edit., pp. 227-240. INAH, México.
- Martin, S.** (1997). The painted king list: A commentary on Codex-style dynastic vases. En *The Maya vase book 5*, pp. 846-867, Kerr Associates.
- Martin, S.** (2002). The Baby Jaguar: an exploration of its identity and origins in Maya art and writing. En *La organización social entre los mayas prehispánicos, coloniales y modernos. Memoria de la Tercera Mesa Redonda de Palenque*. Tiesler, V., Cobos, R. y Robertson, M. Edit., pp. 50-78. INAH, México.
- Martin, S. y Grube, N.** (2002). *Crónica de los reyes y las reinas mayas. La primera historia de las dinastías mayas*. Crítica, Barcelona.
- Michelet, D. y Arnauld, C.** (2006). Del arraigo mediante el culto a los ancestros a la reivindicación de un origen extranjero. En *Nuevas ciudades, nuevas patrias. Fundación y relocalización de ciudades en Mesoamérica y el Mediterráneo antiguo*. Ponce de León, J., Valencia, R. y Ciudad, A. Edit. Publicaciones de la Sociedad Española de Estudios Mayas, No. 8.
- Miller, A.** (1986). *Maya Rulers of Time: a Study of Architectural Sculpture at Tikal, Guatemala*. University of Pennsylvania Museum of Archeology and Anthropology, Philadelphia.
- Miller, V. E.** (1991). *The Frieze of the Palace of the Stuccoes, Acanceh, Yucatán, Mexico*. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington, D.C.
- Miller, M. y Martin, S.** (2004). *Courtly Art of the Ancient Maya*. Fine Arts Museums of San Francisco. Thames and Hudson.
- Miller, M. y Taube, K.** (2011). *The gods and Symbols of ancient México and the Maya. An Illustrated dictionary of Mesoamerican religion*. Thames and Hudson, London.
- Mathews, J. y Garber, J.** (2004). Models of cosmic order. Physical expression of sacred space among the ancient Maya. En *Ancient Mesoamerica*, 15, pp. 49-59.

- Moreno Zaragoza, D.** (2011). *Los espíritus del sueño. Wahyis y enfermedad entre los mayas del período Clásico*. Tesis de licenciatura, ENAH.
- Moreno Zaragoza, D.** (2013). *La transformación onírica a través de las representaciones de Wahyis del Clásico*. Ponencia presentada en el XXVII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, Guatemala.
- Nalda, E.** (2004). Dzibanché. El contexto de los cautivos. En *Los Cautivos de Dzibanché*. Nalda, E. Edit., pp. 13-55. INAH, México.
- Nalda, E. y Balanzario, S.** (2005). Kohunlich y Dzibanché. Los últimos años de investigación. En *Arqueología Mexicana*, Vol. XII, No. 76, pp. 42-47.
- Nehammen Knub, Thun, S. y Helmke, C.** (2009). The divine rite of kings: an analysis of Classic Maya impersonation statements. En *The Maya and their sacred narratives. Text and context in Maya mythologies*. Le fort, G., Gardiol, R., Matteo, S. y Helmke, C. Edits., pp. 177-195. Acta Mesoamericana, Vol. 20.
- Panofsky, E.** (2001). *Estudios sobre iconología*. Alianza Editorial, España.
- Panofsky, E.** (2004). *El significado en las artes visuales*. Alianza Editorial, España.
- Peirce, C. S.** (1931). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Charles Hartshorne, Paul Weiss and Arthur W. Burks, Edit. 8 vol., Belknap, Cambridge (Massachusetts), 1931-1966.
- Pereira, G. y Michelet, D.** (2004). Gobernantes mayas en lechos de muerte: el caso de Balamkú, un patrón funerario del Clásico temprano. En *Culto Funerario en la sociedad maya. Memoria de la Cuarta Mesa Redonda de Palenque*. Cobos, R. Coord., pp. 333-368. INAH, México.
- Prager, C.** (sin año). *Notes on ancient maya writing. Is T533 a logograph for BO:K "Smell, odour"?*
- Preziosi, D.** (1989). *Rethinking Art History: Meditations on a Coy Science*. Yale University Press, New Haven.
- Proskouriakoff, T.** (1950). *A Study of Classic Maya Sculpture*. Carnegie Institution of Washington, D.C.
- Proskouriakoff, T.** (1960). Historical implications of a pattern of dates at Piedras Negras, Guatemala. En *American Antiquity*, Vol. 25, N°. 4, pp. 454-475.
- Quenon, M. y Le Fort, G.** (1997). *Rebirth and resurrection in maize god iconography*. En *The Maya vase book* Vol. 5. Edit. Kerr, J. y Kerr, pp. 884 – 902. B. Kerr Associates NY.
- Reilly III, F. K.** (2005). Contribuciones ideológicas, rituales y simbólicas de los olmecas a la institución de la realeza clásica maya. En *Los Mayas. Señores de la Creación*. Fields, V. y Reents-Budet, D. (Edit), pp. 30-36. Nerea, España.
- Robicsek, F. y Hales, D.** (1981). *The Maya Book of the Dead, The Ceramic Codex*. University of Virginia Art Museum. Charlottesville, Virginia.
- Rodríguez Campero, O.** (2008). Características de la composición urbana de los sitios de Calakmul, Balamku y Nadzca'an. En *XXI Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2007*. J.P. Laporte, Arroyo, B. u Mejía, H., edit., pp. 437-457. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala.
- Román, E. et al** (2013). Arte y monumentalidad en el valle de Buena Vista: arquitectura sagrada de la corte real de El Zotz. En *XXVI Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala*.

