UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO
PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN ESTUDIOS MESOAMERICANOS
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOLÓGICAS

ESCULTURA INTEGRADA EN LA ARQUITECTURA MAYA: TRADICIÓN Y RETÓRICA EN LA REPRESENTACIÓN DE LOS GOBERNANTES (400 A.E.C. – 600 E.C.)

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

PRESENTA:
DANIEL SALAZAR LAMA

TUTORES PRINCIPALES
DR. DOMINIQUE MICHELET
ARCHÉOLOGIE DES AMÉRIQUES. CNRS-UNIVERSITÉ DE PARÍS 1 (PANTHÉON-SORBONNE)

DR. ERIK VELÁSQUEZ GARCÍA
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS, UNAM

COMITÉ TUTOR:
DRA. ANA GARCÍA BARRIOS
UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS DE MADRID

DR. ROGELIO VALENCIA RIVERA
INVESTIGADOR INDEPENDIENTE

CIUDAD DE MÉXICO, JUNIO DE 2019

Universidad Nacional Autónoma de México
UNAM
Biblioteca Central
Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

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.

LECTORES

DR. DOMINIQUE MICHELET
ARCHÉOLOGIE DES AMÉRIQUES. CNRS-UNIVERSITÉ DE PARÍS 1 (PANTHÉON-SORBONNE)

DR. ERIK VELÁSQUEZ GARCÍA
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS, UNAM

DRA. ANA GARCÍA BARRIOS
UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS DE MADRID

DR. ROGELIO VALENCIA RIVERA
INVESTIGADOR INDEPENDIENTE

DRA. MARÍA DEL CARMEN VALVERDE VALDÉS
CENTRO DE ESTUDIOS MAYAS, INSTITUTO DE INVSETIGACIONES FILOLÓGICOS, UNAM

Declaro conocer el Código de Ética de la Universidad Nacional Autónoma de México, considerado en la Legislación Universitaria. Con base en las definiciones de integridad y honestidad ahí contenidas, manifiesto que el presente trabajo es original y enteramente de mi autoría. Las citas de otras obras y las referencias generales a otros autores se consignan con el crédito correspondiente.

ÍNDICE

TOMO I

Agradecimientos ……..…… ix
Resumen …….…… xii
Notas formales ……..…… xiv

INTRODUCCIÓN …… 1
- Objeto de estudio: definiciones, estado actual de la investigación y objetivos …….…… 5
Acotaciones de los objetos de estudio ……..…… 10
Registro de los casos de estudio …….…… 13
- Estructura del trabajo …….…… 14

PARTE I: **MÉTODO DE ANÁLISIS Y DEFINICIÓN DEL *CORPUS* …… 17**

Capítulo 1. Sustrato teórico para el análisis de imágenes y definición del método de estudio …….. 18
1.1 Planteamientos teóricos acerca del estudio de las imágenes: problemáticas actuales,
pautas para el análisis y formulación de las hipótesis de trabajo ……..…… 18
1.2 Procedimientos del estudio y estructuración del método de análisis …….…… 28

Capítulo 2. La imagen de la figura real en la EIA. Selección de casos de estudio …… 34
2.1 Origen y desarrollo de la imagen de la figura real en la plástica maya (500/400 a.e.c.- 600 e.c.) ……..…… 34
2.2 Identificación iconográfica de la figura real en la EIA …….…….. 41
2.2.1 Definición del *corpus* …….. 42
- Casos de EIA para la validación interna del método …….…… 51

PARTE II: PLANO DE EXPRESIÓN …… 54

Capítulo 3. Atributos formales y plásticos de los programas escultóricos …….. 55
- Estrato de construcción formal n°1: tipos de esculturas y ubicación espacial ……..…….. 58
Resultados del análisis de los tipos de esculturas y ubicación espacial …… 69
- Estrato de construcción formal n°2: dimensiones …….…… 72
Resultados del análisis de las dimensiones …… 78
- Estrato de construcción formal n°3: tipos de composición …….. 82
Resultados del análisis de los tipos de composición …….. 93
- Estrato de construcción formal n°4: tipos de relieves y técnicas de modelado ……..…… 96
Resultados del análisis del relieve y de las técnicas de modelado …… 105
- Estrato de construcción formal n°5: paleta cromática y usos del color …….. 109
Resultados del análisis de la paleta cromática y usos del color …… 124
Recapitulación …… 129

Capítulo 4. Formas de representar la figura real en los programas escultóricos ……..…… 133
- Forma n°1: cuerpo completo …….. 137
Resultados del análisis del cuerpo completo de las figuras reales …… 157
- Forma n°2: rostro y cabeza …… 164
Resultados del análisis del rostro y cabeza de las figuras reales …….. 183
- Forma n°3: emblemas nominales …… 188
Resultados del análisis de los emblemas nominales ……..…… 194
Recapitulación …… 195
Discusión. Interpretación del plano de expresión …….. 198

PARTE III: PLANO DE CONTENIDOS …….. 207

Capítulo 5. Parafernalia real …….. 208
5.1 Atavío de rostro y tocado …… 211
5.1.1 Atavío de rostro …… 212
- Atavíos de rostro de la Fase 1 (400 – 100/50 a.e.c.) …… 214
- Atavíos de rostro de la Fase 2 (200/250 – 600 e.c.) …….. 228
Resultados del análisis del atavío de rostro …….. 257
5.1.2 Tocado ……... 265
Resultados del análisis de los tocados …….. 289
5.2 Vestimenta ……... 291
Resultados del análisis de la vestimenta …….. 306
5.3 Distintivos reales y símbolos de poder ……..…….. 309
Resultados del análisis de los distintivos reales y los símbolos de poder …… 334
Recapitulación y discusión …… 339

Capítulo 6. Las escenas (1): representaciones de espacios cosmológicos …… 342
6.1 El cielo ……..…… 345
6.1.1 El cielo implícito …… 356
Resultados del análisis del cielo en la EIA …… 357
6.2 Las montañas ……..…… 360
Resultados del análisis de las montañas en la EIA …….. 373
6.3 Cuerpos y corrientes de agua …… 375
6.4 Superficie terrestre (o elementos asociados al plano terrestre) …….. 378
Recapitulación y discusión sobre el espacio cosmológico en la EIA …… 379

Capítulo 7. Las escenas (2): acciones de los personajes y narrativas visuales ……... 382
7.1 Algunas aproximaciones teóricas para el reconocimiento de las acciones y las narrativas en las imágenes ……..…… 384
7.2 Análisis de las acciones y la narratividad en los programas escultóricos …… 388
Recapitulación y discusión …… 432
Discusión. Interpretación del plano de contenidos …… 448

PARTE IV: CONTEXTO ESPACIAL …….. 456

Capítulo 8. Los programas escultóricos y su contexto espacial …… 457
8.1 El contexto arquitectónico estricto de la EIA …….…… 458
8.1.1 El contexto arquitectónico como *contexto explícito* ……..…… 459
8.1.2 Los recintos funerarios del Clásico temprano como contextos explícitos de
los programas escultóricos ……..…… 462
- Recintos funerarios suplementarios …….…… 481
Resultados del análisis de los recintos funerarios como *contextos explícitos* de los
programas escultóricos ……..…….. 484
8.2 El entorno construido de la EIA …… 488
8.2.1 Función y significado de los espacios comunicativos en las ciudades mayas ……..…….. 490
8.2.2 Análisis de los espacios comunicativos de la EIA …….. 492
Resultados del análisis del entorno construido de los programas escultóricos …….. 508
Discusión. Interpretación del contexto espacial de la EIA ……..…… 513

PARTE V: VALIDACIÓN DEL MÉTODO DE ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS GENERALES …….. 520

Capítulo 9. Validación interna del método: mascarones de la Estructura A1 y crestería de la Estructura B4, Kohunlich …….. 521
9.1 Evaluación de los nuevos casos de estudio …… 523
9.1.1 Mascarones de la Estructura A1 de Kohunlich …… 523
9.1.2 Crestería de la Estructura B4 de Kohunlich …… 534
9.1.3 Edificios A1 y B4: imágenes y mensajes complementarios en el entorno construido …….. 542
Discusión. Validación del método y valoración de los resultados del análisis …….. 546

CONCLUSIÓN. Reflexiones sobre el sentido social de los programas escultóricos ……..…… 555
ADDENDUM: inferencias sobre el papel de la EIA en el marco histórico de las
Tierras bajas mayas (400 a.e.c. – 600 e.c.) …….. 570

BIBLIOGRAFÍA ……..…… 575

TOMO II

Introducción al *Corpus* de dibujos de Escultura Integrada en la Arquitectura ……..…… 3
IMÁGENES DEL CORPUS …….. 6
Esculturas integradas en la Plataforma 1C Sub, El Tigre
Imagen n°1 ……... 7
Escultura integrada en la Estructura 142 Norte, Yaxhá
Imagen n°2 …….. 8
Escultura integrada en la Estructura 142 Sur, Yaxhá
Imagen n°3 ……... 8

Esculturas integradas en la Calzada Acrópolis, El Mirador
Imagen n°4 ……..… 9
Escultura integrada en la Estructura H Sub-2, Grupo H, Uaxactún
Imagen n°5 …… 10
Esculturas integradas en la Estructura H Sub-10, Grupo H, Uaxactún
Imagen n°6 …… 11
Escultura integrada en el Edificio 5D-23-2nd, Acrópolis Norte, Tikal
Imagen n°7 …… 12
Escultura integrada en el Edificio Kabul, Izamal
Imagen n°8 …… 13
Escultura integrada en Edificio Pimiento, Acrópolis Los Árboles, Xultún
Imagen n°9 …… 14
Escultura integrada en la subestructura del Edificio 2, Patio Sur de la Estructura X, Becán
Imagen n°10 …….. 15
Esculturas integradas en la Estructura N9-56, Lamanai
Imagen n°11 …….. 16
Escultura integrada en Edificio Margarita, Acrópolis de Copán
Imagen n°12 …….. 17
Escultura integrada en la Estructura 1-A Sub, Grupo Central, Balamkú
Imagen n°13 …….. 18
Esculturas integradas en Edificio Rosalila (muros inferiores), Acrópolis de Copán
Imagen n°14 …….. 19
Esculturas integradas en Edificio Rosalila (sección superior del 1° cuerpo), Copán
Imagen n°15 …….. 20
Escultura de procedencia desconocida (Placeres, Campeche), resguardada en MNA
Imagen n°16 …….. 21
Escultura integrada en el Edificio A, Grupo II, Holmul
Imagen n°17 …….. 22
Escultura integrada en Estructura 5D-82-1st, Mundo Perdido, Tikal
Imagen n°18 …….. 23
Esculturas integradas en el Templo del Sol Nocturno, Grupo El Diablo, El Zotz
Imagen n°19 …….. 24
Escultura integrada en el Templo I, Grupo Dzibanché, Dzibanché
Imagen n°20 …….. 25
Escultura integrada en el Templo II, Grupo Tutil, Dzibanché
Imagen n°21 …….. 26
Escultura integrada en el talud de la terraza 3, Toniná
Imagen n°22 …….. 27
Escultura de procedencia desconocida (rostro de estuco n°1, sur de Campeche) resguardada en MNA
Imagen n°23 …….. 28
Esculturas integradas en la Estructura A1, Kohunlich
Imagen n°24 (I) …..…….. 29

Imagen n°24 (II) ……. 30
Esculturas integradas en la Estructura B4, Kohunlich
Imagen n°25 …….. 31

FIGURAS QUE CORRESPONDEN AL TEXTO …….. 32
Figuras del Capítulo 2 …….. 33
Figuras del Capítulo 3 …….. 45
Figuras del Capítulo 4 …….. 94
Figuras del Capítulo 5 …….. 112
Figuras del Capítulo 6 …….. 169
Figuras del Capítulo 7 …….. 187
Figuras del Capítulo 8 …….. 203
Figuras del Capítulo 9 …….. 227
Síntesis gráficas de análisis del Capítulo 9 …….. 245

Agradecimientos

Todas las personas que estuvieron a mi alrededor en estos cuatro años y medio estuvieron involucradas, de alguna u otra manera, en mayor o en menor grado, en esta tesis, que acaparó casi el 100% de mi tiempo y mis energías.

Algunas de estas personas, sobre todo amistades, familiares y conocidos, me dieron apoyo emocional insustituible y muy necesario en momentos difíciles; pero también me alentaron y se emocionaron conmigo cuando las cosas comenzaban a caminar y progresar; a todos ellos, gracias.

Muchas de mis amistades también son colegas de investigación, y al mismo tiempo que me dieron soporte emocional, me aconsejaron en temas concernientes al trabajo o me ayudaron a construirlo y terminarlo, por lo que los agradecimientos van en doble sentido y son doblemente fuertes.

También debo agradecer a la gente que conocí con esta tesis y a la gente a la que la tesis me acercó de nuevo. Algunos son colegas, otros, amigos… aunque, como dije, muchos de ellos entran en ambas categorías. Hay personas que incluso me ayudaron en cosas tan básicas como hospedarme durante mis estancias de investigación y temporadas de campo, a ellas no solo les agradezco por haberme recibido, sino también por haberme brindado su amistad, por haberme tratado como parte la familia y por haberse interesado en mi trabajo.

Citar nombres con tanta especificidad, cada uno en su campo, es difícil, sobre todo porque estos agradecimientos los escribo en la parte final de redacción de la tesis, por lo que me encuentran en un estado de agotamiento mental absoluto; es por eso por lo que he decidido nombrarlos a todos, sin importar qué, o qué tanto, hayan contribuido o cómo me hayan apoyado; cada uno de ellos sabrá por qué lo menciono.

Desde luego, dentro de ese universo de personas existen excepciones que merecen ser mencionadas aparte, porque son seres aparate, fuera de serie, excepcionales, incondicionales en su apoyo y paciencia… en fin, seres que reúnen todo lo bueno

que se puede esperar de alguien. A ellos dos les debo haber terminado y les agradezco haber estado SIEMPRE presentes.

Me refiero a CARLOS y a CONCEPCIÓN, a quienes, además, dedico mi trabajo.

Una mención y agradecimientos por separado también merece Patricia Lama, mi madre, que me apoyo tanto para migrar a un contexto más favorable donde comenzar mi(s) carrera(s) profesional(es). Quién sabe que hubiera sido de mi de no haber salido… gracias por alentarme a hacerlo.

Dicho todo lo anterior, agradezco, pues, a varias decenas de personas:

Mateo Salazar Lama, Amalia King y Susana Risso, Diego Alfaro Berea, Delta Ixchel Manzano, Itzia Rojas, Margarita Cossich Vielman y Zoila Irma Vielman Irungaray, Marion Forest, Chloe Andrieu, Verónica Vázquez López, Felix Kupprat, Hugo García Capistrán, Pilar Regueiro Suárez, Ana Somohano Eres, Luz Evelia Campaña Valenzuela, Adriana Velázquez Morlet, Harri Kettunen, Jarosław Žrałka (Jarek), Octavio Esparza Olguín, Cristina Vidal Lorenzo, Gaspar Muñoz Cosme, Edwin Román, Francisco Estrada-Belli, Massimo Stefani, Guillermo Kantún Rivera, Kenichiro Tsukamoto, Javier López Camacho, Rodrigo Liendo Stuardo, Juliette Testard, Phillipe Nondédéo, Carlos Morales Aguilar, Lucia Henderson, Alex Tokovinine, James Doyle, Elisa Mencos, Nicolás Latsanopoulos, Gregory Pereira, Marie Charlotte Arnauld, Alan Maciel, Sandra Balanzario, Francisca Zalaquett Rock, Juan Carrillo, Brigitte Faugère, Mélanie Forné, Yareli Jáidar, Diana Arano, Mónica Vargas Ramos, Luisa Straulino Mainou, Federico Paredes Umaña, Alejandra Castañeda, Pilar Ruiz, Isaac Barrientos Juárez, Daniel Juárez Cossío, Nora Pérez, Sergio González, Celedonio Rodríguez, Gilberto García, Elena San Román Martín, Jacqueline Michelet, Sergio Delgado Torres.

Este trabajo de investigación también fue posible gracias a la colaboración, los permisos, los financiamientos y el apoyo logístico de los siguientes proyectos e instituciones:

Sistema de Becas Conacyt (CVU / Becario: 591803 / 574792),

Proyecto de Conservación y Restauración de la Fachada de Placeres (MNA),

Proyecto CESAC (Conservación Emergente en Sitios Arqueológicos de Campeche),

Proyecto de Conservación y Restauración de los Estucos de Toniná (CNCPC),

Proyecto Arqueológico El Palmar,

ArchAm UMR 8096 / Maison Archéologie & Ethnologie,

Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural (CNCPC) – INAH,

Centro INAH Quintana Roo,

Centro INAH Campeche,

Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos (CEMCA) y sede CEMCA Guatemala.

Desde luego, una mención muy especial a la UNAM y a la Coordinación del Posgrado en Estudios Mesoamericanos con todo su personal, por años de eficiencia y apoyo constante.

Por último, quiero agradecer a mis tutores, asesores y lectores de tesis: Dominique Michelet, Erik Velásquez García, Ana García Barrios, Rogelio Valencia Rivera y María del Carmen Valverde Valdés. Su amistad, su tiempo y orientación en este proceso fueron fundamentales y enriquecedores; si al final de este largo trayecto soy mejor investigador que antes y, sobre todo, mejor persona, es gracias a ustedes.

Resumen

El propósito de esta tesis es comprender las representaciones de gobernantes (ya sean regentes en el ejercicio del poder, antepasados o linajes reales) en la escultura integrada en la arquitectura maya (por ejemplo, mascarones, frisos, y demás relieves de estuco dispuestos en las fachadas de los edificios). El *corpus* de trabajo es amplio y abarca 25 casos distribuidos por todas las Tierras bajas mayas y en un lapso aproximado de diez siglos, entre 400 a.e.c. y 600 e.c.

Se parte de una base teórica sólida que considera distintas posturas analíticas en torno a la imagen y los alcances de combinar una práctica iconográfica, tradicionalmente entendida como el análisis de los signos icónicos y sus significados, con una visión semiótica, que se encarga de develar las leyes que gobiernan el funcionamiento de las imágenes y su circulación.

Con base en estas teorías se propone un método de estudio integral y secuencial que aborda las distintas unidades que intervienen en la generación de significados en torno a los personajes principales y su articulación dentro de diferentes niveles de estructuración. Es en ese sentido que el estudio pondera los atributos plásticos y formales, los contenidos que se producen por la vía iconográfica y los contextos espaciales y arquitectónicos en los que se insertan las imágenes, que considero fundamentales para entender la distribución social de los mensajes y la producción de significados y narrativas que se puedan gestar entre la información visual y las funciones de los edificios.

El análisis progresivo y en conjunto de los 25 casos devela el comportamiento de las articulaciones internas de las representaciones, que ya pueden configurarse como elementos y pautas tradicionales, es decir, como una serie de fórmulas replicadas en muchos ejemplares a lo largo de varios siglos y que producen cierta homogeneidad en las representaciones, o como inflexiones y desvíos retóricos de las normas, que al introducir significados y contenidos novedosos son capaces de renovar el sistema de acuerdo con las necesidades específicas de los grupos productores y emisores de mensajes.

El núcleo de las representaciones, definido también como el conjunto de componentes centrales de significación, es la generación de paralelismos entre las figuras reales y los dioses, con los que se sustenta la sacralidad de los gobernantes. Sobre esta base – que es lo más estable y constante en las representaciones – intervienen elementos variables que pueden matizar los significados, enriquecerlos e introducir reajustes sustanciales que no pueden tomarse más que como principios retóricos puestos en marcha para connotar de forma puntual e innovadora a los personajes.

Finalmente, se busca comprender los programas escultóricos y el desarrollo de las representaciones dentro de un marco ideológico, considerando las posibles circunstancias y motivaciones que propiciaron su producción; para ello, se hace indispensable considerar las imágenes como representaciones sociales de los gobernantes mayas que pueden nutrirse de un sistema de creencias compartido por los miembros de una comunidad, pero que es manipulado por las personas en el poder con fines políticos claros.

Notas formales

Generalidades

La terminología utilizada para los edificios con programas escultóricos será la misma que se emplea en los informes técnicos y en las publicaciones de la literatura especializada. Se utilizarán tanto los nombres coloquiales (por ejemplo, Edificio Pimiento, Templo del Sol Nocturno) de los edificios como los de corte técnico (ej. Edificio H Sub-10, Estructura A1). En todos los casos, sin embargo, se empleará siempre el mismo término para cada edificio. De ser necesario, los nombres de los edificios estarán acompañados de términos más específicos que indiquen su ubicación o sitio (ej. Templo 1 de Dzibanché, Templo II del Grupo Tutil de Dzibanché).

Los programas escultóricos del *corpus* se nombrarán de acuerdo con el edificio en el que se encuentran y se le adicionarán términos más específicos de ser necesario. Por ejemplo, mascarón N9-56 de Lamanai o mascarones de la Plataforma 1C Sub de El Tigre. En caso de existir varios formatos escultóricos similares en un mismo edificio se nombrará cada uno de acuerdo con su ubicación en el plano arquitectónico, de forma abreviada (ej. mascarón 2N, para referir al mascarón del segundo cuerpo, lado norte). Debido al variado repertorio de abreviaturas y siglas que puedan surgir, la terminología para cada caso será debidamente indicada en su momento.

Tanto en los edificios como en los programas escultóricos he evitado, en la medida de lo posible, las abreviaciones y las siglas, debido a la gran cantidad de casos de estudio y a la cercanía terminológica de muchos ellos, lo que puede generar confusiones en el lector.

Los monumentos, las imágenes y demás objetos empleados para los análisis comparativos serán nombrados de acuerdo con la terminología utilizada en la literatura especializada, que incluye tipo de formato, número o nombre específico y procedencia (ej. Estela 31 de Tikal, Altar 5 de La Corona, Mural de la Tumba 1 de Rio Azul). En otras ocasiones se recurrirá a nomenclaturas de catálogo, más laxas, pero que son las que regularmente se usan para designar las piezas (ej. Monumento

160 de Toniná). En caso de las piezas procedentes de saqueo, la nomenclatura incluirá un término descriptivo general más algún número de catálogo o colección que permita la correcta identificación (ej. placa de Leiden, vaso Deletaille).

Las referencias a las vasijas registradas por Justin Kerr y disponibles para consulta en la página: http://research.mayavase.com/kerrmaya.html, serán designadas con el número de catálogo más el prefijo K.

Normas para los textos y elementos jeroglíficos

Se seguirán las normas especificadas en Kettunen y Helmke (2010, pp. 24-26):

- Las transliteraciones se representan en **negrita**,
- los logogramas en **MAYÚSCULAS NEGRITA**,
- signos silábicos en **minúsculas negrita**,
- signos individuales dentro de un mismo bloque glífico separados por guiones,
- signos infijos entre corchetes,
- signos de interrogación se usan para lecturas desconocidas,
- las transcripciones en *minúsculas cursiva*,
- las traducciones entre comillas.

Abreviaciones y siglas

Siglas y acrónimos de instituciones y proyectos mencionados en el texto:

INAH	Instituto Nacional de Antropología e Historia
UNAM	Universidad Nacional Autónoma de México
CEMCA	Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos
CESAC	Conservación Emergente en Sitios Arqueológicos de Campeche
ArchAm	Archéologie des Amériques
MNA	Museo Nacional de Antropología
PCRFP	Proyecto de Conservación y Restauración de la Fachada de Placeres

Abreviaciones generales utilizadas en el texto:

a.e.c.	antes de la era común
e.c.	era común

ca.	*circa* (“alrededor de”)
et al.	*et alii* (“y otros”)
ibid.	*ibidem* (“en la obra citada”)
p.	página
pp.	páginas
s.f.	sin fecha
en prep.	en preparación
com. per.	comunicación personal
ej.	ejemplo
Mon.	Monumento
Fig.	Figura
Cap.	Capítulo
Estr.	Estructura
Edif.	Edificio
Plat.	Plataforma

Siglas para términos analíticos y elementos iconográficos:

EIA	Escultura Integrada en la Arquitectura
ZFI	Zoomorfo Frontal Inferior
ZFS	Zoomorfo Frontal Superior
ZPI	Zoomorfo de Perfil Inferior
ZPS	Zoomorfo de Perfil Superior
MZ	Montaña Zoomorfa
DJI	Dios Jaguar del Inframundo

TOMO I

Fotografía del mascarón de Kabul, Izamal, tomada por Désiré Charnay entre 1857 y 1860

INTRODUCCIÓN

Las imágenes son capaces de condensar y concretar el pensamiento, las creencias y la cosmovisión de una cultura, pero también las intenciones y las motivaciones que hay detrás de su producción, y que condicionan las formas, los contenidos y los contextos. Esto es así porque los objetos-imágenes son constructos culturales que reúnen una serie de condiciones necesarias para la codificación y transmisión de información. Frente a ellos, el observador actualiza los conocimientos y las formas de percepción, así como sus habilidades interpretativas adquiridas por la experiencia y la memoria social; y acaso también enriquece los significados de las imágenes con nuevos procesos de interpretación, acciones e intervenciones.

Al respecto, cabe decir que una imagen no habita el ámbito cultural de forma aislada, no se encuentra sola en un mundo desprovisto de otros estímulos visuales y artísticos, sino que forma parte de una especie de *ecosistema visual* inserto en la vida social, y que se nutre de los saberes culturales, pero que también los forja, construye y renueva constantemente (Carrere y Saborit 2000, pp. 167-169).

Los objetos-imágenes mayas presentan una serie de condiciones adecuadas para alcanzar dicho estatuto y para funcionar dentro del campo social como transmisores de información (Salazar Lama y García Barrios en prensa, basados en Eco 2011 [1968], pp. 223-235 y Lizarazo Arias 2009a, pp. 222-228): tres de ellas se refieren a sus propiedades y una cuarta a su institución cultural.

(1) *Propiedades físicas*. Son las configuraciones materiales que dan forma a la imagen, que la sitúan en el campo visual y que determinan los procesos de percepción; (2) *Propiedades icónicas*. Es el universo de los objetos descritos visualmente y los valores de significados que conlleva; (3) *Propiedades del contexto*. Son las características del entorno físico que envuelve y sitúa a los objetos-imágenes y que pueden intervenir en los significados y funcionar a la vez como medios de difusión; (4) *Aspectos culturales/sociales*. Las motivaciones y los propósitos que posibilitan la creación de las imágenes y los papeles que cumplen dentro del marco de las relaciones sociales.

Sin entrar demasiado en precisiones teóricas (ya que hay un apartado espacial dentro del Capítulo 1 donde estos aspectos se desarrollarán con amplitud), se debe

apuntar que las articulaciones de las unidades que componen las imágenes operan como códigos, es decir, como puestas en relación de elementos provenientes de dimensiones y espacios diferentes (formales/plásticos, iconográficos, contextuales [espaciales-arquitectónicos o del entorno]), y que vinculan la forma con la sustancia (o lo que es lo mismo, lo visual y contextual con el universo semántico). De acuerdo con Groupe μ (2015 [1992], pp. 40-42), es esta multiplicidad de articulaciones codificadas la que crea un sistema estructurante de los objetos-imágenes.

En torno a los sistemas que organizan las imágenes, Eco (*ibid*., pp. 58-61) observa algunas funciones y características. Puntualiza que la función de un sistema es hacer comprensible y comunicable una situación, y también establece que un sistema está regido por una cohesión interna que solamente se hace inteligible por las relaciones internas de sus componentes y cuando se comparan dichas relaciones con otras estructuras codificantes cercanas o análogas, como podríamos pensar que sucede con las diferentes expresiones artísticas que conviven y que conforman un *ecosistema visual*.

Cuando se habla de imágenes, se habla de representaciones de personajes, de acciones y acontecimientos, pero pocas veces se toma en cuenta – o al menos, pocas veces se explicita – que una representación es una imagen cargada de significados, y que precisamente se emplea un sistema estructurante para construirlos y recrearlos por la vía visual. Es en ese sentido que en este trabajo me referiré constantemente a un *sistema de representación*, término con el que aludiré a la estructura encargada de crear y organizar significados en los objetos-imágenes.

Como bien apuntan los teóricos del arte,[1] los sistemas no son entidades inamovibles, rígidas y resistentes al paso del tiempo y a su reproducción constante; en cambio, conforman modos de representación que ya pueden configurar normas o tradiciones o bien instaurar rupturas de los códigos. Es pertinente entonces hablar en las artes visuales de convenciones y de retórica, sobre todo cuando se estudian sistemas de representación de larga duración (o diacrónicos).

De acuerdo con Carrere y Saborit (2000, pp. 165-221), hay convención en los sistemas de representación siempre que una determinada solución (una forma

[1] Al respecto, véanse sobre todo los trabajos de Kubler (1962a) y Lizarazo Arias (2009a).

particular de articular elementos en la imagen) se normativiza y se convierte en una fórmula; en cambio, hay retórica cuando hay desviación o transgresión de la norma. Tanto la retórica como la convención participan en la construcción de significados, son igualmente esquemas generadores de expresiones; no obstante, la retórica implica renovaciones o reorientaciones de las estructuras que producen significados. No por ello la retórica, o mejor dicho las formas retóricas, dejan de ser asimiladas por el sistema y de convertirse, con el tiempo, en convenciones.

Al respecto, Carrere y Saborit advierten lo siguiente:

> "Debido a ello, en lo artístico, se hace imprescindible hablar de norma con mucha cautela, estableciendo siempre que sea posible con la mayor nitidez el grupo de referencia […] en que se establece, y teniendo en cuenta que la noción de norma como ley o vigencia establecida puede asociarse, según los períodos o los contextos, tanto al seguimiento de las vigencias anteriores como a su abolición y sustitución por otras nuevas." Carrere y Saborit (2000, p. 200).

Frente a estas observaciones se prevén dos situaciones: o bien los desvíos de la norma pueden estar contemplados por el sistema y se incorporan a la convención sin alterarla sustancialmente e introduciendo reajustes; o los desvíos son de tal magnitud que la transgresión no puede tomarse más que como una reinvención del sistema o una renovación profunda. En ese sentido es recomendable hablar, en el primero de los casos, de invenciones (o creaciones) moderadas, mientras que en el segundo se debe ponderar la existencia de una invención o creación radical.[2] Es así como se debe considerar que las articulaciones internas del código, las que crean un sistema, oscilan entre la convención y la innovación (Carrere y Saborit 2000, pp. 196-200; Mukařovský 2011 y 1977, citado en Lizarazo Arias 2009a, p. 74).

Dentro de este marco que teoriza el comportamiento de los sistemas de representación, es útil hablar de los principios de *isotopía* y *alotopía*. Tal y como los definen Carrere y Saborit (2000, pp. 216-218) – basados a su vez en Greimas y

[2] Véase también el modelo planteado por Kubler (1962a) "Prime objects & replications" (Objetos primarios y réplicas).

Courtés (1979) y en Groupe μ (2015 [1992]) – la *isotopía* es la homogeneidad y la estandarización en las relaciones de expresión y de contenido en sus diferentes niveles, lo que faculta aprehender una coherencia interna en los códigos de significación, que se vuelven constantes y estables dentro de un sistema y que se comportan como una fórmula de representación y una clave para la interpretación. La *alotopía*, en cambio, es la introducción de uno o varios elementos discordantes que rompen la *isotopía*, y debe considerarse la posibilidad de que dichas introducciones correspondan con mecanismos retóricos.

En el arte maya existe la *isotopía* y la *alotopía*, y existen también las convenciones y las renovaciones retóricas. En las estelas de las Tierras Bajas centrales erigidas durante el Preclásico tardío (400 a.e.c. – 250 e.c.) y el Clásico temprano (250 – 600 e.c.), por poner un ejemplo, la convención dictó que el cuerpo humano fuese representado con el rostro de perfil, el torso y los hombros completamente de lado o en vista de ¾ y las piernas desfasadas (Proskouriakoff 1950, pp. 18-22). Esta pose rompe la rigidez de la imagen e imprime cierto dinamismo en la escena (Clancy 1999, pp. 19-21); todo representado con un bajorrelieve homogéneo que no distingue la figura central de los elementos del fondo. Esta es una norma adoptada del Preclásico tardío y se comporta como un principio de *isotopía* vigente durante muchos siglos.

Durante la segunda mitad del Clásico temprano, aproximadamente con el cambio del *Bak'tun* (9.0.0.0.0 – 9.1.0.0.0), se modifica el canon en las estelas y el cuerpo comienza poco a poco a mostrarse de frente, con una postura rígida y bilateralmente simétrica, y poco a poco se introduce el altorrelieve focalizado en la figura humana, con lo cual los gobernantes adquieren mayor peso visual y presencia escénica, lo que a su vez impregnó con nuevos valores de connotación a las figuras reales.

Estos elementos de *alotopía,* que en un principio funcionaron como desvíos de la norma y renovaciones en los códigos visuales de representación, tuvieron una intención retórica al introducir nuevos significados en el campo de las representaciones. Tal vez debido a su efectividad, pronto se convirtieron en fórmulas convencionales en sitios como Copán y Toniná durante el Clásico tardío

(600 – 900 e.c.). En dichos contextos, lo que antes fue una innovación del código – tal vez moderada – más tarde fue una norma.[3]

Las líneas anteriores esbozan un modelo de sistema de representación fácilmente adaptable a diversos tipos de expresiones artísticas. Esto me encamina a ciertos cuestionamientos que se sitúan en el centro del debate de los estudios iconográficos y semióticos, sobre todo aquellos que, como éste, tienen por objeto de estudio imágenes que no pertenecen a nuestro ámbito cultural: el reconocimiento de un sistema de representación como el que aquí se ha descrito, con todas las facultades y funciones que se han mencionado y con configuraciones diacrónicas que fluctúan entre la norma y la invención (o si se prefiere, entre la tradición y la retórica), ¿es una realidad objetiva o es una estructura operativa hipotética?, y en el caso de las imágenes mayas, ¿es viable estructurar un método de análisis teniendo como base estos supuestos teóricos?

Tomaré estos cuestionamientos como preguntas de investigación que buscaré responder hacia el final de la tesis, cuando después de haber puesto en marcha todo un mecanismo de análisis se tengan sobre la mesa los resultados y se puedan hacer reflexiones acerca del funcionamiento interno de las imágenes, y cuando se puedan inferir, entre otras cosas, los propósitos y las motivaciones que encarnan; es decir, cuando se reconozca la cuarta condición de todo objeto-imagen: los aspectos sociales que determinan las formas y los contenidos.

Objeto de estudio: definiciones, estado actual de la investigación y objetivos

El objeto de estudio del presente trabajo será el sistema de representación de la escultura integrada en la arquitectura maya que tiene representaciones de figuras reales (gobernantes, antepasados y parejas o linajes reales) como los protagonistas de las escenas.

El estudio tendrá varios enfoques (plástico/iconográfico, semiótico, contextual) con los que se buscará diseñar un método de análisis integral que permita conocer la organización y el funcionamiento del sistema de representación; es decir, el universo semántico generado en torno a los personajes reales y los mecanismos

[3] Interpretación basada en Velásquez García (2009a) y en Miller y O'neil (2014).

internos que generan y comunican significados. Esta aproximación contempla el estudio y la comprensión de las convenciones y las formas retóricas producidas por el sistema, considerándolas para tal efecto como parte de los principios y los esquemas productores de significados a largo plazo.

Antes de profundizar más en los propósitos de este trabajo son necesarias algunas precisiones sobre el objeto de estudio.

La escultura integrada en la arquitectura – a la que también me referiré con las siglas EIA – es el trabajo escultórico que, sin formar parte de las piezas estructurales de los edificios, se adiciona a una superficie arquitectónica. Generalmente es de estuco modelado y tiene como soporte las paredes de las estructuras o cualquier otro plano arquitectónico. Debido a los tamaños monumentales, lo usual es encontrar la EIA en las caras exteriores y las fachadas de los edificios, lo que propicia que se integren en los espacios públicos de los centros urbanos, aunque existen claras excepciones que se ubican en el interior de los recintos, sobre todo en los contextos más tardíos.

Durante el Clásico tardío y terminal, la factura de estos programas escultóricos cambia considerablemente, y en lugar de los grandes volúmenes de estuco se utilizan piedras esculpidas dispuestas en las fachadas con la técnica de mosaico. En estos casos, el estuco se limita a capas delgadas que añaden detalles de forma.

A diferencia de la EIA, la escultura arquitectónica es una pieza componente de la estructura de los edificios que recibe un tratamiento escultórico; en el área maya son comunes los dinteles, columnas, jambas y escalinatas talladas. Se considera también que la escultura arquitectónica se integra en espacios más restringidos que los de la EIA, por lo que se debe tomar este aspecto como un factor esencial para diferenciarlas. También existe el mobiliario escultórico (generalmente) dispuesto en el interior de los edificios y con una clara finalidad utilitaria dentro de los espacios habitados, me refiero a los tronos, banquetas y respaldos esculpidos.

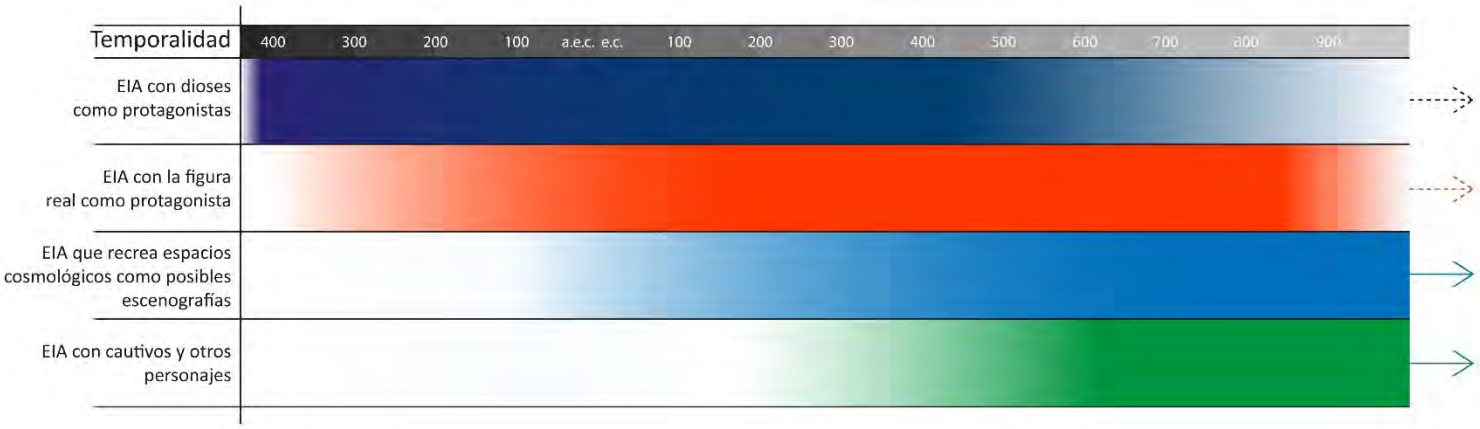
Al igual que la EIA, la escultura exenta (estelas y altares en las plazas y en los basamentos de las estructuras) forman parte del ecosistema visual público de los entornos construidos. Su análisis – al menos tangencial – será relevante debido a que, *a priori*, comparte elementos del sistema de representación con la EIA.

Fig. 1: Distribución geográfica y cronología aproximada de la EIA en el área maya.

En cuanto a la temporalidad y distribución geográfica, la Figura 1 muestra que en el área maya la EIA más temprana se encuentra en las regiones centrales de las Tierras bajas y está fechada para los primeros siglos del Preclásico tardío (400 – 200 a.e.c.) o, incluso, finales del Preclásico medio (*ca*. 500/450 – 400 a.e.c.). Cerca del cambio de era (entre los siglos I a.e.c. – I e.c.) la EIA se distribuye de manera más extensa y comienza a construirse en muchos más sitios de las tierras bajas centrales, pero también en el norte de la península de Yucatán. Con la llegada del período clásico y luego el posclásico, la EIA se encuentra en prácticamente toda el área maya, y hasta en los sitios más modestos se erigen edificios con programas escultóricos con las características que aquí se han mencionado.

A grandes rasgos, en la mayoría de los casos de EIA los asuntos y las materias abordados tienen personajes como los ejes de las representaciones, y pueden variar de acuerdo con las diferentes temáticas. Existen cuatro categorías principales: (1) dioses como protagonistas, (2) figuras reales como protagonistas, (3) recreaciones de locaciones míticas-cosmológicas (que a veces tienen figuras reales relegadas a un segundo plano) y (4) prisioneros, jugadores de pelota y otros personajes. En la Tabla 1 se establece una línea de tiempo aproximada para cada grupo según su aparición en los registros arqueológicos dentro de los límites de los períodos preclásico medio/tardío y clásico.

Tabla 1. Categorías temáticas de la EIA y cronología



El estado actual de las investigaciones alrededor de la EIA – sobre todo la que tiene figuras reales como protagonistas – es bastante avanzado; sin embargo, salvo por unos pocos estudios (ej. Kubler 1969; Valdés 1989, 1993a; Sanz Castro 1997, 1998a; Taube 2004a; M. Carrasco 2005; Salazar Lama 2015) no se han realizado esfuerzos por comprenderla como una práctica escultórica de larga duración, y la mayoría de los trabajos se enfocan en casos puntuales que, si bien aportan resultados importantes y relevantes para los estudios iconográficos, no buscan situarlos dentro de un panorama y un desarrollo más amplios.

Este tipo de estudios centrados en sistemas de representación sí se han desarrollado con éxito en torno a otros formatos escultóricos con figuras reales, como por ejemplo las esculturas exentas y arquitectónicas (tómese como ejemplo de esto los trabajos de Spinden 1913 [1975], Proskouriakoff 1950, Tate 1992, Clancy 1999, Guernsey 2006, O'Neil 2012, Henderson 2013, entre otros).

La trascendencia de estos estudios radica en que permiten tener una visión completa del desarrollo de los sistemas de representación y su puesta en valor dentro del marco social; muchos de ellos, incluso, se acercan a ser verdaderos modelos explicativos de las tradiciones escultóricas que analizan. Es por esta razón que algunos de los trabajos mencionados serán tomados como prototipos para organizar y estructurar esta tesis.