Arroyo, B. y Méndez Salinas, L., Edit., pp. 729-736, Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala.

**Romero Sandoval, R.** (2011). Miradas al inframundo. En *Los Mayas, voces de piedra*. Edit. Martínez, A. y Vega, M. pp: 209-219. Foli S.A de C.V., México.

**Sánchez Gamboa, A.** (2012). Culto a los dioses remeros en Copán. En *Kin Kaban*, N° 2, pp. 13-27

**Sanz, L. T.** (1997). Análisis iconográfico de la Escultura Arquitectónica de Mundo Perdido, Tikal: períodos Preclásico tardío y Clásico temprano. En *Ehsea*, N° 15, pp. 7-41.

**Sanz, L. T.** (1998a). Montañas Sagradas, dioses solares e imágenes de AHAW: Iconografía de la escultura arquitectónica de la Acrópolis del Norte, Tikal (100 a.C.-200 d.C.). En *Anales del Museo de América*, N° 6, pp. 95-109.

**Sanz, L. T.** (1998b). Iconografía, significado, ideología: problemas y cuestiones en la interpretación actual del arte maya. En *Anatomía de una civilización: aproximaciones interdisciplinarias a la cultura maya*, pp. 65-85, Sociedad Española de Estudios Mayas, Madrid.

**Saturno, W.** (2014). *Sembrando la raíz de la dinastía: conjunto Los Árboles, Xultún, Guatemala*. Conferencia dictada el 30 de enero de 2014; Universidad Francisco Marroquín, Guatemala. Video disponible en: <http://newmedia.ufm.edu/gsm/index.php?title=Saturnoxultun>

**Saturno, W., Taube, K. y Stuart, D.** (2005). *Los Murales de San Bartolo, El Petén, Guatemala. Parte 1: El Mural del Norte*. Center for Ancient America Studies. EU.

**Saturno, W., Hurst, H. y Rossi, F.** (2012). Observaciones preliminares sobre la iconografía de la acrópolis Los Árboles (12F19), Xultun. En *Proyecto Arqueológico Regional San Bartolo – Xultun. Informe de resultados de investigaciones de la temporada de campo N° 11, año 2012*, Rivera Castillo, P. y Saturno, W. (Edit.), pp. 561-574.