Partiré de estas observaciones para considerar que un estudio pormenorizado del sistema de representación de la EIA que tome en cuenta todos los factores que entran en juego en la construcción de las imágenes y sus significados, permitirá visualizar y explicar el desarrollo de esta manifestación artística, con sus cambios y continuidades, a través de un largo período. También se debe considerar que, siendo los mismos gobernantes los referentes inmediatos de los mensajes transmitidos por las imágenes – en tanto que se erigen como los protagonistas de las escenas – la información recuperada del análisis nos hablará de las funciones sociales y políticas de los programas escultóricos y de su participación – junto con otras expresiones que configuran el *ecosistema visual* de orden público – en la construcción de una imagen y una idea del *ajaw* maya, de los antepasados, de los linajes reales y de los sistemas de gobierno que encabezan.

Dicho todo lo anterior, y una vez trazados a grandes rasgos los alcances de un estudio completo de los sistemas de representación, se pueden definir los objetivos del presente estudio de la manera siguiente:

Objetivo general:

Generar un modelo explicativo del sistema de representación de la figura real en la EIA, aplicando una metodología de análisis integral.

Objetivos específicos:

- Conocer los mecanismos que estructuran el sistema de representación y que generan significados en torno a las figuras reales.
- Encontrar los contenidos ideológicos y las funciones sociales de los programas escultóricos.

Acotaciones de los objetos de estudio

Tal como se registra en la Tabla 1, la EIA centrada en las figuras reales tiene una larga vida de al menos trece siglos (400 a.e.c. – 900 e.c.) en los que el sistema de representación oscila entre la gestación, la convención y la renovación de sus códigos internos. Dentro de este panorama amplio – que corre el riesgo de ser demasiado generalizado pero que sirve como una primera aproximación – los dos períodos que brindan más información sobre el desarrollo del sistema son el Preclásico tardío (400 a.e.c. – 250 e.c.) y el Clásico temprano (250 – 600 e.c.), ya que en ellos se pueden vislumbrar la organización, los alcances y las funciones del sistema como constructo social de representación.

Durante el Clásico tardío y terminal (600 – 900/1000 e.c.) la EIA cambia considerablemente, y tanto la estructura del sistema en sus diferentes niveles como las tematizaciones visuales que produce se ramifican en múltiples posibilidades. Su estudio, por lo tanto, exigiría nuevos planteamientos teóricos y vías de aproximación, pero, sobre todo, la consideración de un *corpus* demasiado extenso para el cual se requeriría(n) otra(s) tesis si se quisiera abarcar por completo.

Teniendo en cuenta estas consideraciones, en este trabajo se tomarán 25 casos de estudio pertenecientes al lapso 400 a.e.c. – 600 e.c. La definición de los criterios

de selección de cada caso requiere la puesta en marcha de mecanismos de análisis de la imagen que exceden los límites de esta sección introductoria, pero serán desarrollados con todo detalle en el Capítulo 2. El lector puede acudir a la sección *Imágenes del Corpus* para obtener una vista preliminar de la colección de programas escultóricos sobre la que se trabajará.

La investigación que se ha realizado en torno a estos 25 casos no es homogénea; es decir, existen programas escultóricos a los que se le han dedicado muchos esfuerzos analíticos y enfoques multidisciplinarios, mientras que otros han pasado casi desapercibidos por los especialistas del arte maya y por los arqueólogos. A manera de revisión de antecedentes, en la Tabla 2 se sintetizan las investigaciones afines a los objetivos de esta tesis y que tienen enfoques similares o cercanos a los que aquí se han propuesto. En esta revisión se han descartado los trabajos que solamente abordan la EIA de manera tangencial o que tienen intereses meramente comparativos y que toman ciertos elementos iconográficos de forma aislada.

Tabla 2. Bibliografía sobre los casos de EIA que se tomarán en este trabajo

Sitio / Edif. con EIA	Autor(es) / año(s)	Enfoque(s)
El Tigre: Plataforma 1C Sub	Vargas Pacheco (2001, 2010)	Observaciones iconográficas y formales; sentido social
Yaxhá: Estructuras 142 Norte y Sur	García (2001)	Descriptivo/formal
El Mirador: Calzada Acrópolis, Gran Acrópolis Central	Argyle (2010), Hansen *et al*. (2011), Doyle y Houston (2012), Argyle y Hansen (2016), Salazar Lama (2017)	Iconográfico; mitología y cosmovisión; arqueológico/contextual; sentido social
Uaxactún: H Sub-2, Grupo H	Valdés (1989, 1993), Houston y Taube (2008)	Observaciones Iconografícas; iconografía comparada; aspectos formales
Uaxactún: H Sub-10, Grupo H	Valdés (1989, 1993), Schele y Freidel (2000), Valdés y Fahsen (2007)	Observaciones iconográficas; iconografía comparada; aspectos estilísticos y formales
Tikal: Edificio 5D-23-2nd, Acrópolis Norte	A. Miller (1986), Sanz Castro (1998a)	Iconografía; aspectos formales; observaciones sobre desarrollo contextual de la EIA
Izamal: Edificio Kabul	Burgos Villanueva *et al*. (2013), Kantún Rivera 2014)	Iconografía comparada; observaciones del contexto arquitectónico; reconstrucciones hipotéticas

Xultún: Edificio Pimiento, Acrópolis Los Árboles	Saturno *et al*. (2012), Hurst (2012)	Observaciones iconográficas; registro y documentación; sentido social; descriptivo/formal
Becán: Casa 2, Patio Sur de la Estr. X (EX-S2)	Campaña Valenzuela (2002), Martin (2012), Taube (2013), Salazar Lama 2015	Iconografía; mitología y cosmovisión; sentido social; contexto arquitectónico
Lamanai: Edificio N9-56	Pendergast (1981), Schele (1985), Freidel (1985)	Observaciones iconográficas; aspectos formales; contexto arquitectónico
Copán: Edificio Margarita	Fash y Fash (1996), Sharer *et al*. (1999, 2005), García Barrios (2015, en prep.), Taube (2000), Nielsen (2003)	Iconografía; epigrafía; sentido social; contexto arqueológico; observaciones estilísticas e influencias foráneas
Balamkú: Estructura 1-A Sub	Baudez (1996), García Cruz (2005, 2007a y b), Salazar Lama (2014, 2017)	Iconografía; mitología y cosmovisión; epigrafía; sentido social; contexto arquitectónico; aspectos formales
Copán: Edificio Rosalila	Agurcia (1997, 2004), Taube (2004a), Agurcia y Fash (2005), Martin (2016a), Sharer *et al*. (1999, 2005), Fash (2011)	Iconografía; sentido social; contexto arquitectónico; materiales asociados; aspectos formales
Placeres (sin contexto)	Mayer (1988), Freidel (2000, 2011), Salazar Lama (2019)	Iconografía; aspectos formales; sentido social; contexto arquitectónico y reconstrucción hipotética
Holmul: Edificio A, Grupo II	Estrada-Belli (2012-2015), Tokovinine (2013c), Estrada-Belli y Tokovinine (2016)	Iconografía; epigrafía; contexto arquitectónico; sentido social y político
Tikal: Edificio 5D-82-1st, Mundo Perdido	Laporte y Fialko (1995), Sanz Castro 1997, Taube (2004a)	Observaciones iconográficas; contexto arquitectónico
El Zotz: Templo del Sol Nocturno, G. El Diablo	Taube y Houston (2015), Houston *et al*. 2015	Iconografía; epigrafía; contexto arquitectónico; materiales asociados; sentido social
Dzibanché: Templo I del Grupo Dzibanché	Campaña Valenzuela (1995, 1996)	Contexto arquitectónico
Dzibanché: Templo II del Grupo Tutil	Nalda y Balanzario (2007), Velásquez García (2011)	Iconografía comparada; observaciones estilísticas; contexto arquitectónico; sentido social y político
Tonina: Plataforma II	----------	----------
Rostro de estuco n°1 (sin contexto)	Mayer (1988), Arqueología Mexicana N°16 (2004); Fields y Reents-Budet (2005)	Observaciones Iconográficas y formales; reportes sobre procedencia
Kohunlich: Estructura A1	Segovia Pinto (1981), Foncerrada de Molina (1983), Velásquez Morlet (1995), Zetina (2007), Salazar Lama (2015), Nalda *et al*. (1999, 1997), Balanzario y Nalda (2009)	Iconografía; aspectos formales; contexto arquitectónico; materiales asociados; sentido social
Kohunlich: Estructura B4	Nalda *et al.* (1997, 1999), Zetina (2007), Zetina y Giraldez (1999)	Iconografía; aspectos formales; contexto arquitectónico; materiales asociados; observaciones sobre sentido social

Registro de los casos de estudio

Debido a que la base de esta investigación es la imagen, se requiere una nutrida colección de registros gráficos del conjunto de casos de EIA. Los que existen hasta el momento brindan información dispar, y algunos no alcanzan el valor documental necesario para un estudio detallado. Es por esta razón que se hace imprescindible contar con un acervo de imágenes que esté a la altura de las necesidades de este proyecto.

Tomando en cuenta este requisito, cada uno de los casos considerados en esta investigación ha sido dibujado siguiendo una metodología rigurosa que busca registrar, en la medida de lo posible, la mayor cantidad de información disponible. Todos los dibujos se incluyen en la sección *Imágenes del Corpus*.

Los registros más completos, que incluyen elementos de forma, color y medidas detalladas son los hechos in situ, mientras que existen otros que igualmente buscan la mayor exactitud del dato visual, pero que por distintas razones están limitados en cuanto a la información documentada. Para una lista pormenorizada de los dibujos realizados y de las condiciones de registro, véase la parte introductoria de la sección Imágenes del *Corpus* del Tomo II.

Dentro de todo el acervo de imágenes resaltan tres por la inestimable información que brindan. Me refiero a las reconstrucciones gráficas de programas escultóricos mutilados, deteriorados o perdidos por completo. El mascarón de Kabul en Izamal, por ejemplo, fue documentado por Desiré Charnay en la segunda mitad del siglo XIX con una foto en blanco y negro, y destruido posteriormente en el transcurso del siglo XX. Para este estudio se dibujó el mascarón con base en la fotografía y se incorporaron los nuevos datos de las exploraciones arqueológicas recientes, que añaden ciertos detalles de forma en la sección inferior, con lo que se pudo llegar a una imagen más completa del mascarón.

El segundo caso es el friso de Placeres, cuyos extremos pude restituir en el dibujo a partir de las fotografías del saqueo, mismas que documentan – paradójicamente, con un lujo de detalle – las partes cortadas y abandonadas en el lugar del hallazgo. La reconstrucción gráfica del programa escultórico que aquí se presenta permitirá

hacer estudios de la escena mucho más completos que lo que actualmente se conserva en el Museo Nacional de Antropología.

Por último, el friso Pimiento de Xultún ha perdido buena parte de los relieves de estuco debido a los túneles de saqueo (sobre todo los relieves que se encontraban en la sección oeste); no obstante, las huellas del estuco que aún permanecen permiten inferir una composición bilateralmente simétrica, la cual he podido reconstruir en el dibujo a partir de las observaciones que los arqueólogos han hecho en los informes técnicos.

También se debe ponderar que cada caso de estudio ha sido dibujado con su contexto arquitectónico (ver, por ejemplo, las Figuras 3.2 - 3.5, 3.9 - 3.13, 3.15 - 3.17 del Capítulo 3); esto con el fin de poder reconocer más fácilmente los formatos escultóricos de cada uno y su ubicación exacta en las fachadas y los diferentes espacios de los edificios. Algunos dibujos de los contextos son levantamientos que he podido hacer *in situ*, otros – la mayoría –, se basan en los levantamientos hechos por los proyectos arqueológicos y que están disponibles en los informes técnicos y en distintas publicaciones.

Estructura del trabajo

Los objetivos trazados para este trabajo requieren una estructura progresiva de análisis en la que cada parte con sus respectivos capítulos esté dedicada a una dimensión o nivel de construcción del sistema de representación, y en la que toda la secuencia de análisis esté articulada de tal manera que los resultados de unos enriquezcan a los otros. Cada una de las partes incluye análisis seccionados y puntualizados de los casos de estudio y una discusión al final en la que se explican e interpretan los resultados.

En las partes I a IV se construye y se aplica el método de análisis, mientras que en la Parte V se valida su funcionamiento poniéndolo a prueba.

En el capítulo primero de la Parte I se establecen las bases teóricas y los modelos analíticos de la imagen que servirán para diseñar el método de trabajo; hacia el final del capítulo se exponen uno a uno los pasos metodológicos que se aplicarán en todo el trabajo. En el Capítulo 2 se parte del sustrato teórico anterior para

seleccionar y justificar el *corpus* de estudio; y se explicitan las razones para fraccionarlo de acuerdo con los objetivos del trabajo y con la cantidad de información que cada uno de ellos puede dar.

La Parte II inaugura el análisis *per se* con el Plano de expresión de la EIA. Está segmentada en dos unidades secundarias de análisis: la primera dedicada a los rasgos formales y plásticos de los programas escultóricos (Capítulo 3), es decir, las propiedades físicas que ya se establecieron como una primera condición de funcionamiento y construcción de los objetos-imágenes; y la segunda unidad (Capítulo 4), centrada en las formas básicas de representación de las figuras reales y en determinar el impacto que los atributos de forma tienen en la imagen de los personajes.

La Parte III está enfocada en el Plano de contenidos (o el universo semántico que se genera por la vía iconográfica y por las relaciones iconoplásticas) y se secciona de la siguiente manera: Capítulo 5 orientado al análisis de la parafernalia real; Capítulo 6 enfocado en los espacios cosmológicos, como una primera aproximación al estudio y entendimiento de las escenas, y Capítulo 7, dedicado al análisis integral de las escenas y en el que se abordan – con base en toda la información precedente – las narrativas, los temas, la identificación contextual de los personajes y los contenidos de trasfondo.

El estudio del contexto físico de los programas escultóricos se concentra en la Parte IV y en un solo capítulo, el octavo, en el que se analiza el contexto arquitectónico estricto, es decir, los edificios en los que se integra la EIA y su posible función como magnitud de significados, y el entorno circundante (plazas, patios, calzadas, etc.) como un canal de difusión propio del medio.

La Parte V, que también cuenta con un solo capítulo, el 9°, busca corroborar el funcionamiento del método como modelo de análisis de la EIA y pretende validar los resultados de su aplicación con dos nuevos casos de estudio. La discusión final de esta parte indaga en la organización interna del sistema de representación y los mecanismos que lo construyen. En esta discusión también se buscan responder las preguntas iniciales de la investigación, concernientes a la validez y la aplicabilidad de una aproximación teórico-metodológica de corte iconográfico y semiótico.

Por último, debido a que los objetivos de este trabajo buscan situar los programas escultóricos dentro del marco social, en las conclusiones se discuten las posibles causas que determinaron las formas y los contenidos de la EIA y su desarrollo a lo largo de los períodos considerados. Asimismo, se formulan algunas reflexiones acerca de los aspectos culturales que son los condicionantes de los objetos-imágenes y se contextualizan dentro del panorama de las necesidades de los grupos involucrados en la producción de los programas escultóricos.

PARTE I

MÉTODO DE ANÁLISIS Y DEFINICIÓN DEL *CORPUS*

CAPÍTULO 1

Sustrato teórico para el análisis de imágenes y definición del método de estudio

De acuerdo con el objetivo general y los objetivos específicos de esta investigación (presentados en la parte introductoria), el enfoque del trabajo estará depositado de manera preponderante en el análisis de la imagen y sus componentes, sin que por ello se descarte el estudio de otros elementos que igualmente participan en los procesos de significación de los programas escultóricos.

Antes de diseñar el método de análisis y los pasos que incluirá, considero pertinente una introducción breve que pondere los planteamientos básicos del estudio de la imagen que servirán de base en este trabajo, y que tomaré como una serie de pautas teóricas con las cuales justificar la metodología.

1.1 Planteamientos teóricos acerca del estudio de las imágenes: problemáticas actuales, pautas para el análisis y formulación de las hipótesis de trabajo

> "Ver mejor no necesariamente es ver más lejos […]
> Prefiero imaginar, como lo hacen los wayú, que ver mejor
> es ver adentro, sólo vemos lejos si sabemos mirar cerca."
> (Lizarazo Arias [2007] 2013, p. 9)

Donald Preziosi (1989, pp. 109-110), un renombrado teórico e historiador del arte, menciona que en el estudio de las imágenes en general existe la tendencia a considerar la disciplina de la iconografía como una técnica de desciframiento, pero, sobre todo, una disciplina en la que el desciframiento iconográfico ha tomado el lugar del significado de las imágenes. Tal vez buena parte del problema se origina en la falta de un sustrato teórico básico que encamine nuestra forma de ver las imágenes y soporte la(s) manera(s) en que las analizamos; incluso, puede deberse a la falta de métodos adecuados y proyectados para responder preguntas de investigación bien definidas.

En este sentido, la adopción de modelos analíticos diseñados para obras de arte ajenas al entorno cultural de nuestro objeto de estudio es una constante, sobre todo cuando se trata de estudios mayas y mesoamericanos en general, que a veces retoman las pautas teóricas formuladas por Panofsky en la década de 1960 para estudiar la pintura renacentista, enfrascada totalmente en una tradición cultural europea (Panofsky [1962] 2012, pp. 13-26), sin que exista de por medio una ponderación de sus alcances y una evaluación de su aplicabilidad.

Las problemáticas que plantea este modelo ya han sido señaladas por varios investigadores. De manera general, Bann ([2003] 2009) observa que es enteramente ajeno a las prácticas culturales no occidentales y que impone nociones de artista-productor que no siempre encajan cuando se aplican en otros contextos de estudio; mientras que Damisch ([1975] 2009, pp. 238-239) detecta que sus postulados parten de la suposición de que las imágenes logran un significado íntegro *solamente* debido a la referencia textual, que se imprime en la imagen, como si de una ilustración se tratara.

En cuanto a los estudios de las imágenes prehispánicas, estos y otros muchos problemas hacen que el empleo de este modelo sea cuestionable. Sus principales dificultades y limitantes ya fueron apuntadas y discutidas con profundidad por Kubler (1969) y Sanz Castro (1998b). Este último autor claramente apunta que uno de los mayores problemas en torno a este modelo es su consideración como un método de carácter universal (*ibid.*, p. 71), a pesar de que fue diseñado para casos de estudio pertenecientes a contextos culturales específicos.

Otra tendencia en los análisis de las imágenes – en boga en los estudios mayas – reduce la comprensión iconográfica a una mera comparación entre motivos y escenas y a la asignación, muchas veces arbitraria, de significados, sin un proceso de reflexión sobre el contexto de los enunciados visuales, y sin que se busque develar un sentido integral de la imagen y su participación en la esfera social.

Dejando de lado los modelos antes mencionados, existen otras plataformas teóricas sobre las cuales se pueden construir métodos de análisis más eficaces que permiten un acercamiento más profundo a las imágenes. Algunas proponen entender las manifestaciones pictóricas como un lenguaje visual, e intentan

aproximarse a sus funciones estéticas por muchas vías, rompiendo esquemas formalistas y meramente descriptivos (Carrere y Saborit 2000, Gauthier [1986] 2008). Otras se enfrascan en teorizar acerca de los entramados internos con los cuales se gestan los significados, y postulan procesos de disección que facultan acceder a las estructuras que rigen cualquier tipo de enunciado (Eco 2011 [1968], 2016 [1976]; Groupe μ 2015 [1993]; Larsen 1994; Marsoobian 1994; Preziosi 1989, 2009; Sonesson 1996; Taylor 2008) o en comprender los objetos desde una perspectiva antropológica, cuestionando el concepto de arte y problematizando la aplicación de modelos analíticos gestados desde (y para) la historia del arte (Gell 1998). Hay también estudios minuciosos que buscan comprender los desarrollos artísticos, reflexionando sobre aspectos fenomenológicos y de percepción, y tomando muy en cuenta la comprensión de las imágenes en entornos culturales específicos (Arnheim 1986 [1969], 2015; Gombrich 1972, 1998 [1959], 2017 [1996]; Goodman 2010 [1976]; Preziosi *ibid*.; Schapiro 1999), y recorridos pormenorizados que dan cuenta de las filosofías del arte y que sugieren acercamientos analíticos integrales que tomen en consideración los progresos teóricos y las diferentes visiones que se han producido en torno a los estudios de las imágenes (Lizarazo Arias 2009a y b).

Plataformas teóricas y estudios integrales del arte maya también existen, y son muchos los autores que renuncian a los modelos *generalizantes* y que se alejan de las fórmulas y las “recetas” metodológicas. Sanz Castro (1998b, pp. 75-78) mencionó que desde el trabajo de Kubler en 1969 no han existido esfuerzos por establecer estudios sistemáticos que introduzcan una estructura metodológica en la disciplina. No obstante, desde la publicación de su crítica a finales de la década de 1990, se han realizado trabajos que, de una u otra manera, con mayor o menor éxito, se dan a la tarea de generar nuevos planteamientos teóricos acerca de las imágenes y de los objetos artísticos, y de crear con ellos desarrollos analíticos o metodologías novedosas que rebasan la mera comparación icónica y que buscan ir más allá del desciframiento iconográfico, procurando entender las manifestaciones plásticas desde una perspectiva más completa, no como simples expresiones aisladas de su contexto, sino como síntomas culturales que responden a intenciones

y propósitos bien definidos. Valga mencionar, entre muchos trabajos, los de Kettunen (2006), M. Carrasco (2005), Velásquez García (2009), Guernsey (2010), Valencia Rivera (2015), O'neil (2012 y en prensa), Salazar Lama (2014), Kupprat (en prensa).

Una intención similar persigue este trabajo, que pretende ofrecer un estudio completo e integral de los programas escultóricos tomando en consideración las pautas teóricas y metodológicas de los trabajos anteriores, así como sus logros en materia de iconografía y semiótica de la imagen.

En relación con estos objetivos, la finalidad de este apartado es generar un sustrato teórico apropiado que me permita abordar mi objeto de estudio, formular las hipótesis de trabajo y sustentar el aparato metodológico.

De entrada, se debe reconocer que los programas escultóricos que se estudiarán son *objetos complejos* que involucran signos y códigos de distinta naturaleza, y que están insertos en espacios específicos que presentan funciones y significados determinados. De acuerdo con Larsen (1994), objetos como estos requieren *semiosis complejas*, es decir, procesos semióticos que coordinen las capacidades y los alcances de diferentes aproximaciones y disciplinas y en los que se ponderen la participación y los aportes de sistemas de signos diversos.

En este sentido, si se retoman los objetivos generales y específicos de esta tesis se verá que el presente trabajo exige un análisis que logre conciliar un acercamiento metodológico centrado en develar los significados expresados por los programas escultóricos y el sentido de las imágenes,[4] con un proceso analítico de corte semiótico que ofrezca una visión estructurada de los mecanismos internos que generan dichos significados y que permiten su circulación; bajo el presupuesto de que la semiótica se ocupa de los sistemas subyacentes que hacen posible el enunciado visual (Eco 2011, pp. 26-27; Damisch [1975] 2009; Zunzunegui 2003, Cap. IX). Un enfoque de este tipo no solo permitirá conocer los contenidos de las imágenes en su contexto (en cuanto a sus significados, contenidos temáticos y la

[4] Lizarazo Arias (2009a, pp. 103-104) denomina este nivel de análisis *interpretación develativa*, que emerge cuando el intérprete recurre a un arsenal hermenéutico para encontrar el universo simbólico y social, e incluso espiritual, que alimentó la producción de un enunciado, y que bajo una actitud restauradora busca acceder a un complejo tejido de sentidos subyacentes.

puesta en valor de los mensajes expresados), sino que además facultará el reconocimiento y la comprensión de los sistemas ocultos que los producen y transmiten.

Vale aquí hacer una aclaración pertinente: la semiótica de los comunicados visuales no se caracteriza por tener una metodología específica, sino por la construcción de modelos de aproximación a las leyes que gobiernan el funcionamiento de las imágenes. Al respecto, me baso en Sonesson (1996, pp. 320-323) – aunque modificando sus postulados de acuerdo con mi objeto de estudio – para determinar que un modelo explicativo adecuado debe abordar los programas escultóricos desde cuatro categorías de análisis: construcción de las imágenes (relaciones expresión-contenido), contexto (relaciones imágenes-entorno), circulación (distribución social de las imágenes y sus contenidos) y función (efectos socialmente intencionados).

Para abarcar todas las posibilidades analíticas de un enfoque de esta naturaleza se debe considerar que en las representaciones visuales se pueden individualizar y extraer los siguientes estratos de información: función y selección de los soportes físicos de las imágenes; composición, constitución y significados de los atributos plásticos y formales; significados denotados; significados connotados; significados contextuales; configuraciones de las estructuras internas del sistema como esquemas generadores de significados (convención y retórica) y motivaciones ideológicas (Eco 2011, Cap. 3; Carrere y Saborit 2000, pp. 84-114).

Al respecto, según Preziosi (1989, pp. 83-84) la consideración de un universo de significados determinados en una obra artística parte del supuesto de tres condiciones básicas: (1) todas las partes o unidades componentes de un obra son “semánticamente activas” y contribuyen en la construcción de significados; (2) cada unidad tiene una carga semántica que difiere de otras, es decir, no todas tienen el mismo peso semántico ni participan de la misma forma en la configuración de significados, y en estrecho vínculo con el punto anterior, (3) los campos semánticos de estas unidades están demarcados por una misma estructura ordenadora.

Comenzaré por aplicar todas estas premisas teóricas en los programas escultóricos.

En primer lugar, tenemos la imagen como portadora de contenidos de información que son transmitidos por la vía visual. En un estrato básico de composición la imagen compendia un repertorio amplio de valores plásticos y formales que conforman el *plano de expresión* (ej. color, relieve, dimensiones, formatos, etc.). Con este repertorio se construye materialmente una obra y se faculta la representación visual.

Adicional a estas funciones, Schapiro (1999, p. 48) plantea que cierto tipo de valores y significados particulares, como por ejemplo la importancia escénica de un personaje y la preponderancia visual depositada en uno u otro elemento, se definen a través de una variedad de características plásticas y formales de los objetos artísticos, entre ellos los sistemas de composición o la diferencia en las escalas corporales (también Arnheim 2015, pp. 18-20). Se detecta que esta función de significación primaria del plano de expresión – es decir, cuando refiere un valor de contenido básico – se da por la vinculación de la dimensión plástica con otras unidades componentes, principalmente icónicas. Es de esta forma que los recursos gráficos se transforman en "artificios de comunicación" fundados en codificaciones culturalmente forjadas y aprendidas (Eco 2011, pp. 145-147).

Sobre la base de este estrato primario de representación está el significado denotado, que se puede definir como el reconocimiento icónico de los componentes de la imagen, y que corresponde con el *grado cero* de interpretación (Barthes 1986; Goodman 2010, pp. 19-21, 39). El tema del reconocimiento icónico induce, desde luego, a la problemática acerca de nuestra capacidad (o incapacidad) – como agentes ajenos a la realidad cultural que analizamos – de identificar los motivos representados; ya que carecemos de la "experiencia práctica" a la que Panofsky aconseja recurrir (2012, pp. 18-19). Una herramienta efectiva para lograrlo es la generación de una "competencia icónica" que nos permita familiarizarnos con el acervo icónico y formal de una tradición artística y con su desarrollo a través de los siglos (Lizarazo Arias 2009a, pp. 238-239).

Los significados connotados, pertenecientes al *plano de contenidos*, están estructurados sobre la base de los estratos anteriores. De acuerdo con Gombrich (1972) las imágenes, así como todas sus partes – entre ellas los signos icónicos

que las componen –, adquieren, condensan y expresan valores y conocimientos culturales que constituyen un nuevo sistema de connotación capaz de introducir niveles complejos de significación en las escenas; cada uno de los signos que participa de este nuevo sistema tiene un significado denotativo subyacente.[5] Aquí conviene recordar un estatuto semiótico fundamental: los objetos visualmente descritos adquieren significados connotados precisos solamente por la interacción con otros elementos componentes de la imagen. Aislarlos supondría la desarticulación de un complejo tejido de significados (Eco 2011, pp. 139-140; Marsoobian 1994, pp. 109-111; Valencia Rivera 2015, pp. 96-97).

El tema, que se puede tomar como el asunto general que se desarrolla en una escena, engloba todos los valores de significado y la información que aportan los elementos de la imagen, y se reconstruye a partir de las correspondencias e interacciones que existen entre sus componentes (Kubler 1969, pp. 3-4), con o sin la mediación de la información textual (ver más adelante).

Asimismo, el tema, como depositario de toda una serie de saberes culturales y percepciones concernientes a una cosmovisión, es poseedor de un trasfondo conformado por argumentos y contenidos de significación que son el objeto del proceso comunicativo (Salazar Lama 2014, p. 23). Tal trasfondo rico en contenidos configura el (o los) mensaje(s) de las imágenes, y cobra total sentido dentro de un entorno particular y en un contexto social e histórico específico. De acuerdo con Gauthier (2008, p. 94), “existe mensaje cada vez que una imagen sola o asociada a otros elementos […] está destinada a un público […] y es el resultado de un proceso de enunciación más o menos complejo, más o menos colectivo.”

Cabe advertir que muchas veces los temas y los trasfondos de las imágenes se transmiten bajo formas narrativas complejas que integran acciones, personajes, localidades y referencias temporales. La facultad narrativa de las imágenes (o su *narratividad*) es, pues, una manera de comunicar los asuntos desarrollados, y en ningún momento debe confundirse con la carga semántica de las imágenes.

[5] Por poner un ejemplo acorde con la imaginería maya, ‘cocodrilo’, que es el significado denotado por un signo icónico, se transforma a su vez en un significante, ‘cocodrilo = tierra o estrato terrestre’. El significado ‘tierra’ pasa a ser elemento de un nuevo sistema de valores, y se convierte en el significado connotado de un significado denotativo subyacente (basado en los estudios de Martin 2015, pp. 192-196).

En caso de existir textos asociados, también se debe considerar un posible vínculo con la imagen. Como medio de registro, la escritura es un sistema diferente de la iconografía, y aporta información que la imagen a veces no puede mostrar, o que lo hace de manera ambigua. Berlo (1983), Stone y Zender (2011), han señalado que entre escritura e imágenes existen grados de asimilación visual (o asimilación pictórica), pero también hay grados diferentes de interacción que acotan o especifican contenidos, generando complementaciones funcionales entre uno y otro sistema (Salazar Lama y Valencia Rivera 2017, Valencia Rivera y Salazar Lama 2017). Como lo han demostrado Kupprat (2015b, pp. 37-38) para el caso maya y Taylor (2008) en el arte occidental, la combinación y superposición de estos dos medios (llamada *intermedialidad*) puede derivar en un mensaje mucho más enfático y claro que favorece una interpretación más completa.

Entre los elementos externos a la imagen (o en terminología de historia del arte, extra-pictóricas) que intervienen en los procesos de significación y en sus facultades comunicativas está el soporte físico, que será entendido como el objeto material o el formato plástico que las contiene.

Los diferentes tipos de objetos y formatos (ej. vasijas, estelas, pinturas murales, fachadas esculpidas o códices, por mencionar solamente algunos) están inmersos en distintos canales de distribución social y destinados a grupos o personas específicas (Sonesson 1996, p. 321). En ese sentido, factores como el mensaje y las intenciones que encarnan las imágenes están en gran medida condicionados por los tipos de objetos-formatos y por la circulación diferenciada de cada uno de ellos. En términos generales, se considera que una vasija polícroma o modelada (u otro tipo de objeto con un valor material alto) se distribuye únicamente entre grupos elitistas; en cambio, los monumentos pétreos o las fachadas escultóricas insertas en espacios públicos participan de redes más amplias y sus mensajes llegan a varios grupos sociales (Werness-Rude y Spencer 2015, pp. 47-49, 52-57).

En ocasiones, este factor de circulación se halla en estrecha relación con las características y las connotaciones propias del *contexto* en el que se sitúan o al que se integran los objetos. En este mismo orden de ideas, Carrere y Saborit (2000, pp. 127-137) consideran que el entorno funciona como una red de significados de los

que forma parte la imagen, estableciendo una relación de codependencia semántica.

Existe una tendencia generalizada por considerar la relación imagen/contexto como un hecho indiscutible, y ésta es una postura duramente criticada por Bal y Bryson (2009 [1991]). No obstante, en el área maya y en Mesoamérica existen fuertes indicios que apuntan a un funcionamiento en conjunto de ambas magnitudes, sobre todo entre imágenes y arquitectura (para el área maya véanse los trabajos de Carrasco [2015] y de Kupprat [en prensa], entre otros. Para Mesoamérica en general, consultar los trabajos compilatorios editados por Fash y López Luján [2009] y por Guernsey *et al*. [2010]). Por estas razones, la participación del contexto en los procesos de significación de las imágenes es una presunción que debe comprobarse en cada uno de los casos de estudio.

Finalmente, la función o el sentido último de las imágenes, es decir, el propósito que éstas buscan al expresar un tema y al comunicar un mensaje determinado, está íntimamente vinculada con el momento histórico en el que se generaron y con panoramas sociales y políticos particulares, respondiendo a las necesidades de las personas involucradas en su producción y consumo. De acuerdo con Martínez Luna (2012, pp. 177-178), basado a su vez en la obra de Gell (1998), las imágenes y los objetos de arte en general actúan como medios que manifiestan la ideología de ciertos grupos y concretan su visión del mundo y sus intenciones, siendo la intención una dimensión fáctica sin la cual la obra no podría funcionar o, en primera instancia, gestarse (Gombrich 1972, pp. 15-17; Preziosi 1989, pp. 83-84).[6]

Es de esta forma que una imagen debe entenderse como un mecanismo de acción social que los seres humanos emplean para comunicarse, pero también para afectar, provocar o seducir a sus semejantes (Martínez Luna *ibid.*). El analista que aborde una imagen debe considerar que ésta se encuentra enmarcada dentro de una serie de relaciones sociales y propósitos específicos que la posibilitan.

[6] Aquí se hace necesario introducir una diferenciación operativa entre contexto y circunstancia. Contexto, de acuerdo con Eco (1992, pp. 296-297), es el "ambiente en el que una expresión se da junto a otras expresiones", que pueden, o no, pertenecer al mismo sistema de signos, y dependerá de una teoría semántica prever la ocurrencia de un enunciado en conexión con otro. En cambio, circunstancia (según Eco, *ibid*.) será "la situación externa en la que puede darse una expresión junto a su contexto."

De manera ideal, un modelo explicativo que abarque estas dimensiones brindará una buena cantidad de información acerca de los objetos artísticos y de las imágenes en el contexto maya. No obstante, se debe considerar que algunos de ellos brindan más información que otros, y por ende permiten distintos grados de profundización e interpretación.

En cuanto a los programas escultóricos con la imagen real, a primera vista se observa que poseen las condiciones idóneas para realizar un acercamiento sistemático completo que incluya todas las categorías de análisis sugeridas con anterioridad (a decir, construcción de las imágenes, contexto arquitectónico-espacial, circulación y función de los mensajes); pero también se detecta, *a priori*, que los mecanismos internos de las imágenes corresponden uno a uno con los postulados teóricos que se han desarrollado en este apartado, es decir, que en ellas operan todos los niveles de construcción de significados y las relaciones extra-pictóricas que permiten un funcionamiento eficaz.

Tomaré esta última observación general como la base para enunciar dos hipótesis de trabajo que el análisis intentará probar, y que como se verá de forma sintética en la Tabla 1.1, derivan de los objetivos planteados para esta tesis.

Tabla 1.1. Objetivos e hipótesis

OBJETIVO GENERAL: GENERAR UN MODELO EXPLICATIVO DEL SISTEMA DE REPRESENTACIÓN DE LA FIGURA REAL EN LA EIA, APLICANDO UNA METODOLOGÍA DE ANÁLISIS INTEGRAL	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS
1. Conocer los mecanismos que estructuran el sistema de representación y que generan significados en torno a las figuras reales	1. El sistema de representación se gesta y opera desde 3 planos o dimensiones que al vincularse con universos semánticos facultarían la generación de significados en las escenas: *plano de expresión*, *plano de contenidos* y *contexto espacial*. 1.1 Las configuraciones del sistema oscilarían entre la convención (norma) y la innovación (o renovaciones de los códigos de representación).
2. Encontrar los contenidos ideológicos y las funciones sociales de los programas escultóricos	2. Los programas escultóricos generan discursos políticos basados en la concepción de los gobernantes como seres sagrados, cercanos a los dioses. Su inclusión en el entorno construido supondría la materialización de un cúmulo de conceptos en torno a las figuras reales, mismos que serían transmitidos a distintos grupos sociales con la intención de fincar los fundamentos del poder.

1.2 Procedimientos del estudio y estructuración del método de análisis

La creación de una nueva metodología de análisis que tome en consideración toda la teoría anterior requiere tres etapas de desarrollo, una de diseño y estructuración del método, otra de aplicación y una última de validación.

En la primera etapa de desarrollo se diseñarán y ordenarán los pasos analíticos del método tomando como base los objetivos de la tesis y las hipótesis que se desean comprobar. En la segunda etapa se aplicarán los pasos diseñados – según el orden y la estructura propuesta – en un *corpus* nutrido de programas escultóricos. La clave para alcanzar resultados estables que permitan interpretaciones concretas y bien fundamentadas acerca del sistema de representación, estará en practicar una serie de operaciones analíticas en varios ejemplares de EIA, con la intención de obtener la mayor cantidad posible de información que genere una visión integral del sistema. En la tercera y última etapa se reaplicarán las mismas operaciones en nuevos casos de estudio, con el fin de probar el correcto funcionamiento del aparato metodológico en la obtención de resultados y de validarlo como un constructo efectivo de análisis; en esta tercera fase también se podrán introducir mejoras y hacer observaciones que permitan perfeccionarlo.

Con este proceso no solo se garantizará que el método desarrollado es el adecuado para cumplir con los objetivos trazados, también se logrará poner en marcha un procedimiento de análisis que favorecerá un acercamiento completo y una comprensión profunda de los casos de estudio seleccionados. Es en este sentido que dicho proceso puede entenderse como un modelo explicativo que buscará sentar las bases para nuevos casos de EIA.

De lo desarrollado en el apartado anterior se desprende la teoría que sustentará el diseño y la estructura del método de análisis.

En primera instancia, se observa la necesidad de que sean tres los pasos analíticos que incluirá el método; cada uno enfocado en estudiar a profundidad un nivel o plano de construcción de la EIA (véase en la Tabla 1.1 la hipótesis n°1). En segundo lugar, todos los pasos deberán ser aplicados de manera progresiva, es decir, secuencialmente y de tal forma que cada uno se nutra de sus predecesores.

Solo de esta forma se podrán poner en relación los tres planos y se detectarán las conexiones entre ellos.

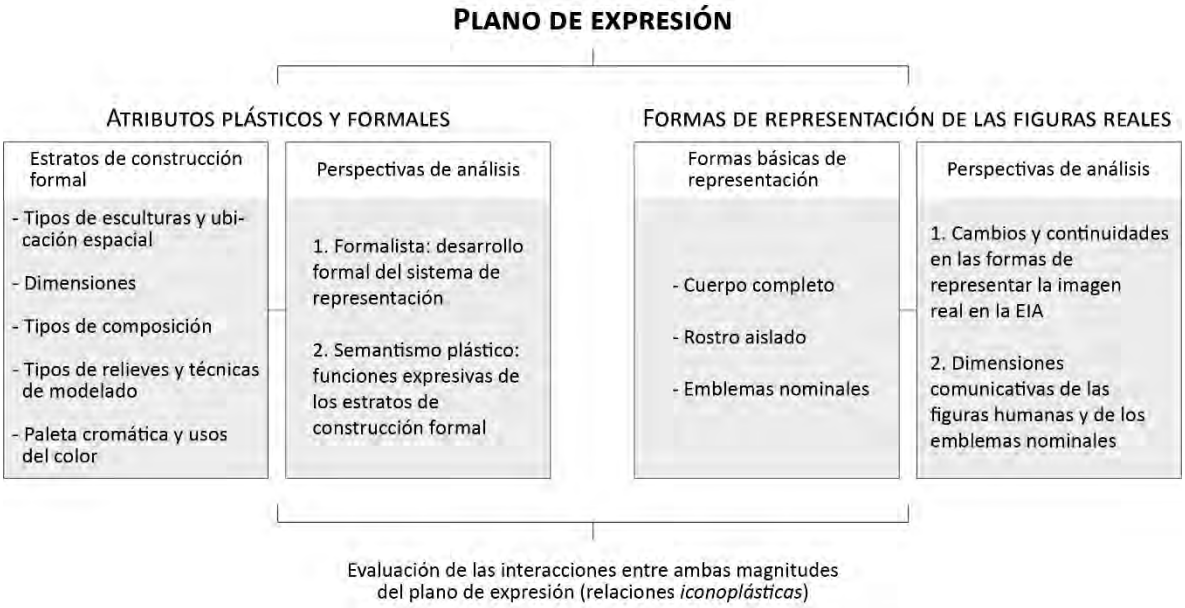
Previo a todo este proceso se definirá el *corpus* de trabajo. Se tratará de un reconocimiento de los aspectos icónicos y plásticos que un programa escultórico necesita tener para ser incluido en el estudio. Debido a que será precisamente un reconocimiento de elementos y no un análisis *per se* de los mismos, he decidido que esta fase no forme parte de la estructura del método, aunque estará ligada a él como un procedimiento básico de selección. El Capítulo 2 – que antecederá a las partes II, III y IV – será dedicado a la definición y justificación del *corpus*.

Es así como la segmentación de este trabajo se hará de la siguiente manera: Parte I enfocada en la generación de un marco teórico que sustente el diseño del método y en la selección del *corpus*; partes II, III y IV destinadas a la aplicación de los tres pasos de análisis (Parte II: plano de expresión; Parte III: plano de contenidos; Parte IV: contexto espacial), cada parte contará con una discusión final en la que se buscará interpretar el plano estudiado con base en los resultados obtenidos. Finalmente, la Parte V será la de la validación del método, y también incluirá una discusión en la que se verificarán los resultados de la aplicación, se evaluarán sus alcances y se expondrán los argumentos necesarios para la comprobación de las hipótesis.

Siguiendo este plan, comenzaré con la estructuración de los pasos analíticos, acción que corresponde con la primera etapa de desarrollo metodológico: estructuración y diseño.[7]

El plano de expresión constará de dos magnitudes: los atributos formales y plásticos y las formas de representación de las figuras reales. La estructuración interna y los elementos que se analizarán se muestran en el siguiente esquema:

[7] Nota aclaratoria: el presente apartado solamente incluirá los esquemas generales de la estructura del método y algunos comentarios adicionales relacionados con su configuración y aplicación. Discusiones más detalladas acerca de los procedimientos que cada análisis involucra se ofrecerán en las secciones introductorias de cada capítulo.