**Schele, L.** (1997). La Iconografía del Ascenso de Chan – Bahlum en el Grupo de la Cruz en Palenque. En *Mesas Redondas de Palenque. Antología. Volumen I*. Compiladora Trejo, S. pp. 148 – 194. Instituto Nacional de Antropología e Historia. México.

**Schele, L.** (1998). The Iconography of Maya Architectural Facades During the Late Classic Period. En *Function and Meaning in Classic Maya Architecture*. Edit. Houston, S., pp. 479 – 517. Dumbarton Oaks Research Library and Collection. EU.

**Schele, L. y Freidel, D.** (1999). *Una Selva de Reyes. La Asombrosa Historia de los Antiguos Mayas*. Fondo de Cultura Económica. México.

**Schele, L. y Guernsey, J.** (2001). What the Heck's Coatepec? The Formative Roots of an Enduring Mythology. En *Landscape and Power in Ancient Mesoamerica*; pp. 29 – 53.

**Schieber de Lavarreda, C. y Orrego, M.** (2009). El Altar 48 de Tak'alik Ab'aj: Monumento al Nacimiento de la Cultura Maya. En *Antropología e Historia de Guatemala. III, (8): 7 – 22*.

**Segovia Pinto, V.** (1981). *Kohunlich. Una ciudad Maya del Clásico temprano*. San Angel Ediciones, México.

**Sharer, R., Miller, J. y Traxler, L.** (1992). Evolution of Classic period Architecture in the Eastern Acropolis, Copan: a Progress report. En *Ancient Mesoamerica*, Vol. 3, Spring 1992, pp. 145-159.

**Sharer, R., Sedat, D., Traler, L., Miller, J. y Bell, E.** (2005). Early Classic Royal Power in Copan : The Origins and Development of the Acropolis (ca. A.D. 250-600). En *Copán. The History of an Ancient Maya Kingdom*. Andrews, W. y Fash, W. Edit., pp. 139-200. School of American Research Press, New Mexico.

- Spinden, H. J.** (1975). *A Study of Maya Art. Its Subject Matter and Historical Development*. Dover Publications, New York.
- Stone, A. y Zender, M.** (2011). *Reading Maya art. A hieroglyphic guide to ancient Maya paintings and sculpture*. Thames and Hudson Ltd. London.
- Stuart, D.** (1997). The Hills are Alive: Sacred Mountain in the Maya Cosmos. En *Symbols* (Spring 1997), pp. 13-17.
- Stuart, D.** (1998). *Blood Symbolism in Maya Iconography*. En *Maya Iconography*. Edit. Benson, E. y Gillet, G. Princeton University Press, New Jersey, EU.
- Stuart, D.** (2003). La ideología del sacrificio entre los mayas. En *Arqueología Mexicana*, 11 (63), pp.24-29.
- Stuart, D.** (2004a). The beginnings of the Copan Dynasty: A review of the Hieroglyphic and Historical Evidence. En *Understanding Early Classic Copan*. Bell, E., Canuto, M. y Sharer, R. Edit., pp. 215-248. University of Pennsylvania Museum of Archeology and Anthropology, Philadelphia.
- Stuart, D.** (2004b). La concha decorada de la tumba del Templo del Búho, Dzibanché. En *Los cautivos de Dzibanché*. Edit. Nalda, E. pp. 133-140. Instituto Nacional de Antropología e Historia, México D. F.
- Stuart, D.** (2006). *The Palenque Mythology. Sourcebook for the 30<sup>th</sup> Maya Meetings*. University of Texas at Austin.
- Stuart, D.** (2007a). *Reading the Water Serpent as WITZ'*. Publicado el 13 de abril de 2007 en <http://decipherment.wordpress.com/>, consultado en enero de 2012.
- Stuart, D.** (2007b). *The Ceiba tree on K1226*. Publicado el 14 de abril de 2007 en <http://decipherment.wordpress.com/>, consultado en febrero de 2013.
- Stuart, D.** (2010). *Las Inscripciones del Templo XIX de Palenque*. Precolumbia Mesoweb Press.
- Stuart, D.** (2013). *Report: Name and image on two Codex-style vessels*. Publicado el 21 de agosto de 2013 en <http://decipherment.wordpress.com/>, consultado en agosto de 2013.
- Stuart, D. y Houston, S.** (1994). *Classic Maya Place Names*. Dumbarton Oaks Research Library and Collection.
- Tate, C.** (1992). *Yaxchilan: The Design of a Maya ceremonial City*. University of Texas Press, Austin.
- Taube, K.** (1985). The Classic Maya Maize God: A Reappraisal. En *Fifth Palenque Round Table, 1983, Volume VII*. Coordinado por Fields, V. INAH, México.
- Taube, K.** (1994). The Birth Vase: Natal Imagery in Ancient Maya Myth and Ritual. En *The Maya Vase Book Vol. 4*. Kerr, B. y Kerr, J. (Ed.); 650 – 685. Kerr Associates.
- Taube, K.** (1998). The Jade heart: Centrality, Rulership and the Classic Maya Temple. En *Function and meaning in Classic Maya architecture*. Edit. Houston, S. pp. 271-298. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington, D. C.
- Taube, K.** (2000). The writing system of ancient Teotihuacan. *Vol. 1, Center for Ancient American Studies*. Consultado en [www.mesoweb.com](http://www.mesoweb.com), diciembre de 2013.