Las posturas más tradicionales acerca de la semiótica de las imágenes consideran que el plano de expresión incluye, de manera exclusiva, la dimensión plástica y formal de un enunciado visual (Groupe μ 2015, pp. 41-42). Otras posturas con una visión más actualizada, sin embargo, también consideran que el repertorio de atributos de forma acarrea un *semantismo plástico* que excede la dimensión meramente visual, pero lo más importante, que dicho semantismo viene de la mano del emparejamiento con lo icónico, es decir, por relaciones *iconoplásticas* que inciden en un nivel básico de connotación (Carrere y Saborit 2000, pp. 74, 99-107).

Siguiendo estos postulados considero, *a priori*, que en los programas escultóricos existe un *semantismo plástico* enfocado en la figura real y construido en función de su imagen; es decir, que impacta en la representación de los gobernantes, operando no solo como un repertorio de atributos formales, sino como una dimensión que aporta significados básicos a las figuras.

Es de esta manera que se justifica la estructuración del plano de expresión con dos magnitudes de análisis y la ponderación, hacia el final del estudio, de las relaciones *iconoplásticas* entre ambas.

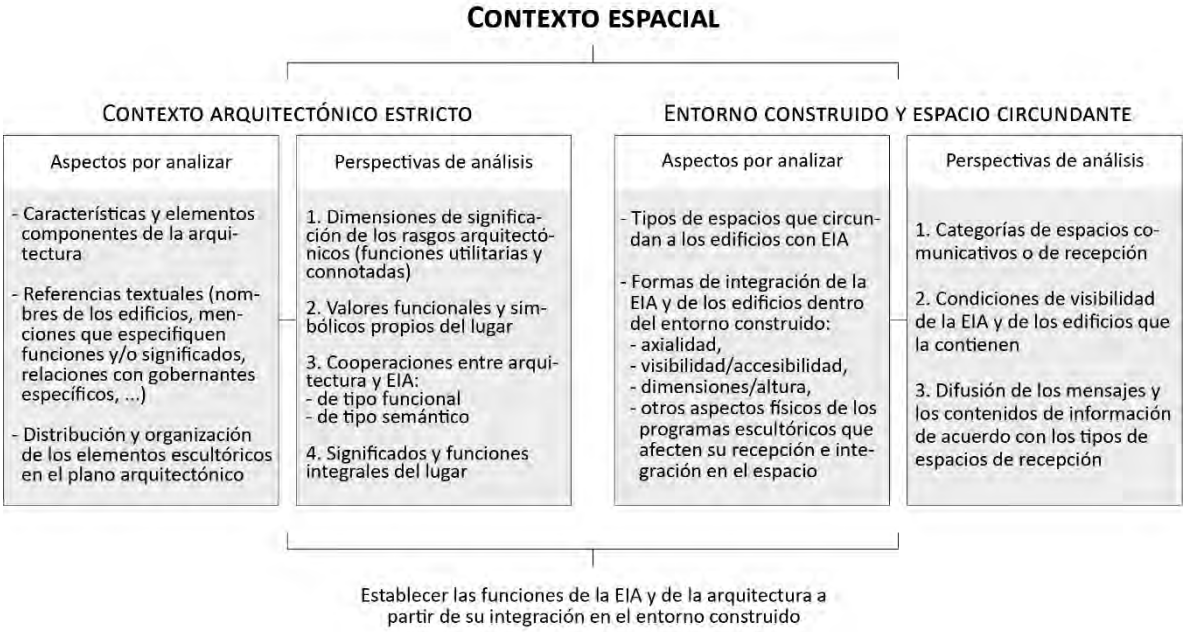
Posterior al plano de expresión se analizará el plano de contenidos, considerado como el universo semántico que se genera por la vía iconográfica, pero en el que

también participan – aunque por el momento no sepamos bien de qué maneras lo hacen – los significados gestados desde el plano de expresión.

Su estructura está pensada para conectar el estudio iconográfico de los objetos que rodean a las figuras humanas con las relaciones *iconoplásticas* detectadas en el paso analítico previo. La intención es conocer los significados que son intrínsecos en los personajes y cómo estos se construyen, para luego seguir con un estudio escalado que examine poco a poco y de manera creciente las escenas, hasta culminar con la articulación de todos los componentes y sus valores semánticos. Un estudio de esta naturaleza facultará la detección de un sentido integral en los programas escultóricos que incluya las acciones y los temas representados, la organización interna de los contenidos de información y los trasfondos ideológicos de las tematizaciones visuales.

La estructura del plano de contenidos se sintetiza de la siguiente manera:

El tercer paso analítico estará centrado en el contexto espacial de los programas escultóricos, y contemplará dos aspectos esenciales: los significados que se pueden producir entre los edificios y los programas escultóricos, y su difusión a partir de las características físicas del entorno. La estructura interna de este tercer paso se resume a continuación:



En cuanto al primer nivel del análisis (contexto arquitectónico estricto), el estudio está estructurado de tal forma que permitirá encontrar los niveles de significación de los rasgos arquitectónicos (funciones utilitarias y connotadas) y los valores simbólicos que son propios del lugar. Partiré de la premisa de que un contexto arquitectónico es producido con un fin específico, y que por lo tanto consiste en una serie de elementos componentes que requieren procesos de interpretación (Bal y Bryson 2009).

El procedimiento seguirá una trayectoria escalonada y progresiva que buscará comprender el funcionamiento de las partes para luego ofrecer una visualización del conjunto. Posteriormente se analizará la articulación entre los códigos arquitectónicos y las codificaciones visuales de la EIA, en un intento por poner en relación contextual las cargas semánticas de los edificios con las tematizaciones visuales y sus contenidos de trasfondo.[8]

El segundo nivel del análisis buscará determinar los canales de distribución social de la EIA y de su contexto arquitectónico. Se tomarán las características del entorno construido y las formas de integración de los edificios con EIA al espacio circundante

[8] Para un despliegue pormenorizado de este procedimiento, el lector deberá consultar el apartado 8.1.1 en el Capítulo 8.

para postular diferentes tipos de difusión y recepción de los mensajes. Asimismo, se retomarán algunos de los rasgos formales de los programas escultóricos y se examinarán como una competencia comunicativa del medio, es decir, no como valores formales que impactan en los significados visuales, sino como rasgos de forma que cumplen con una función utilitaria de acuerdo con los espacios físicos de recepción.

La finalidad que se persigue con este tercer paso analítico es tener una visión global de la EIA y de los edificios como piezas fundamentales en el entorno construido. Ésta es una perspectiva que se obtendrá solamente cuando se tengan los resultados de los dos niveles en que interviene el contexto.

En todo momento del análisis – y en todas las etapas de la aplicación del método – se tendrá en cuenta que se está estudiando un sistema de representación de larga duración, y que por lo tanto las configuraciones de su estructura interna pueden oscilar entre la convención y la innovación (ver la Introducción). Es por eso por lo que en cada fase de análisis se buscarán establecer las continuidades y las rupturas en las codificaciones del sistema, lo que permitirá, a su vez, visualizar los elementos normativizados y los que introducen reajustes en los procesos de significación.

A manera de conclusión de la tesis – y una vez que se hayan corroborado los resultados del análisis y se haya validado el procedimiento metodológico – se ofrecerá una discusión final en la que se pondrán en valor los programas escultóricos como medios de comunicación y al sistema de representación como un recurso material utilizado para concretar y transmitir valores ideológicos. Siguiendo la terminología de Eco (1992, pp. 296-297), contaré para ello con las circunstancias (o las situaciones externas) que pudieron determinar su creación, y con esto me refiero a las posibles intenciones y las ambiciones de los grupos sociales involucrados en su producción (emisores), pero también a las expectativas de los grupos receptores.

Una vez diseñado y estructurado el aparato metodológico procederé a su aplicación, no sin antes iniciar un proceso breve de selección de los casos de estudio y su segmentación de acuerdo con las diferentes etapas del desarrollo del método.

CAPÍTULO 2

La imagen de la figura real en la EIA. Selección de casos de estudio

En el arte maya existen marcadas diferencias entre la imagen de los dioses y la imagen de los gobernantes y los antepasados reales. Si bien las deidades poseen todo un cúmulo de rasgos diagnósticos que hacen posible su identificación y que individualizan a cada una (los rasgos de las deidades comúnmente representadas en la EIA se señalan en la Figuras 2.1 I, II y III);[9] alrededor de la imagen de la figura real también se desarrollaron ciertas características y elementos iconográficos propios que permean en los distintos tipos de formatos plásticos, conformando tal vez uno de los complejos iconográficos más firmes a lo largo de la historia maya.

En este capítulo se buscará identificar el complejo iconográfico alrededor de los personajes reales en la plástica maya del Preclásico tardío y el Clásico temprano. El propósito final es generar las bases iconográficas necesarias que me permitan reconocer la figura real en la EIA de dichos períodos, para luego definir los casos que constituirán el *corpus* de la presente investigación.

2.1 Origen y desarrollo de la imagen de la figura real en la plástica maya (500/400 a.e.c.-600 e.c.)

En las tierras bajas mayas los primeros formatos plásticos con la imagen de la figura real son los monumentos pétreos, generalmente estelas, erigidos en diversos sitios de la Cuenca Mirador y del Petén central (Hansen 2011, pp. 56-57). La Estela 1 de Nakbé (Fig. 2.2 [I] A) pertenece, según Hansen, al lapso 500-200 a.e.c. (Hansen 2011, Fig. 75); mientras que el Monumento 18 de El Mirador (Fig. 2.2 [I] B) – una estela de menores dimensiones – ha sido fechada por Chambers y Hansen (1996, p. 285) dentro de la esfera cerámica Chicanel (300 a.e.c.-150 e.c.).

---

[9] Por cuestiones de espacio es imposible ofrecer un análisis más detallado sobre los rasgos diagnósticos de las deidades en la EIA, por ello remito a los siguientes trabajos para una consulta más pormenorizada:
- Dios solar K'inich: Hellmuth 1987b, pp. 271-273; Taube 1992b, pp. 50-56.
- Deidad Ave Principal o Gran Ave Celestial: Bardawil 1976; Guernsey 2006, pp. 102-108.
- Dios del maíz del Preclásico: Taube 1985, Taube *et al*. 2010.
- *Chaahk*: García Barrios 2007 y 2008.

Para ver otros seres sobrenaturales representados en la EIA, consultar Salazar Lama 2015.

En ambos monumentos la figura real se diferencia de los dioses por sus rasgos fisonómicos humanos homogéneos y en gran medida estandarizados (rasgos señalados en la Figura 2.2 [I]). Tanto en la Estela 1 de Nakbé como en otros monumentos más o menos contemporáneos el aspecto general del cuerpo de los personajes es delgado, en gran medida estilizado y con proporciones 1:7-1:8 del cuerpo con respecto a la cabeza y no presenta características zoomorfas o elementos distintivos de los dioses (Valdés 1993a y b, Valdés y Fahsen 2007).[10] En términos generales, las posturas corporales – al menos durante este período – son también limitadas, y por lo regular muestran figuras paradas, con los pies, las piernas y los brazos desfasados (como indicando movimiento), rostro de perfil y torso de frente (para un estudio más detallado consultar Proskouriakoff 1950).

Durante la segunda mitad del Preclásico, *ca*. 150-50 a.e.c., aparecen otros formatos plásticos con la imagen de la figura real. Resaltan el relieve de Nahkab de la cueva de Loltún en Yucatán (Fig. 2.2 [I] C), posiblemente de 157 a.e.c. (Grube y Schele 1996, pp. 12-13) y la figura incisa en la parte trasera de un pectoral de cuarcita de la colección de Dumbarton Oaks (Fig. 2.1 [I] D), perteneciente a los inicios del siglo I a.e.c. (Taube *et al.* 2010, pp. 66-68). Como se puede observar comparativamente en la Figura 2.2 [I], en estos nuevos formatos los rasgos fisonómicos, corporales y gestuales de los personajes se mantienen invariables con respecto a los de la primera mitad del período.

Sumado a las características corporales y fisonómicas presentes en todos los ejemplos mencionados, la figura real presenta una parafernalia más o menos sencilla y básica, conformada por piezas de vestimenta, elementos de atavío que rodean el rostro y la cabeza e insignias del poder, todas señaladas en la Fig. 2.2 (I). Destaca la joya real conocida en la literatura especializada con el apodo “Dios bufón”, que se colocaba en la parte frontal de la cabeza y a la altura de la frente, atada sobre una banda de tela o de papel (Guernsey 2011, pp. 116-117). Dentro del

[10] Otros monumentos contemporáneos muestran personajes de cuerpo completo con características humanas, sin marcas de deidades (signos de brillo u oscuridad en las extremidades y el rostro) y con posturas corporales similares (caminando o con un pie por delante). Muchos de estos monumentos se encuentran fragmentados o erosionados, y los rasgos fisonómicos no se han conservado de forma satisfactoria. Entre los más sobresalientes se encuentran la Estela 1 de Tintal (Hansen *et al*. 2006, pp. 743-745); la Estela 2 de Cival – 300-200 a.e.c. (Estrada-Belli 2011, pp. 84-85), y la Estela 1 de Actuncán (Fahsen y Grube 2005, p. 79).

complejo iconográfico asociado con el poder, el portador de esta joya podía ser identificado como *ajaw*.

Un caso paradigmático de la figura real durante el Preclásico tardío es el personaje representado en la sección norte del mural poniente del edificio Pinturas Sub-IA de San Bartolo (Fig. 2.2 [I] E), pintado alrededor del inicio del primer siglo a.e.c. (Saturno 2009, p. 111). La escena muestra una figura humana con vestimenta sumamente sencilla, portando un braguero, pulseras y tobilleras, orejeras circulares y una banda de papel o tela sobre la frente; se encuentra sentada sobre un petate encima de un andamio marcado con el signo *k'an*, estructura que ha sido interpretada por Taube y colaboradores (2010, pp. 65-66) como un lugar asociado a la fundación dinástica. El personaje sostiene una posible versión temprana de una barra ceremonial con las dos manos y sobre su cabeza está a punto de ser colocado un tocado que incluye la joya real al frente. Según los investigadores que analizaron este mural (Taube *et al.* 2010, pp. 61-72; ver también Saturno 2009), se trata de una ceremonia de entronización de un gobernante.

Este ejemplo de San Bartolo corrobora que en la plástica maya del Preclásico tardío los personajes con rasgos humanos estandarizados, que portan la joya real en su tocado y que utilizan ciertos elementos de parafernalia (sobre todo vestimenta y atavío de rostro), pueden ser reconocidos como gobernantes.

Hacia finales del Preclásico tardío y en una etapa que se ha considerado transicional hacia el Clásico temprano, el semblante general de estos personajes reales se mantiene casi inalterado, y sus rasgos corporales y facciones siguen utilizándose en la plástica maya con un grado alto de estandarización. Claros ejemplos son el relieve de San Diego, en Petén (Fig. 2.2 [II] A), fechado hacia 200 e.c. aproximadamente (Stone 2003, p. 140), y el Altar 1 de Polol (Fig. 2.2 [II] B), un monumento de finales de Preclásico tardío (¿100-150 e.c.?), que según Clancy (1999, p. 45) puede ser contemporáneo a las estelas 2 y 5 de Tak'alik Ab'aj.

Existe, sin embargo, una clara diferencia entre los ejemplos de los primeros cinco siglos a.e.c. y los pertenecientes al 50-200 e.c. Y es que la imagen real en los monumentos de este último período presenta tocados más elaborados y una vestimenta más compleja, aunque se mantienen algunos de los elementos básicos

utilizados desde los inicios del Preclásico tardío (comparar con los elementos señalados en la Fig. 2.2 [I]); es decir, el complejo iconográfico alrededor de los personajes reales se configura a partir de un repertorio mucho más amplio de motivos, lo que conlleva desde luego que en gran medida se pierda la relativa homogeneidad y sencillez de los siglos anteriores. Estos monumentos son sin duda los precursores de la imagen real y su particular complejo iconográfico que se desarrollará durante el Clásico temprano en las tierras bajas.

Si bien durante el Preclásico tardío en las tierras bajas centrales y del norte de la península los monumentos pétreos de orden público que representan la figura real son relativamente escasos, son más abundantes en las tierras altas de Guatemala y en los sitios de la Costa del Pacífico y el piedemonte. En efecto, en sitios como Kaminaljuyú (ej. esculturas 9 y 11),[11] Izapa (ej. Estela 4)[12] y El Baúl (ej. Estela 1),[13] las tradiciones escultóricas locales colocan a los gobernantes como el eje temático de muchos monumentos públicos desde épocas muy tempranas, y en torno a ellos se genera un complejo iconográfico y normas fisonómicas y corporales en gran medida similares a las de las tierras bajas centrales.

Hasta aquí se ha analizado e identificado la figura real a partir de sus características iconográficas; sin embargo, es importante considerar también la evidencia epigráfica. En el *corpus* de textos de las tierras bajas resalta el texto jeroglífico del mural poniente del edificio Pinturas Sub I-A de San Bartolo (Fig. 2.2 [I] E y 2.3A), ubicado en el centro de la escena de toma de posesión. A pesar de su difícil lectura, este texto incluye el jeroglífico **AJAW** en la última posición (Saturno *et al.* 2005, pp. 45-46). Se trata de un título honorífico propio de los reyes y muy recurrido durante el período Clásico; en este contexto, sin duda se trata de una alusión al personaje que está siendo entronizado (Taube *et al.* 2010, p. 68; García Capistrán 2014, p. 71).

Por otro lado, el pectoral de Dumbarton Oaks (Fig. 2.2 [I] D) contiene el verbo *chum*, “sentarse”, como una expresión claramente asociada a los episodios de entronización de los gobernantes, muy recurrida también durante el período clásico

[11] Véase Henderson 2013, Fig. 597 y 599, respectivamente.
[12] Véase Guernsey 2006, Fig. 3.11.
[13] Véase Chinchilla Mazariegos 2016, Fig. 6.6.

(Schele y Miller 1986, pp. 119-120; Fields y Tokovinine 2012, p. 159). Coincidentemente, la figura humana mostrada al lado del texto está sentada con las piernas cruzadas y portando los distintivos del poder propios del Preclásico, por lo que es viable sugerir que el texto alude a dicho personaje.

Los tocados de los personajes sentados sobre los tronos en la Escultura 65 de Kaminaljuyú (Fig. 2.3B), son según Houston y otros investigadores (Houston 2004, p. 301; Parsons 1986, p. 58; Henderson 2013, p. 212), elementos del atavío que contienen emblemas o jeroglíficos que expresan antropónimos reales específicos para cada individuo. Al respecto, en la Figura 2.3C es importante notar que se conjunta la imagen de un personaje con rasgos enteramente humanos y una referencia precisa a un gobernante temprano de Tikal.

Durante el Clásico temprano la imagen de los personajes reales presenta un aspecto cercano al del Preclásico tardío. Véase las figuras 2.4 (I, II y III). Según Clancy (1999, p. 66), Miller y O'Neil (2014, p. 101), para esta época cambian las proporciones del cuerpo con respecto a la cabeza a una escala que varía entre 1:5 y 1:8. Esta "desproporción" de la figura humana puede parecer más acentuada debido a la cantidad de ornamentos sobre la cabeza y alrededor del rostro, lo que hace que dicha parte del cuerpo adquiera un mayor peso visual.

Si se comparan con los monumentos de la época de transición, se verá que en las nuevas representaciones el vestuario, el atavío de rostro, el tocado y los distintivos del poder adquieren mayor notoriedad y complejidad (nótese, por ejemplo, el uso de faldellines de piel de jaguar en las Fig. 2.4 [I] B; 2.4 [II] B-D y 2.4 [III] A-C), aunque también es claro que se mantienen en uso muchos de los componentes básicos de la parafernalia del Preclásico tardío, como las cabezas atadas a los cinturones con tres placas colgantes (Fig. 2.4 [I] B; 2.4 [II] B-D; 2.4 [III] A-C), los dioses bufones y las cabezas trofeo (Fig. 2.1 [II] A-C; 2.4 [III] A, C). En cuanto a los distintivos de poder, se mantienen en uso los que se originan durante el Preclásico tardío y se amplía el repertorio con la aparición de nuevos elementos. La barra ceremonial (Fig. 2.4 [I] A; 2.4 [III] B) se presenta casi exclusivamente vinculada con los gobernantes y adquiere tanta relevancia en la imaginería maya que comienza a utilizarse en todos los formatos plásticos que incluyen la figura real

(Fig. 2.4 [II] A-D; 2.4 [III] C).[14] Asimismo, a partir de esta época los motivos trenzados fungirán como insignias reales colocadas insistentemente en distintas partes del cuerpo, como uno de los componentes indispensables del atavío real (Fig. 2.4 [I] A; 2.4 [II] A y B; 2.4 [III] A y C; 2.5 A-C).

En este período también aparecen nuevos símbolos de poder y de estatus social que no necesariamente se integran a la vestimenta o al atavío de rostro y el tocado. Los cojines sencillos o forrados de piel de jaguar, los petates y los tronos (Fig. 2.4 [I] B; 2.4 [II] D; 2.4 [III] A y C) son considerados a partir de este momento como los asientos emblemáticos del poder real (Miller y Taube 1993, pp. 165-166); algo que probablemente se anuncia con el petate sobre el que se sienta el personaje entronizado del mural poniente de San Bartolo. En estrecha relación con los asientos reales, las diferentes posturas sedentes de los personajes se convierten en parte de un lenguaje corporal distintivo, “encarnando” tal vez el concepto mismo de entronizar (Benson 1974, p. 111; M. Miller 2012, p. 87).

Un tipo de representación de la figura real relativamente común durante el Preclásico y el Clásico temprano (particularmente frecuente en la imaginaría de Tikal y del centro de las Tierras bajas) que debemos considerar son las cabezas incorpóreas (sin cuerpo) que miran hacia abajo, como la que se ubica en la parte superior de la Estela 29 de Tikal (Fig. 2.4 [I] A) y en el Monumento 18 de El Mirador (Fig. 2.2 [I] B), aunque se presentan en otros tipos de formatos plásticos (Fig. 2.4 [I] C y D). Salvo raras excepciones (ej. estelas 4 de Tikal y 1 de Uolantun), en la gran mayoría de casos los rasgos de los personajes son enteramente humanos o están acompañados de elementos del atavío, distintivos del poder y elementos nominales en los tocados que permiten identificarlos como miembros de la realeza maya, tal y como ocurre en muchos de los monumentos con la figura real de cuerpo completo. Coggins (citada por McAnany 1998, p. 281), entre otros muchos autores (Iglesias y

[14] Además de los monumentos aquí mencionados, existe para esta época una cantidad abundante de estelas (ej. estelas 4, 9, 18 y 19 de Uaxactún, estelas 18 y 39 de Tikal, Estela 1 de Uolantun, estelas 12 y 20 de Xultún, Estela 35 de Copán, Estela 11 de Uxbenka, entre otros) y diferentes formatos plásticos con la imagen de la figura real (ej. placa de jadeíta de Dumbarton Oaks), y aunque muchos de ellos se encuentran mutilados, erosionados o fragmentados, aún pueden distinguirse las características corporales humanas de las figuras principales, la parafernalia real y algunos símbolos de poder y estatus antes descritos.

Sanz Castro 1999, Taube 2010b, Carter 2010a, Doyle 2010) identifican estas cabezas como representaciones de antepasados en un ámbito celeste.

En el Clásico temprano la figura real comienza a manifestarse en los monumentos públicos y en la plástica en general de toda el área maya, siempre manteniendo su aspecto humano, la parafernalia real característica y los símbolos de poder y estatus. Este fenómeno se ha relacionado con la aparición de nuevos focos de poder político y élites gobernantes con ideas de representación innovadoras (Miller 2012, p. 84). Algunos de estos casos, como los de las figuras 2.4 (I) B y C, 2.4 (II) A y D, 2.4 (III) A y C, presentan facciones y características corporales con un alto grado de similitud a pesar de la experimentación con nuevos materiales y técnicas de manufactura, lo que apunta a una fuerte estandarización de las normas de representación.

En este período la cantidad de referencias textuales a los gobernantes es mucho más abundante que en el Preclásico. Es en esta época cuando, en palabras de Lacadena (2004, p. 86) "El contenido de los textos que se encuentran en soportes monumentales está estrechamente relacionado con el ejercicio y manifestación del poder político supremo maya, registrando acontecimientos históricos y religiosos vinculados a la élite gobernante". Estos textos, desde luego, incluyen referencias directas a los personajes reales representados en las imágenes, como antropónimos ligados a títulos honoríficos o de cargo y rango (*ajaw*) y a glifos emblemas, y pueden presentarse en otros tipos de soportes, más allá de los monumentales. Un término igualmente relevante es *baah*, que sirve como una referencia literal a la persona o a su imagen (Houston y Stuart 1998). Al formar parte de frases completas que incluyen cláusulas nominales, el título *ajaw*, y descripciones a sus actos (como sentarse, *chum*, que alude a un episodio de entronización), la expresión '*ubaah[i]l*, 'es la imagen de', vincula la figura representada con lo referido en el texto, reduciendo el grado de ambigüedad que pueda existir en la representación.[15]

[15] Cabe aclarar que el título *ajaw* no es la única forma de referirse a los gobernantes durante el Clásico temprano. La Estela 43 de Calakmul, por ejemplo, alude al personaje retratado en la cara frontal como *mam k'uhul chatan winik k'ihnich? Tiwol? Chan 'Ek',* donde *mam*, 'anciano, ancestro' puede estar indicando un

Tal como se ha observado en todos los ejemplos referidos existen una serie de constantes formales e iconográficas en las imágenes que regulan las representaciones y que, en gran medida, las tornan homogéneas, orientando y facilitando el reconocimiento – o *grado cero* de interpretación (Groupe μ 2015, pp. 237-239) – de las figuras reales. Desde luego, existen variaciones a lo largo de los siglos, y al respecto debemos considerar que el arte maya no es estático y rígido, y que estamos frente a un desarrollo progresivo de las normas y los códigos de representación, algunos vigentes desde el Preclásico y otros reajustados o renovados a lo largo del Clásico temprano.

Esos rasgos constantes y estables en las representaciones pueden definirse como los elementos normativizados o tradicionales – más relacionados con la noción de *isotopía* que con la *alotopia* (para un desarrollo pormenorizado de estos principios, consultar la sección introductoria de esta tesis) – y que son justamente los que permiten identificar, como si de una fórmula para la interpretación se tratara, las figuras reales en las imágenes.

2.2 Identificación iconográfica de la figura real en la EIA

Para identificar los programas escultóricos integrados en la arquitectura con representaciones de figuras reales, aplicaré, en un principio, esta misma fórmula de reconocimiento. También se tomarán otros casos que distan mucho de las normas de representación y que más bien tienden a comportarse, *a priori*, como casos de *alotopía*. Estos casos puntuales se discutirán debidamente en su momento.

En términos generales, la figura real en la EIA presenta rasgos fisonómicos similares a los vistos en las Figuras 2.2-2.5; llaman la atención el mismo tratamiento estandarizado del rostro, la ausencia de rasgos diagnósticos de deidades y la gestualidad hierática y rígida, cuya única particularidad es la boca entreabierta que se presenta en la mayoría de los casos.

En cuanto a las características físicas generales, las figuras reales de cuerpo completo en la EIA tienen un aspecto enteramente antropomorfo, con piernas y

---

título o un cargo social; asimismo, el término *winik*, "persona", sustituye al *ajaw* en el glifo emblema *k'uhul chatan winik*, "divina persona de Chatan" (Valencia Rivera *et al.* 2014).

brazos proporcionados con el resto del cuerpo, más delgados y esquemáticos durante el Preclásico tardío que en el Clásico temprano. Asimismo, tienen cintura delgada, tronco ancho y cabeza un tanto agrandada que sigue las proporciones 1:5-1:8 del Clásico temprano.

Por su parte, la vestimenta muestra un desarrollo en gran medida semejante al que se detectó en los monumentos pétreos y demás formatos plásticos, complejizándose en los siglos de transición del Preclásico al Clásico. Lo mismo sucede con los atavíos de rostro y los tocados, que adquieren constituciones y composiciones mucho más complejas y estandarizadas a partir de los inicios del Clásico temprano, con lo que adquieren un aspecto en gran medida parecido a los incensarios efigie de las faces Tzakol 1, 2 y 3 (Fig. 2.5 A-C).

Los distintivos reales y los símbolos de poder que fueron identificados en la imaginería maya desde inicios del Preclásico tardío y que se mantienen durante todo el Clásico, también aparecen vinculados a la figura real en la EIA. Los más frecuentes son los motivos trenzados de estera y los nudos que se integran e los atavíos de rostro y en la vestimenta (Freidel y Schele 1988a, pp. 61-67); y en menor medida los dioses bufones, las barras ceremoniales y todos los tipos de asientos reales (tronos, cojines, petates) asociados con posturas sedentes que indican su condición de personajes entronizados.

2.2.1 Definición del *corpus*

Conforme lo expuesto en el Capítulo 1, el *corpus* de EIA estará configurado por tres segmentos: el primero y más numeroso incluirá los casos más completos y que brinden más información para el análisis del sistema de representación; el segundo segmento (menos extenso) será de casos suplementarios que, por presentar graves deterioros en la imagen, sólo pueden aportar información incompleta, aunque serán tomados en cuenta para sustentar y afinar algunas interpretaciones. Con estos dos segmentos del *corpus* se construirá y desarrollará el método de análisis. El tercer segmento constará solamente con dos casos, y con él se validará la aplicabilidad del método y se corroborará su funcionamiento.

Respecto a la selección de los casos de estudio, cabe aclarar que a diferencia de los monumentos exentos (estelas y altares) y de otros formatos plásticos como la escultura arquitectónica (dinteles, marcadores de juego de pelota, jambas) o la cerámica, son pocos los casos de EIA que presentan textos largos o elementos jeroglíficos que puedan complementar y sustentar la identificación iconográfica. Así, en los ejemplares que no posean este tipo de referencias textuales el reconocimiento de las figuras solamente se podrá efectuar tomando como evidencia el repertorio de elementos iconográficos, corporales y fisonómicos que indiquen de manera contundente y unívoca la naturaleza de los personajes.

Los criterios considerados para determinar los casos de estudio son los siguientes: (1) figuras que presenten rasgos humanos, tanto fisonómicos como corporales, o alusiones gráficas a su naturaleza humana; (2) que muestren elementos componentes de la parafernalia real, como vestimenta, atavío de rostro y tocado; (3) que presenten distintivos reales y símbolos del poder real, y (4) que, en caso de existir, contengan referencias textuales (antropónimos o títulos) que permitan identificarlos como gobernantes.

En la Tabla 2.1 se designan 17 programas escultóricos integrados en la arquitectura que cumplen con los criterios establecidos. Su estado de conservación es idóneo y posibilita que sean considerados en el primer segmento del *corpus*. Sus imágenes pueden consultarse en la sección *Imágenes del Corpus*.

Por cuestiones de espacio, es imposible discutir aquí las fechas establecidas para cada uno de los casos de estudio, por lo que remito a las fuentes originales para su consulta: El Tigre, Plataforma 1C Sub, Estructura 1 (Salgado Delgado 2013, pp. 318-324);[16] Yaxhá, Edificios 142 Norte y 142 Sur (García 2001); Uaxactún, Edificio H-Sub-2 (Valdés 1989, 1993a y b); Tikal, Edificio 5D-23-2nd (Sanz Castro 1998a); Izamal, Edificio Kabul (Burgos Villanueva *et al* 2013); Xultún, Edificio Pimiento de la Acrópolis los Árboles (Saturno *et al*. 2012); Becán, subestructura del Edificio 2, Patio Sur de la Estructura X (Campaña Valenzuela 2005); Lamanai, Edificio N9-56

[16] El fechamiento de los mascarones de El Tigre abarca los primeros siglos del Preclásico tardío, ca. 400/350 – 200/150 a.e.c. Al respecto, el presente estudio toma en consideración las advertencias de Vargas Pacheco en una publicación reciente (2018, pp. 183-195) donde sugiere tomar esta temporalidad como tentativa, a la espera de estudios más completos y definitivos.

(Pendergast 1981); Copán, edificios Margarita y Rosalila (Sharer *et al.* 1999. Para una discusión actualizada sobre Rosalila, véase Zender 2005); Balamkú, Estructura 1-A Sub (Boucher y Dzul 2001, Salazar Lama 2014); Holmul, Edificio A del Grupo Sur (Estrada Belli 2013, Estrada Belli y Tokovinine 2016).

Tabla 2.1. Casos de EIA que integran el primer segmento del *corpus*

SITIO/PROGRAMA ESCULTÓRICO-EDIFICIO	N° DE IMAGEN EN EL CORPUS	TEMPORALIDAD APROXIMADA	RASGOS HUMANOS			PARAFERNALIA REAL				
			fisonómicos	corporales	otras evidencias iconográficas	vestimenta	atavío de rostro y tocado	símbolos de poder	distintivos reales	referencias textuales
El Tigre: Plataforma 1C Sub, Estruct. 1	1	400-100 a.e.c.	X				X	X	X	
Yaxhá: Edificio 142 norte	2	200-50 a.e.c.	X							
Yaxhá: Edificio 142 sur	3	200-50 a.e.c.	X				X	X		
El Mirador: Calzada Acrópolis	4	siglos II ó I a.e.c. (150 - 100 a.e.c.)	X	X		X	X	X		
Uaxactún: Edificio H Sub-2	5	150-50 a.e.c.	X	X	X					
Uaxactún: Edificio H Sub-10	6	siglo I a.C. (50 a.e.c.)	X	X		X	X	X	X	
Tikal: Edificio 5D-23-2nd	7	200-225 e.c.	X				X	X		
Izamal: Edificio Kabul	8	150-250 e.c.	X				X	X		
Xultún: Edificio Pimiento (Los Arboles)	9	250-300 e.c.	X	X		X	X	X	X	
Becán: EX - S2	10	250-450 e.c.	X	X			X	X		
Lamanai: Estructura N9 - 56	11	450-550 e.c.	X				X			
Copán: Edificio Margarita	12	440-470 e.c.							X	X
Balamkú: Estructura 1-A Sub	13	550-600 e.c	X	X		X	X	X	X	
Copán: Edificio Rosalila (relieves)	14	532-551 e.c.							X	X
Copán: Edificio Rosalila (friso)	15	532-551 e.c.	X				X	X		
Placeres: sin contexto	16	250-600 e.c.	X				X	X		
Holmul: Edificio A de Grupo Sur	17	598-600 e.c.	X	X		X	X	X	X	X

Existen ciertos casos de EIA dentro del *corpus* sobre los que es necesario profundizar en algunos detalles que permitirán inferir un fechamiento más preciso. Los tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador (Imagen n°4 del *Corpus*), por ejemplo, han sido fechados dentro de un amplio rango temporal que va del 300

a.e.c. a 250 e.c. (Argyle 2008 y 2009); sin embargo, a partir del tratamiento de la figura humana principal – cuyos rasgos son enteramente antropomorfos y similares a otras figuras humanas en monumentos de los primeros dos siglos a.e.c. (véase Valdés 1993a y b, Valdés y Fahsen 2007) – y de los escasos elementos de su vestimenta, propios de las primeras representaciones de gobernantes (comparar con Fig. 2.2 [I] C-E), es posible sugerir que los tableros de El Mirador fueron construidos alrededor de los siglo II y el siglo I a.e.c.[17]

Otros componentes de la escena refuerzan esta propuesta de fechamiento: las volutas dobles que se intercalan con las aves dentro de la banda ondulada de la sección superior corresponden a rostros del dios de la lluvia del Preclásico, muy parecidos a los de las estelas 4 de Kaminaljuyú y 1 de Izapa (Doyle y Houston 2012; Salazar Lama 2017, Fig. 14), pertenecientes al mismo período.

Otro caso especial es el grupo de relieves del edificio H Sub-10 de Uaxactún (Imagen n°6 del *Corpus*), que según Valdés (1989, pp. 608-609; 1993a y b) corresponden a la sexta etapa constructiva del Grupo H, aunque no brinda una fecha o un lapso más preciso. Cabe destacar que el complejo iconográfico de estos relieves, así como el tratamiento de las figuras humanas y la composición general, son similares a los de la pintura mural de la Estructura 5D-Sub-10-1st de Tikal, que tanto Coe (1965, p. 1413) como Coggins (1975, pp. 72-77) sitúan hacia el año 25 a.e.c. aproximadamente. Dadas las fuertes semejanzas entre dicha pintura y el programa escultórico del H Sub-10 de Uaxactún, es viable proponer una temporalidad cercana para ambos casos, calculada con +/- 25 años para el relieve de Uaxactún.

Un caso particularmente delicado es el friso de Placeres, Campeche (Imagen n°16 del *Corpus*), que por haber sido saqueado carece de una ubicación concreta de procedencia y de material arqueológico asociado al contexto. Su fechamiento, por

[17] Es necesario mencionar que recientemente fueron descubiertos otros elementos de estuco al lado del tablero inferior de la Calzada Acrópolis (Hansen 2013), con cabezas zoomorfas y un fragmento de mascarón en el extremo derecho (Hansen 2013, Fig. 8.1-8.4). Hasta el momento se desconoce la configuración total del programa escultórico, ya que algunas partes de los nuevos relieves se encuentran gravemente dañadas o mutiladas; asimismo, es posible que lo que ha quedado expuesto del relieve pertenezca a dos etapas distintas de construcción, y que lo recién descubierto haya quedado cubierto posteriormente por nuevos acondicionamientos arquitectónicos, como el canal de agua de la Calzada Acrópolis. Es por estas razones que he decidido únicamente tratar las secciones mejor conservadas y que permiten realizar un estudio detallado.

lo tanto, solamente puede efectuarse con base en apreciaciones estilísticas. Sin profundizar demasiado en este punto – ya que es una tarea que se realizará más adelante –, es fácil reconocer que la configuración del atavío de rostro del personaje central, así como ciertos atributos formales (uso del color, tipo de relieve y arreglos compositivos) son similares a otros ejemplares de EIA del *corpus* (comparar con los rostros en el friso de Pimiento en Xultún – Imagen n°9 del *Corpus* y friso de Balamkú – imagen n°13 del *Corpus*), por lo que provisionalmente lo ubico dentro del lapso 250-600 e.c., aunque más adelante se planteará la posibilidad de que pertenezca a la segunda mitad de dicho período (450-600 e.c.).

Dentro de los 17 casos de EIA establecidos como representaciones de personajes reales, existen desde luego algunos ejemplares con rasgos de *alotopía*, cuya correcta identificación e integración al *corpus* merece un poco más de discusión.

En primer lugar, en el friso de H Sub-2 de Uaxactún (Imagen n°5 del *Corpus*) los personajes reales están representados como cabezas sin cuerpo que flanquean a los personajes centrales de cuerpo completo. Esta forma de representación y el hecho de que estén volteadas hacia abajo son características recurrentes en las figuras de antepasados reales que asoman desde el cielo en la imaginería del Preclásico y del Clásico (Fig. 2.2 [I] B; 2.4 [I] A, C y D).[18] Los rasgos fisonómicos de estas dos cabezas son decididamente humanos y estilizados, aunque compartiendo rasgos de la fisonomía del dios del maíz; sin embargo, su aspecto general dista mucho del dios del maíz de cuerpo completo en el centro de la escena, que posee los rasgos típicos del Preclásico tardío.

He decidido integrar este ejemplar de EIA en el *corpus* debido a que es un caso interesante de estructuración de los códigos de representación; su estudio permitirá poner en perspectiva las formas convencionales del sistema.

En cuanto a los relieves de estuco de los edificios Margarita y Rosalila en Copán (Imágenes n°12 y 14 del *Corpus*, respectivamente), se notará que no presentan la imagen de personajes reales. Su inclusión en el *corpus* responde a que se trata de los emblemas nominales del fundador del linaje gobernante de Copán (Fash y Fash

[18] En la Tabla 2.1 esta característica que permite su identificación como figuras reales está designada como "otras evidencias iconográficas".

1996, p. 130; Agurcia y Fash 2005, pp. 222-223), rodeados de toda una serie de elementos iconográficos que dan cuenta del significado de dicho personaje.

Aunque una definición más detallada y un estudio más profundo de los nombres en emblema se realizarán en el Capítulo 4, es conveniente hacer aquí una breve aclaración. Consideraré emblema a una imagen u objeto que se utiliza para representar una noción o idea sobre una persona, y que muchas veces sirve como un ícono para representarla. Al ser nombres en emblema, los relieves de Margarita y Rosalila son, además, representaciones gráficas del antropónimo de un gobernante. En la EIA del Clásico temprano estas imágenes constituyen un tipo de representación de la figura real exclusivo de Copán y que, a primera vista, rompen con todas las codificaciones del sistema. Su integración al *corpus* se debe a que su estudio brindará información importante sobre las innovaciones (¿retóricas?) de la tradición escultórica.

Además de los 17 casos de estudio considerados en el primer segmento del *corpus*, existen 6 casos de EIA suplementarios que conformarán el segundo segmento. Están nombrados y fechados en la Tabla 2.2.

Tabla 2.2. Casos de EIA suplementarios (2° segmento del *corpus*) y elementos diagnósticos de la figura real

SITIO/PROGRAMA ESCULTÓRICO-EDIFICIO	N° DE IMAGEN EN EL CORPUS	TEMPORALIDAD APROXIMADA	RASGOS HUMANOS			PARAFERNALIA REAL			distintivos reales	referencias textuales
			fisonómicos	corporales	otras evidencias iconográficas	vestimenta	atavío de rostro y tocado	símbolos de poder		
Tikal: Estructura 5D-82-1st (Mundo Perdido)	18	200-300 e.c.					X		X	
El Zotz: Templo del Sol Nocturno (Grupo El Diablo)	19	350-400 e.c.		X		X		X	X	
Dzibanché: Templo I	20	300-450 e.c.			X	X				
Dzibanché: Templo II (Grupo Tutil)	21	550-600 e.c.		X	X	X		X	X	
Toniná: Talud de la terraza 3	22	500-600 e.c.		X					X	
Rostro de estuco n°1 (saqueado de Campeche)	23	250-600 e.c.	X							

Esta selección responde a que cada uno de estos ejemplares conserva, en mayor o en menor medida, restos de estuco con ciertos atributos formales o iconográficos que evidencian la presencia de figuras reales como los personajes principales de

las escenas; ya sean fragmentos de la parafernalia real (Imágenes n°18 y 19 del *Corpus*), secciones del cuerpo de los personajes (Imágenes n°21-23 del *Corpus*) o pequeños indicios de la vestimenta típica de los gobernantes del Clásico (Imagen n°20 del *Corpus*).[19]

Como se puede ver en las imágenes de cada programa escultórico suplementario, los elementos iconográficos alrededor de las figuras principales son escasos y la información que podemos obtener del sistema de representación no es la adecuada y es por demás insuficiente. Por esta razón he decidido no incluirlos en el primer segmento del *corpus*, y considerarlos únicamente como soporte a las interpretaciones, formando parte de un acervo comparativo.