- Taube, K.** (2003). Ancient and Contemporary Maya Conceptions About the Field and Forest. En *Lowland Maya Area; Three Millennia at the Human-Wildland Interface*, Gómez – Pompa, A. et al, eds., pp. 461-492. Haworth Press, New York.
- Taube, K.** (2004a). Flower Mountain: Concepts of Life, Beauty and Paradise among the Classic Maya. En *RES: Anthropology and Aesthetics* 45: 69-98.
- Taube, K.** (2004b). Structure 10L-16 and Its Early Classic Antecedents: Fire and the Evocation and Resurrection of K'inich Yax K'uk' mo'. En *Understanding Early Classic Copan*. Bell, E., Canuto, M. y Sharer, R. Edit., pp. 265-295. University of Pennsylvania Museum of Archeology and Anthropology, Philadelphia.
- Taube, K.** (2004c). *Olmec art at Dumbarton Oaks*. Dumbarton Oaks Research Library and Collection. Washington, D. C.
- Taube, K.** (2005a). Maws of Heaven and Hell: The Symbolism of Centipede and Serpent in Classic Maya Religion. En *Antropología de la Eternidad: La Muerte en la Cultura Maya*. Edit. Ciudad, A., Humberto, M. y Iglesias, M. pp. 405 – 442. Sociedad Española de Estudios Mayas – UNAM.
- Taube, K.** (2005b). The symbolism of jade in classic Maya religion. En *Ancient Mesoamerica* 16, pp. 23-50.
- Taube, K.** (2010a). Lidded vessel with the Sun God paddling across the aquatic floral road. Entrada de catálogo en *Fiery Pool. The Maya and the Mythic Sea*. Editado por Finamore, D. y Houston, S. pp. 192-193. Yale University Press, New Haven, Connecticut, EU.
- Taube, K.** (2010b). Where earth and sky meet: The sea and sky in ancient and contemporary Maya cosmology. En *Fiery Pool. The Maya and the Mythic Sea*. Editado por Finamore, D. y Houston, S. pp. 202-219. Yale University Press. EU.
- Taube, K. y Houston, S.** (2010). Lidded bowl with the Iguana-Jaguar eviscerating humans. Entrada de catálogo en *Fiery Pool. The Maya and the Mythic Sea*. Editado por Finamore, D. y Houston, S. pp. 250-253. Yale University Press, New Haven, Connecticut, EU.
- Taube, K. y Saturno, W.** (2008). Los murales de San Bartolo: desarrollo temprano del simbolismo y del mito del maíz en la antigua Mesoamérica. En *Olmeca. Balance y perspectivas. Memoria de la Primera Mesa Redonda*. Tomo I. Uriarte, M. y González Lauck, R. Edit., pp. 287 – 318.
- Taube, K., Saturno, W., Stuart, D. y Heather, H.** (2010). Los murales de San Bartolo, El Petén, Guatemala, parte 2: El mural poniente. *Ancient America* N° 10. En [www.mesoweb.com](http://www.mesoweb.com) consultado en diciembre de 2011.
- Taylor, D.** (1978). *The Cauac Monster*. Publicado en <http://www.mesoweb.com/pari/publications/rt04/cauac.pdf> , consultado en septiembre de 2010.
- Tokovinine, A.** (2013a). *3D Imaging Report*. Corpus of Maya Hieroglyphic Inscriptions. Disponible en <https://www.peabody.harvard.edu/node/821>, Página consultada en junio de 2013.
- Tokovinine, A.** (2013b). Documentación y análisis preliminar de la inscripción del Edificio A, Grupo II, Holmul, Guatemala. En *Investigaciones arqueológicas en la región de Holmul, Petén: Holmul y Cival. Informe preliminar de la temporada 2013*. Disponible en: <http://www.bu.edu/holmul/reports/>
- Valdés, J.** (1991). Los mascarones del Grupo 6C-XVI de Tikal: Análisis iconográfico para el Clásico temprano. En *II Simposio Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 1988*. J.P. Laporte, et al, edit., pp. 129-145. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala.

- Valdés, J.** (1992). Algunas reflexiones sobre la religión de los Mayas Preclásicos. En *IV Simposio Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 1988*. J.P. Laporte, H. Escobedo y S. Brady, edit., pp. 223-235. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala.
- Valencia Rivera, R.** (2012). *A picture is worth a thousand words. Or not?*, Ponencia presentada en 17<sup>th</sup> Conferencia Maya Europea, Helsinki.
- Valencia Rivera, R. y García Capistrán, H.** (2013). In the place of the mist: Analysis of a Maya myth from a Mesoamerican Perspective. En *Acta Mesoamericana Vol. 26. The Maya in a Mesoamerican Context: Comparative Approaches to Maya Studies. Proceedings of the 16<sup>th</sup> European Maya Conference. Copenhagen*. Nielsen, J. y Helmke, C. (Eds.). 35-50. Markt Schwaben, Verlag Anton Saurwein.
- Valencia Rivera, R. y García Barrios, A.** (2010). Rituales de invocación al dios K'awiil. En *El ritual en el mundo maya: de lo público a lo privado*. Ciudad Ruíz, A., Ponce de León, M. J. y Soroche Cuerva, M. (Eds.), pp. 235-262, Madrid.
- Valverde, M.** (2004). *Balam. El jaguar a través de los tiempos y los espacios del universo maya*. UNAM, México.
- Vargas Pacheco, E.** (2010). La Legitimación de la realeza entre los mayas del Preclásico Tardío. Los mascarones de El Tigre, Campeche. En *Estudios de la Cultura Maya*, Vol. XXXVI, pp. 11-35. IIF – UNAM.
- Velázquez Morlet, A.** (1995). Cosmogonía y vida cotidiana en Kohunlich. En *Arqueología Mexicana*, No. 14, pp. 32-36.
- Velásquez García, E.** (2006). El Mito Maya del Diluvio y la Decapitación del Caimán Cósmico. En *PARI Journal* 7(1):1-10. Mesoweb: [www.mesoweb.com.org/pari/publications/journal/701/Diluvio.pdf](http://www.mesoweb.com.org/pari/publications/journal/701/Diluvio.pdf)
- Velásquez García, E.** (2009). *Los vasos de la entidad política de 'IK: Una aproximación histórico-artística. Estudio sobre las entidades anímicas y el lenguaje gestual y corporal en el arte Maya Clásico*. Tesis doctoral en Historia del Arte, Instituto de Investigaciones Estéticas - UNAM.
- Velásquez García, E.** (2010a). Los Dioses Remeros mayas y sus posibles contrapartes nahuas. En *Acta Mesoamericana, 22, The Maya and their Neighbours. Internal an External Contacts Through Time*, pp. 115 – 131.
- Velásquez García, E.** (2010b). Naturaleza y papel de las personificaciones en los rituales mayas, según las fuentes epigráficas, etnohistóricas y lexicográficas. En *El ritual en el mundo maya: de lo público a lo privado*. Ciudad Ruíz, A. et al, edit., pp. 203 – 234. Sociedad Española de Estudios Mayas, Madrid.
- Velásquez García, E.** (2011a). La Casa de la Raíz del Linaje y el origen sagrado de las dinastías mayas. En *XVIII Coloquio Internacional de Historia del Arte. La Imagen Sagrada y Sacralizada. Volumen II*. Krieger, P. (Edit.), pp. 407 – 434, UNAM - IIE, México.
- Velásquez García, E.** (2011b). Las entidades y las fuerzas anímicas en la cosmovisión maya clásica. En *Los Mayas: Voces de Piedra*, pp. 235-254. Ámbar Diseño, México.
- Velásquez García, E.** (2012). *Entidades, centros y fuerzas anímicas entre los mayas del período Clásico*. Ponencia presentada en el Instituto de Investigaciones Antropológicas, dentro del marco de los talleres “Símbolos en Mesoamérica”, 20 de abril de 2012.
- Vogt, E. y Stuart, D.** (2005). Some notes on ritual caves among the ancient and modern maya. En *In the maw of the earth monster. Mesoamerican ritual cave use*. Edit. Brady, J. y Prufer, K. pp. 155-183. University of Texas Press, Austin, EU.