Más allá de esta selección que conformará los dos primeros segmentos del *corpus* existen muchos otros casos de EIA reportados por varios investigadores, algunos de los cuales han sido interpretados como representaciones de figuras reales con rasgos antropomorfos, pero que he descartado como casos de estudio por las razones que discutiré brevemente a continuación.

En primer lugar, el mascarón del Edificio H Sub-5 de Uaxactún (Fig. 2.6A), fechado entre 100 a.e.c. y 100 e.c., ha sido interpretado por Stone y Zender (2011, pp. 122-123) como el nombre en emblema de *Yax Ehb Xook* – fundador de la dinastía de Tikal alrededor del 90 e.c. Sin embargo, existen algunas evidencias que me hacen dudar de tal interpretación: (1) el signo que identifican como **YAX** es un elemento iconográfico que se encuentra en muchos casos de EIA y en otros formatos

[19] En el caso del relieve del Templo I de Dzibanché, los únicos elementos de la vestimenta que han quedado son las tres placas de piedra tallada que penden del cinturón. Estos elementos también se presentan en la concha tallada que apareció en una tumba en el interior de este mismo edificio (Fig. 2.4 [III] C); tanto el estuco como la concha pertenecen a la misma temporalidad (mediados del Clásico temprano). Por esta razón, considero viable pensar que el personaje originalmente representado en el estuco pudo ser similar al de la concha. En la Tabla 2.2 esta comparación que permite la identificación del personaje ha sido designada como "otras evidencias iconográficas".

Por otra parte, el friso 5D-82-1st de Mundo Perdido, Tikal, tienen en las esquinas restos de atavíos de rostro que originalmente pertenecieron a figuras reales. Aunque no se conservan las cabezas de los personajes, esto se infiere a partir de los elementos que componen el atavío, que son similares a otros que pertenecen al Clásico temprano, y a la presencia de motivos trenzados en la sección baja del rostro (en la ubicación debajo de la barbilla), y en esa misma posición los motivos trenzados aparecen como parte de la vestimenta real en las estelas 31 y 40 de Tikal, por lo que pueden tomarse como distintivos reales locales de fechas tempranas. En fases futuras de análisis se justificará mejor y con más detalle la selección de estos dos programas escultóricos.

plásticos, y se muestra recurrentemente formando parte del ensamble de la orejera, por lo que es difícil pensar que en este caso de H Sub-5 funciona como un signo logográfico específico y que no corresponde a un elemento icónico más; (2) el signo **YAX** no tiene esta forma particular que señalan Stone y Zender, sino que se caracteriza por una forma semicircular de bordes festonados y marcas de brillo, tal como se ve en el nombre de *Yax Ehb Xook* que porta *Sihyaj Chan K'awiil* en la Estela 31 de Tikal bajo un aspecto de asimilación pictórica (Stone y Zender 2011, pp. 24-25); (3) en los dibujos de este mascarón que presenta Valdés (1993a, Fig. 56), el hocico de la criatura representada no corresponde con la forma común del hocico del pez Xook, siendo el diente puntiagudo el único elemento que concuerda.

En conclusión, a partir de estas tres evidencias considero que el mascarón de H Sub-5 de Uaxactún podría no tratarse de un nombre en emblema de *Yax Ehb Xook*, sino de la representación de una criatura mítico/cosmológica; razón por la que no lo tomaré como caso de estudio integrado al *corpus*.[20]

Al igual que el mascarón antes mencionado, Fash *et al.* (2004, p. 75) reportan un mascarón en la parte trasera del edificio Motmot en Copán que constan del rostro del dios GI coronado por un ave que surge de un signo **YAX**. Los autores postulan la posibilidad de que se trate de un nuevo caso de emblema nominal de *K'inich Yax K'uk' Mo'*, sin embargo, como ellos mismos reconocen, el deterioro del estuco impide tener certeza al respecto.[21]

Regresando a Uaxactún, Juan Pedro Laporte (1989, p. 631, Fig. 9; 2005, Fig. 14) informa la existencia de dos mascarones de aspecto antropomorfo en la Estructura Sub-6 del Grupo B (estadio constructivo n°5 de la Estructura B-II). A juzgar por las imágenes que presenta (Fig. 2.6 B), los rasgos definitorios de los rostros podrían apuntar a que se trata del dios del maíz o a otra deidad no reconocida adecuadamente, y no existen otros elementos iconográficos que apoyen su identificación como figuras reales. Por otra parte, en El Tigre, el mascarón 3 de la Estructura 2 y un mascarón de la Estructura 4, ambos reportados por Ernesto

[20] Agradezco a Rogelio Valencia su guía para identificar los componentes de la imagen y así descartar este programa escultórico.

[21] Adicionalmente, en ninguna de sus publicaciones los arqueólogos presentan fotos o dibujos de dicho mascarón, por lo que es imposible su estudio.

Vargas Pacheco (2010, pp. 22-29; 2018, pp. 183-195), tienen, según dicho arqueólogo, rasgos antropomorfos similares a los mascarones de la Plataforma 1C Sub del mismo sitio. A juzgar por las fotografías que presenta (2010, Fig. 11; 2018, Fig. 153), los mascarones se encuentran sumamente deteriorados en el área del rostro y tienen pocos rasgos en buen estado de conservación, lo que hace imposible llegar a una identificación confiable. Caso similar es el mascarón del Edificio Sub-4 del Grupo 6C-XVI de Tikal (Fig. 2.6C), que según Valdés (1991, pp. 131-132) se trata de una figura humana, aunque como él mismo lo reconoce, el mascarón central está mutilado en la sección superior (por arriba de la boca) y se han perdido todas sus características diagnósticas.

En el sitio de Holtún existen restos de mascarones seriamente deteriorados en la Estructura B2-3. Fialko (2003, p. 11) presenta dibujos reconstructivos muy estilizados en los que los personajes tienen rasgos antropomorfos, aunque como ella misma menciona (*ibid.*), los únicos restos de relieve que quedan corresponden a las orejeras y demás elementos del atavío de rostro, y no hay elementos suficientes para poder identificar al personaje de manera fidedigna.

Por su parte, Benavides Castillo (2014, pp. 75-77) reporta la existencia de un elemento de estuco modelado en el lado sur del basamento de la Gran Acrópolis de Edzná (Fig. 2.6D), que interpreta como los restos de un mascarón monumental con la forma y la ubicación típica de los períodos Preclásico tardío y del Clásico temprano. Sin embargo, como el mismo autor lo refiere, no existen suficientes datos para inferir correctamente su temporalidad y mucho menos identificar el personaje representado.

El relieve de estuco del Templo II en el Grupo Norte de Palenque (Fig. 2.6E), que Stuart y Stuart (2008, pp. 120, 137) ubican en la segunda mitad de Clásico temprano, presenta un guerrero ataviado a la manera teotihuacana, portando un *atlatl* o lanza dardos y con atributos iconográficos del dios Tláloc. A pesar de identificarlo como un guerrero, no es posible reconocer a este personaje como la

representación de un gobernante de forma unívoca debido a la carencia de evidencias iconográficas claras o de escritura.[22]

El último caso descartado es la crestería de la Estructura 1 de Okolhuitz, Campeche (Fig. 2.6F), por ejemplo, ha sido fechada por Benavides Castillo (1997, p. 33) para el lapso 500-600 e.c. Esta propuesta, sin embargo, parece demasiado temprana si se toma en cuenta el tratamiento y la postura de la figura humana, los rasgos geométricos de la cabeza zoomorfa en la parte inferior y los elementos de plumas en el cinturón del personaje, que se encuentran en el norte de la península de Yucatán solamente durante el Clásico tardío o terminal, especialmente en los sitios de Xculoc y Oxkintok (Proskouriakoff 1950, pp. 167-169; Fig. 96g, 97b y 101i). Asimismo, los paneles en relieve sobre los muros de la fachada tienen un marcado estilo escultórico Río Bec, desarrollado solamente durante la segunda mitad del Clásico (Patrois y Nondédeo 2014).

Casos de EIA para validación interna del método

La comprensión del sistema de representación de la figura real en la EIA bajo un esquema metodológico integral necesita de un proceso de validación o corroboración interna. Para ello, he escogido dos casos que conformarán el tercer segmento (o tercera parte) del *corpus*: los mascarones de la Estructura A1 (o Templo de los Mascarones) y la crestería del Edificio B4 (o Palacio de las Estelas), ambos en Kohunlich, Quintana Roo (Imágenes n°24 [I y II] y 25 del *Corpus*, respectivamente).

[22] Autores como Delvendahl (2010, p. 403) consideran que en los monumentos públicos es predominante la figura de los gobernantes como guerreros triunfantes; y que raras veces, salvo en el occidente del área maya y en la región del Usumacinta, aparecen otros guerreros que bien podrían ostentar el estatus de *sajal* o *baah ajaw*. Para el Clásico temprano muchos gobernantes o antepasados son retratados a la manera de guerreros teotihuacanos en los monumentos públicos (ej. personajes laterales de la Estela 31 de Tikal y Estela 1 de Tres Islas), aunque muchos otros personajes de élite (no necesariamente mayas) de rango menor también pueden ser mostrados con indumentaria guerrera teotihuacana en contextos más privados (ej. vasija de depósito desconocido en Tikal – ver Martin 2011, Fig. 165). No obstante, como lo señala Clancy (1999, pp. 65-67), la Estela 5 de Uaxactún muestra un par de guerreros en imágenes recto – verso. Ante este ejemplo, cabe pensar que durante el Clásico temprano no solo los gobernantes guerreros ocupan las imágenes en los monumentos públicos. Esta ambigüedad en la interpretación de dichos personajes me obliga a dejar fuera del *corpus* de casos de estudio al relieve del Templo II de Palenque, y utilizarlo solamente en caso de comparaciones iconográficas.

A pesar de las partes faltantes en la crestería y del aspecto ambiguo de los mascarones, los personajes de ambos programas escultóricos poseen los elementos iconográficos suficientes y demás referencias gráficas y textuales (elementos de escritura integrados en la imagen) para considerarlos representaciones de figuras reales, tal y como se establece en la Tabla 2.3. Pese a estas generalidades que apuntan a un comportamiento homogéneo en la EIA de Kohunlich con respecto a los otros casos de programas escultóricos, los mascarones del A1 presentan rasgos de *alotopía* que pueden aportar información relevante sobre las configuraciones internas del sistema de representación.

Tabla 2.3. Casos de EIA para la validación interna del método

SITIO/PROGRAMA ESCULTÓRICO-EDIFICIO	N° DE IMAGEN EN EL CORPUS	TEMPORALIDAD APROXIMADA	RASGOS HUMANOS			PARAFERNALIA REAL			distintivos reales	referencias textuales
			fisonómicos	corporales	otras evidencias iconográficas	vestimenta	atavío de rostro y tocado	símbolos de poder		
Kohunlich: Estructura A1, Grupo central	24 (I y II)	200/250-450 e.c	X				X	X	X	X
Kohunlich: Estructura B4, Grupo central	25	450-600 e.c.		X		X		X	X	

La temporalidad de los dos programas escultóricos ha sido establecida por Enrique Nalda y su equipo de investigación a partir del material cerámico recuperado en los contextos arqueológicos y tomando en cuenta la secuencia constructiva de ambos recintos (consultar Nalda *et al.* 1997; Nalda *et al.* 1999; Nalda 2003 y 2004, pp. 49-63). Todos los datos apuntan a que los mascarones pertenecen a la primera etapa constructiva de la Estructura A1, que se puede fechar entre los siglos III y V e.c.; mientras que la crestería del B4 corresponde con la tercera fase del edificio, construida entre mediados del siglo V y finales del siglo VI.

La selección de estos dos casos para el proceso de validación del método radica en que presentan elementos componentes (formales e iconográficos) y ciertas características del contexto espacial que añaden gradientes de complejidad al estudio de la EIA, lo que permitirá perfeccionar las interpretaciones hechas en torno al sistema de representación de la figura real, introducir mejoras en la aplicación de

los pasos metodológicos, corroborar algunos postulados con pruebas más contundentes y sumar nuevas evidencias para comprender mejor algunas ideas desarrolladas a lo largo del análisis.

PARTE II

PLANO DE EXPRESIÓN

CAPÍTULO 3

Atributos formales y plásticos de los programas escultóricos

Como primer paso en el análisis del sistema de representación de la figura real en la EIA, es necesario hacer un estudio de los *atributos formales y plásticos* que poseen los programas escultóricos; considerados para tal efecto como una magnitud constituyente del plano de expresión.

Por *atributos formales y plásticos* consideraré todas las cualidades de forma que posee un objeto artístico; se trata de los recursos de elaboración que integran el nivel o la dimensión material-sensorial de una imagen escultórica, y que presentan físicamente volumen, relieve, textura, color, tamaño y composición, entre otras muchas cualidades. Para Groupe μ (2015, p. 41), este conjunto de estímulos visuales configura la base del plano de expresión de una obra, facultando la representación y la significación visual.

Retomando lo establecido en la estructura del método (véase en el Capítulo 1 el *Apartado 1.2*), la segmentación de atributos formales y plásticos se hará conforme se muestra en la Tabla 3.1.

Tabla 3.1 Atributos formales y plásticos de la EIA por evaluar

ATRIBUTOS PLÁSTICOS Y FORMALES	
ESTRATOS DE CONSTRUCCIÓN FORMAL	PERSPECTIVAS DE ANÁLISIS
1. Tipos de esculturas y ubicación espacial 2. Dimensiones 3. Tipos de composición 4. Tipos de relieves y técnicas de modelado 5. Paleta cromática y usos del color	1. Formalista: desarrollo formal del sistema de representación 2. Semantismo plástico: funciones expresivas de los estratos de construcción formal

La distinción entre los atributos formales y los plásticos responde únicamente a razones de operatividad: rasgos formales son aquellos que afectan directamente la parte estructural de los programas escultóricos, como pueden ser los formatos escultóricos, su ubicación en el plano arquitectónico, las dimensiones y la composición general que rige las escenas; mientras que los valores plásticos serán los que impacten de forma más directa en la imagen, y entre ellos incluyo los diferentes tipos y usos del relieve, las técnicas de modelado del estuco, la composición de la paleta cromática y el uso del color.

Esta distinción es simplemente operativa y parte de una observación *a priori* de los casos de EIA; sin embargo, como se verá en el estudio todos estos atributos están perfectamente articulados y a veces la línea divisoria que distingue unos de otros se trastoca.

Con base en De la Fuente (2003a, p. 34), se considerarán los atributos plásticos y formales de la EIA como “estratos de construcción formal” cuya función primaria es estructurar y construir la representación en las imágenes.

Como se ve en la Tabla 3.1, cada estrato agrupa un repertorio de rasgos afines que será analizado desde dos perspectivas: una formalista, que intentará detectar su desarrollo dentro del sistema de representación de los programas escultóricos, y otra semántica, que buscará la participación de cada estrato en los procesos de significación.

La primera perspectiva trazará los posibles orígenes de los rasgos formales y plásticos y tratará de explicar la evolución de estos a lo largo de los períodos estudiados, intentando rastrear las influencias recíprocas con otros sistemas de representación. Este enfoque tomará como modelo el trabajo de T. Proskouriakoff *A Study of Classic Maya Sculpture* (1950), en el sentido de que buscará configurarse como una historia del estilo, atendiendo en este caso a los rasgos primordiales de construcción de los programas escultóricos.

La segunda perspectiva requiere un poco más de atención, ya que supone que los atributos plásticos poseen *funciones expresivas*, es decir, una serie de valores de significado que “surge de una compleja relación entre conceptos generales, asociaciones *iconoplásticas* y respuestas cerebrales a estímulos caracterizados

físicamente" (Carrere y Saborit 2000, p. 106),[23] y que están normados por la intervención de codificaciones de la representación (Groupe μ 2015, pp. 40-42).

El análisis de este *semantismo plástico* primario se hará por tres vías distintas:

1. La consideración de sistemas de oposiciones formales (Groupe μ, 2015, pp. 172-175), en los que, por ejemplo, *grande* vs. *pequeño* o *arriba* vs. *abajo*, transmiten simbolismos extra-visuales dentro de contextos determinados.

2. La psicología de la percepción, en el que un estímulo sensorial – principalmente visual – detona *formas de ver* las imágenes y sus componentes (Arnheim 2015, Cap. 1). Tómense como ejemplos los distintos tipos de composiciones que generan trayectorias o énfasis visuales que a su vez producen movimiento, realce espacial o jerarquías diferenciadas entre los componentes de las escenas.

3. El examen de los recursos plásticos/formales como posibles préstamos de otros sistemas de representación, con lo que cada atributo transmite significados por asociación. En el presente trabajo se tomará el sistema de representación de los dioses en la EIA como la fuente principal de muchos de estos rasgos de forma y sus significados, por considerar que su desarrollo es, en cierta medida y en determinadas épocas, altamente influyente en la representación de las figuras reales (véase la sección introductoria de esta tesis).

La asignación de *funciones expresivas* a los estratos de construcción formal no es una tarea fácil y muchas veces se corre el riesgo de encontrar (o de *producir*) significados donde no los hay. Al respecto, se adoptará la iniciativa de Panofsky (2012, pp. 23-24) de introducir *principios controladores de interpretación* que funcionen como procedimientos correctivos. En este nivel de análisis se tomará como un principio controlador el cotejo de los significados atribuidos a un estrato de construcción formal en otras tradiciones plásticas mayas, principalmente (aunque no exclusivamente) escultóricas, y sobre todo cuando los significados se emparejen con unidades icónica específicas (relaciones *iconoplásticas*).

Asimismo, se tomarán en cuenta las críticas de Sanz Castro (1998b, p. 70) al modelo de Panofsky, en el sentido de que no se utilizará el principio controlador como una herramienta para justificar una interpretación preexistente sobre un

[23] Cursivas del autor.

significado presupuesto, sino como un recurso para encontrar o corroborar dicho significado y hacer observaciones comparadas acerca de su funcionamiento.

Estrato de construcción formal n°1: tipos de esculturas y ubicación espacial

Se definirá como *tipo de escultura* las distintas configuraciones de forma en las que se presentan los programas escultóricos. La intención de este primer estudio es establecer una tipología de formatos en el universo de programas escultóricos del *corpus*, atendiendo a los rasgos esenciales que diferencian unos de otros y a su ubicación dentro del plano arquitectónico.

De acuerdo con una clasificación tradicional ya hecha en varios estudios arquitectónicos, existen los siguientes formatos: friso, mascarón arquitectónico, relieve sobre muro, tablero y crestería. Ver Tabla 3.2.

Tabla 3.2 Casos de estudio y sus formatos escultóricos, tamaños, grados de presencia visual y dimensiones

Sitio / edificio	Forma escultórica	Medidas		Área	Tamaño de la EIA (escala imagen/observador)	Grado de presencia visual (escala imagen/fondo)	Dimensión
		base	altura				
El Tigre: Plataforma 1C Sub, Estruct. 1	Mascarón	3 m	2.5 m	7.5 m²	Moderado	Alto	Extenso
Yaxhá: Edificio 142 norte	Mascarón	5.5 m	1.6 m	8.8 m²	Moderado	Alto	Extenso
Yaxhá: Edificio 142 sur	Mascarón	2.3 m	2.2 m	5.1 m²	Moderado	Alto	Extenso
El Mirador: Calzada Acrópolis	Tablero	7.9 m	2.7 m	21.3 m²	Grande	Alto	Monumental
Uaxactún: Edificio H Sub-2	Friso	10.7 m	1.3 m	13.9 m²	Grande	Alto	Monumental
Uaxactún: Edificio H Sub-10	Relieve en muro	12 m	1.2 m	14.4 m²	Grande	Alto	Monumental
Tikal: Edificio 5D- 23 - 2nd	Mascarón	+ 3 m	+ 2.5 m	+ 7.5 m²	¿Grande ?	¿Alto ?	Monumental
Izamal: Edificio Kabul	Mascarón	7.8 m?	4.8 m?	37.44 m²	Grande	¿Alto ?	Monumental
Xultún: Edificio Pimiento (Los Arboles)	Friso	23.2 m	1.8 m ?	41.8 m² ?	Grande	Alto	Monumental
Becán: EX - S2	Friso	+ 2.6 m	+ 2.5 m	+ 6.5 m²	¿Grande ?	¿Alto ?	Monumental
Lamanai: Estructura N9 - 56	Mascarón	4.2 m	5 m	21 m²	Grande	Alto	Monumental
Copán: Edificio Margarita	Tablero	1.27 m	1 m	1.27 m²	Reducido	Medio	Regular
Balamkú: Estructura 1-A Sub	Friso	16.8 m	4.1 m	68.9 m²	Grande	Alto	Monumental
Copán: Edificio Rosalila	Relieve en muro	5.1m	2.25 m	11.47 m²	Grande	Medio	Extenso
Copán: Edificio Rosalila	Friso	18.9 m	4 m	75.6 m²	Grande	Alto	Monumental
Placeres: sin contexto	Friso	13 m ?	2.48 m	32.24 m² ?	Grande	¿Alto ?	Monumental
Holmul: Edificio A de Grupo II	Friso	14.3 m	2.2 m	31.5 m²	Grande	Alto	Monumental

El tipo de escultura más abundante dentro del *corpus* es el friso. Se trata de un formato escultórico desplegado a lo largo de las partes altas de los muros de las fachadas y sobre los vanos de las puertas (Fig. 3.1), generalmente de cara a los espacios abiertos o a las plazas, por lo que dominan visualmente el espacio circundante. Su forma generalmente es alargada y se ajusta a la longitud de la fachada sobre la que se encuentra, aunque existen claras excepciones. Un friso puede presentarse delimitado por las molduras media y superior (Gendrop 2009, p. 113) o solamente por la moldura media en la parte inferior. En este último caso la altura de un friso puede sobrepasar los límites superiores de los muros, presentando algunos detalles del relieve por encima del nivel del techo.