**Walker, N.** (2010). Sculpture of a world – cocodrile. Entrada de catálogo en *Fiery Pool. The Maya and the Mythic Sea*. Editado por Finamore, D. y Houston, S. pp. 226-227. Yale University Press, New Haven, Connecticut, EU.

**Walker, N.** (2010). Cocodrile Effigy. Entrada de catálogo en *Fiery Pool. The Maya and the Mythic Sea*. Editado por Finamore, D. y Houston, S. pp. 228-229. Yale University Press, New Haven, Connecticut, EU.

**Walker, N.** (2010). Brick with a Cocodrile. Entrada de catálogo en *Fiery Pool. The Maya and the Mythic Sea*. Editado por Finamore, D. y Houston, S. pp. 230-231. Yale University Press, New Haven, Connecticut, EU.

**Wilson-Mosley, D.** (2006). *Ancient Maya afterlife iconography: traveling between worlds*. Tesis de maestría en Historia del Arte, University of Central Florida.

**Wilson-Mosley, D., Chase, A. y Chase, D.** (2010). Maya “travelers”: Iconography, Liminality, and Ancient Worldview. En *Research Reports in Belizean Archeology, Vol. 7*, pp. 25-36.

**Zetina, S.** (2007). *Análisis de la técnica de manufactura de los mascarones de estuco del Edificio A-1 y B-4 de Kohunlich, Quintana Roo*. Tesis de licenciatura, ENCRYM.

**Zender, M.** (2004). *A study of Classic Maya Priesthood*. Tesis de Doctorado, Calgary, University of Calgary, Department of Archeology.

**Zender, M.** (2008). *Jeroglíficos, iconografía e historia en el noroeste de Yucatán*. Ponencia presentada en la VI Mesa Redonda de Palenque, Palenque, Chiapas.