Dentro del *corpus* de EIA, siete ejemplares presentan esta forma escultórica con las características antes descritas, mientras que sólo existe uno en el *corpus* de casos suplementarios (Tabla 3.2). De todos los casos, sobresale por sus rasgos morfológicos distintivos el friso de la subestructura del Edificio 2, Patio Sur de la Estructura X (EX – S2) de Becán (Fig. 3.3A), que se desplanta de manera vertical sobre el techo del edificio a manera de una prolongación del paramento de la fachada lateral (sur), pero sin que aparentemente existan elementos de relieve debajo de la cornisa. A este tipo de programa escultórico la arqueóloga Luz Evelia Campaña Valenzuela lo denomina “friso exento” (comunicación personal, 11 de septiembre de 2015).

El friso de la Estructura 1-A Sub de Balamkú (Fig. 3.3B) también tiene elementos que rebasan el límite superior de los paramentos y del techo, en este caso a manera de almenas, aunque la base continua del friso se halla desplegada sobre la moldura media. La fachada saqueada de Placeres y el friso del Edificio A del Grupo II de Holmul (Fig. 3.4B, y 3.5A, respectivamente) también presentan este tipo de elementos sobresalientes, aunque son más bajos y menos voluminosos.

El friso del Edificio H Sub-2 de Uaxactún (Fig. 3.2A) está perfectamente delimitado por la moldura media y la cornisa, mientras que el friso del Edificio Pimiento en la Acrópolis Los Árboles de Xultún (Fig. 3.2B) está mutilado en toda la parte superior y se desconoce si originalmente poseía este tipo de elementos sobresalientes.

Una característica común en muchos de los frisos del área maya es su continuidad hacia las fachadas laterales y posteriores de los edificios. Esto se puede ver en Rosalila, Copán (Fig. 3.4A), que presenta un conjunto de cuatro frisos – uno en cada fachada – conectados por motivos iconográficos colocados en las esquinas. Es posible que el programa escultórico de la Estructura 1-A Sub de Balamkú sea similar al caso de Rosalila, ya que existen reportes del arqueólogo Ramón Carrasco Vargas (1998) acerca de un friso ubicado en la cara norte del edificio, mismo que puede ser semejante al de la fachada sur (Carrasco Vargas, comunicación escrita, enero de 2014). Tomando este detalle en consideración, he propuesto que ambos frisos (norte y sur) pudieron estar conectados mediante frisos más pequeños en las secciones laterales de la estructura – fachadas este y oeste – (Salazar Lama 2014, p. 226, 232). Esta particularidad de los frisos de "envolver" los edificios por sus múltiples caras también se constata en H Sub-2 de Uaxactún y 5D-82-1st de Mundo Perdido, Tikal (Fig. 3.5B) – a pesar del deterioro de los programas escultóricos –, y en los frisos Pimiento de Xultún y del Edifcio A de Holmul, aunque estos últimos dos se extienden solamente de manera parcial hacia los costados (ver Fig. 3.2B y 3.5A, respectivamente).

En cuanto a la fachada escultórica saqueada del sitio Placeres, cabe mencionar que las características del programa escultórico (a decir: su formato alargado [véanse los estratos de construcción formal n°1 y 2], la colocación de elementos exentos en la sección superior y la existencia de dos molduras decoradas con motivos de estera que delimitan la escena por los extremos inferior y superior, y que podrían corresponder a la moldura media y la cornisa del edificio) son claros indicios de que se trata de un friso colocado originalmente en la parte alta de una fachada arquitectónica (tal como se propone en la Figura 3.4B), similar en su ubicación a los frisos de Balamkú, Xultún y Holmul, y con una forma y una extensión cercanas a las que se proponen en la reconstrucción gráfica de la Imagen n°16 del *Corpus*.[24]

En el área maya la construcción de frisos parece comenzar en los siglos IV y III a.e.c. (ej. friso del Edificio Sub II-C1 de Calakmul – Fig. 3.6A [Rodriguez Campero

[24] Para más detalles sobre esta interpretación, consultar Salazar Lama 2019. Agradezco los comentarios y las observaciones de Daniel Juárez Cossío y del equipo completo del Proyecto de Conservación de la Fachada de Placeres del Museo Nacional de Antropología (30 de mayo de 2018; 14 de marzo de 2019).

2009, p. 1345]; friso del Edificio Sub 1 de El Pesquero (Petén) – Fig. 3.6B [Mejía *et al.* 2010]), aunque para estas épocas tan tempranas los frisos, al igual que muchos otros elementos escultóricos en la arquitectura, se enfocan en la representación de deidades.[25] Será hasta la construcción del friso del Edificio H Sub-2 de Uaxactún, elaborado aproximadamente entre 150 y 50 a.e.c., cuando aparezca la figura real en este tipo de esculturas; práctica que se incrementa a partir de 250 y hasta 600 e.c. con la aparición de los frisos de Xultún, Becán, Balamkú, Placeres, Rosalila en Copán y Holmul.

En los siglos posteriores al año 600 e.c. persiste la construcción de frisos enfocados en la figura real, aunque se conservan en menor medida. Entre ellos se pueden contar los frisos de la Estr. A-6-2nd de Xunantunich (Wagner 2014) – Fig. 3.6C – y de la Estr. B16 de Caana, Caracol (Chase y Chase 2017).

El segundo formato de EIA más abundante dentro del *corpus* es el mascarón (Tabla 3.2). En la literatura especializada en el arte maya el término mascarón engloba una tipología amplia de rostros y cabezas sin cuerpo que son parte del repertorio iconográfico maya y que aparecen por igual en obras pictóricas, escultóricas y arquitectónicas (véase, por ejemplo, la entrada “mascarón” en el diccionario de arquitectura mesoamericana de P. Gendrop).[26]

Considero que este uso tan generalizado del término le resta especificidad, por lo que en esta investigación he decidido acotarlo para designar, únicamente, formatos escultóricos centrados en la representación de rostros y cabezas incorpóreas, a los cuales llamaré mascarones arquitectónicos (siguiendo a Hansen 1992, p. 26), o de forma resumida, mascarones, mientras que las cabezas sin cuerpo de la imaginería maya que están integradas en escenas o programas escultóricos más amplios recibirán una terminología iconográfica o descriptiva, y serán consideradas como motivos.

[25] Los frisos mencionados de Calakmul y de El Pesquero representan al dios *Chaahk* y al dios del maíz respectivamente, ambas deidades ocupando espacios cosmológicos.

[26] Esta acepción del término parece ser una adaptación de la terminología utilizada por los historiadores del arte y la arquitectura europea, principalmente del renacimiento, con la que designan motivos escultóricos que forman parte del repertorio de elementos decorativos arquitectónicos (véase Bussis Tait 2004).

Los mascarones más tempranos reportados hasta la fecha, mostrados en la Figura 3.7, están en la Estructura Sub II C1 de Calakmul, pertenecientes al lapso 400-300 a.e.c. (Rodríguez Campero *ibid*.); en el Edificio B-1st de Holmul, construido entre 400 y 350 a.e.c. (Estrada-Belli 2011, pp. 92-96), y en la Estructura B1-4 de Blackman Eddy, Belice, posiblemente anteriores a 400 a.e.c. (Brown 2005; Brown y Garber 2005, p. 49). Es necesario destacar que existen antecedentes de esta forma escultórica que provienen de la periferia del área maya. Por ejemplo, en el sitio de Tzutzuculi, Chiapas, al sur del Istmo de Tehuantepec, McDonald (1983) reporta dos piedras de más de un metro de altura que flanquean la escalinata de acceso del Montículo 4 (Fig. 3.7F). Se trata de dos lajas más o menos simétricas en cuyas caras frontales se tallaron dos cabezas con rasgos olmecas, y que han sido fechadas alrededor de 650 a.e.c. La ubicación de estos monumentos y el tipo de imágenes tan particulares que presentan dio pauta a Kent Reilly III (1986, pp. 151-152) para sugerir que pudieron servir como los predecesores de los mascarones mayas.

Regresando a los mascarones arquitectónicos mayas, cabe aclarar que su ubicación dentro de las fachadas de los edificios puede variar, aunque regularmente se hallan en la parte frontal de los taludes de los basamentos piramidales, flanqueando las escalinatas de acceso (Fig. 3.8A) o solamente en el último cuerpo, inmediatamente debajo de los templos construidos en la cima. Excepciones a la regla son el mascarón 1 de la Estructura 5C-01-Sub4 de El Achiotal, que se ubica en la línea central de la escalinata principal y debajo de la puerta frontal del templo (Acuña 2013, pp. 302-304), y los mascarones recientemente descubiertos en la Estructura M7-1-4° de El Zotz, que son tres, alternados con dos escalinatas (Garrison y Rivas 2014). En todos los casos, los mascarones se hallan invariablemente de frente a los espacios abiertos e integrados a las fachadas principales de los edificios.

Los mascarones que ocupan los cuerpos inferiores de los basamentos generalmente son de dimensiones mayores que los que se ubican en los cuerpos más altos o en la parte central de las escalinatas. Sin embargo, en todos los casos, ya sea por la altura que alcanzan dentro de las fachadas o por sus dimensiones

monumentales, los mascarones se distinguen por ser formas escultóricas que mantienen un alto grado de visibilidad a pesar de la distancia.

Bajo la forma descrita y con las características antes mencionadas, los mascarones arquitectónicos se presentan de manera individual, es decir, como piezas escultóricas en sí mismas dispuestas en grupos de dos o más sobre una misma fachada, pero sin elementos en relieve que conecten unos con otros. En cambio, existen cabezas y rostros aislados de dioses y de gobernantes dentro de programas y formatos escultóricos mucho más amplios (como frisos y cresterías) donde son parte de un conjunto variado de elementos que componen las escenas (ej. friso de Placeres y friso del edificio Pimiento en Xultún). Como se verá más adelante, los casos que presentan estas características responden a la necesidad de enmarcar los rostros de personajes importantes, siguiendo para ello los arreglos compositivos originalmente desarrollados en los mascarones.

Dentro del *corpus* de 17 programas escultóricos con la representación de personajes reales, seis son mascarones (Tabla 3.2). De todos, el del Edificio 142 Norte de Yaxhá es único en su tipo (Fig. 3.9B), ya que se trata de un mascarón que ocupa la totalidad de la cara principal de una pequeña plataforma basal. A diferencia de este caso, los programas escultóricos de la Plataforma 1C Sub de la Estructura 1 de El Tigre y del Edificio 142 Sur de Yaxhá tienen dos mascarones cada uno (Fig. 3.9A y C, respectivamente), ubicados a ambos lados las escalinatas de acceso, mientras que los edificios 5D-32-2nd en la Acrópolis Norte de Tikal, Kabul en Izamal y N9-56 de Lamanai originalmente tuvieron dos o más mascarones (Fig. 3.10A y B, 3.11, respectivamente), también flanqueando la escalinata principal. En los edificios de Lamanai y Tikal al menos se conserva uno de los mascarones y restos de los otros, en Kabul, Izamal, el relieve se ha perdido casi por completo.[27]

[27] Debido a la pérdida casi total del mascarón del Edificio Kabul, Izamal, la información necesaria para su análisis será tomada de la fotografía hecha por Désiré Charnay entre 1857 y 1860 (y el dibujo realizado con base en la foto) y se trabajará con los datos aportados en las publicaciones de Burgos Villanueva *et al*. 2012, y Kantún Rivera 2014. En cuanto al mascarón del Edificio N9-56 de Lamanai, existen fotografías de finales de la década de 1970 donde se ven los restos de un mascarón en el segundo cuerpo de la estructura; sin embargo, este ejemplar se ha perdido por completo y no existen datos suficientes acerca de sus medidas y detalles formales, por lo que no será tomado en cuenta en esta etapa del análisis.

De los seis mascarones tomados para este estudio, tres fueron construidos durante los últimos cuatro siglos a.e.c.: Plataforma 1C Sub de El Tigre, y edificios 142 Norte y Sur de Yaxhá, y tres son posteriores a 200 e.c., comenzando con Tikal e Izamal (posiblemente contemporáneos) y posteriormente Lamanai, construido hacia los siglos IV o V.[28]

Después del 600 e.c. la construcción de estas formas escultóricas con las características antes descritas declina considerablemente hasta casi perderse en épocas posteriores al período clásico (Schele 1988, p. 482). Los mascarones de la fachada norte de El Palacio de Palenque (*ca*. 700-750 e.c.) son los únicos que para la época presentan la imagen inequívoca de gobernantes (Fig. 3.8B). Por su parte, la Estructura 1-A de Balamkú (Fig. 3.8C) – basamento piramidal que cubrió el pequeño palacio que contiene el friso (Estructura 1-A Sub) – construida en los inicios del siglo VII (Boucher y Dzul Góngora 2001, p. 44), también posee mascarones en los cuerpos escalonados, mismos que estuvieron vigentes hasta el abandono del Grupo Central del sitio (siglos IX o X); sin embargo, el rostro principal se ha perdido por completo, lo que impide su fiel identificación.

Dentro del sistema de representación de los dioses en la EIA, los mascarones son las formas escultóricas más utilizadas, y se encuentran por toda el área maya: mascarón de la Deidad Ave Principal en la Estructura 1 de Nakbé; mascarones del dios del maíz en la Estructura Sub II C1 de Calakmul y en el edificio Nohochbalam en Chakanbakán, Quintana Roo; mascarones de *K'inich* en la Estructura 5C-2nd de Cerros. (Véanse todos los mascarones mencionados en Salazar Lama 2015, Fig. 1c, 1b [adicionalmente, ver Fig. 3.7A], 9a, 1a, respectivamente).

El siguiente tipo de escultura es el relieve sobre muro. Se trata de una forma escultórica que difícilmente se conserva en buen estado, por lo que su presencia es poco común en la arquitectura; no obstante, los numerosos vestigios con los que se

[28] En las bodegas del Museo Nacional de Antropología de la Ciudad de México se resguarda un rostro antropomorfo de estuco que presenta todas las características formales del período 250 – 550/600 e.c. (Fig. A.23), mismo que aquí se ha considerado como un caso de estudio suplementario. Procede de saqueo y se desconoce el formato escultórico al que pertenecía. Por sus dimensiones – 96 cm de altura x 70 de ancho –, que exceden la de los rostros integrados al cuerpo, es posible que originalmente haya sido un rostro aislado que formara parte de un mascarón o de un friso, en este último caso a la manera de Placeres o Xultún (consultar Arqueología Mexicana 2004, pp. 34-35; Fields y Reents-Budet 2005, p. 164, cat. 62).

cuentan sugieren una amplia distribución y temporalidad.[29] Generalmente estos relieves se hallan dispuestos en los paramentos de las fachadas a una altura media. Esta forma escultórica puede encontrarse tanto en las paredes exteriores como en el interior de los recintos, aunque la primera ubicación es la más habitual.

La configuración general de estos relieves es comúnmente irregular, ya que sigue el contorno de los objetos y figuras representadas. Como se verá cuando se analicen los tipos de composición, esta forma escultórica puede presentarse aislada – es decir, una sola figura – o en conjuntos de varios relieves que abarcan la totalidad de los muros exteriores de los edificios.

Dentro del *corpus* de casos de estudio considerados se cuentan dos de estos relieves (Tabla 3.2): los relieves del Edificio H Sub-10 de Uaxactún (Fig. 3.12), construidos probablemente durante la segunda mitad del siglo I a.e.c., y los relieves en los paramentos de las fachadas de Rosalila en la Acrópolis de Copán (Fig. 3.13A), de finales del Clásico temprano. Ambos programas escultóricos cuentan con varios segmentos que se despliegan en las caras externas de los edificios y ocupando las secciones inferiores o medias de los muros, a alturas accesibles por el espectador. Un caso de estudio suplementario, el relieve del Templo 2 del Grupo Tutil en Dzibanché – 550-600 e.c. (Fig. 3.13B) –, es único debido a sus características, ya que se encuentra en el interior de un recinto abovedado y es un relieve aislado, no integrado a una serie repetitiva de figuras.

Hasta el momento se han reportado muy pocos casos de este tipo de esculturas dentro del sistema de representación de las deidades en la EIA. Entre ellos, resaltan los relieves de cuatro dioses del maíz danzantes y alados en una fachada arquitectónica del llamado “patio celestial” de Toniná (Fig. 3.14A y B), fechado para el final del Clásico temprano (Taube y Saturno 2008, pp. 306-308). Este ejemplo es sumamente interesante ya que presenta los relieves en una composición repetitiva, similar a los casos de Rosalila y Uaxactún (véase el análisis de los tipos de composición).

[29] Un posible factor que incide en la conservación de estos relieves es la falta de piedras de soporte o “almas de piedra” para el estuco, ya que por lo general éste se encuentra modelado en un relieve muy bajo adherido directamente al aplanado de los muros, lo que provoca su fácil desprendimiento.

El siguiente tipo de escultura es el tablero. Gendrop (2009, pp. 191-192) lo define como un “plano resaltado, liso, labrado o con molduras, para ornato de algunas partes de un edificio”. En el área maya abundan este tipo de formas escultóricas, en las que es común que los elementos en relieve se encuentren modelados en estuco. Los tableros ocupan generalmente las fachadas o las superficies externas de los edificios, ubicados frecuentemente en las partes frontales y laterales de los basamentos escalonados, de las plataformas, y taludes. Durante el Clásico tardío también pueden encontrarse sobre pilastras o pilares.[30] En términos generales, el formato tablero tiene mayor versatilidad en cuanto a su integración en la arquitectura que la que tienen los frisos y los mascarones.

Dentro de los casos de estudio que nos ocupan solamente se pueden contar dos tableros con representaciones y referencias a las figuras reales: los tableros de la Gran Acrópolis Central de El Mirador (Fig. 3.15A), ubicados en los cuerpos escalonados de la Calzada Acrópolis y de frente a una plaza elevada, construidos posiblemente en el lapso 150-100 a.e.c., y el tablero sur de la plataforma basal del edificio Margarita en la Acrópolis de Copán – 440-470 e.c. – también de cara a una patio abierto (Fig. 3.15B).[31]

Según Gendrop (2009, pp.191-192) los tableros pueden presentarse con o sin molduras (partes salientes de superficie uniforme que sirven para enmarcar las figuras y escenas dispuestas en los tableros). De los dos ejemplares consideramos dentro del *corpus* solamente el tablero inferior de la Calzada Acrópolis de El Mirador tiene moldura lisa, mientras que el tablero de Margarita muestra los relieves de estuco directamente sobre el muro de la plataforma, sin ningún marco de este tipo,

[30] A manera de aclaración y para evitar confusiones, es necesario precisar que entre los tableros y los paneles existen marcadas diferencias. Si bien los tableros son relieves en estuco modelado integrados en la superficie arquitectónica, los paneles – también llamados lápidas o tabletas – son, según Parmington (2011, p. 46), piedras esculpidas empotradas en las paredes y otras superficies arquitectónicas, y con una configuración usualmente rectangular o cuadrada. Una característica propia de estos formatos es su ubicación dentro de nichos rebajados en los muros.

[31] El relieve de estuco del cuarto cuerpo del Templo I de Dzibanché, considerado únicamente como caso de estudio suplementario, podría haber sido originalmente un tablero; sin embargo, el avanzado deterioro del relieve impide reconocerlo como tal, por lo que solamente me referiré a él como relieve de estuco, sin especificar tipo escultórico alguno.

salvo por una banda celeste ancha similar a la de los mascarones (comparar con Fig. 3.10 y 3.11).

En el sistema de representación de los dioses en la EIA existen muy pocos casos con esta forma escultórica, aunque esta escasez probablemente se deba al avanzado deterioro que presentan algunos tableros y sus relieves, lo que dificulta su correcta interpretación y registro. Uno de los ejemplos mejor conservados es el tablero del “Señor de los Espejos”, en el Edificio Sub-75 del Grupo 6C-XVI de Tikal (Fig. 3.14C), fechado para la fase Manik 3-B, 488-550 e.c. (Valdés 1991, pp. 135-140), que cuenta con un marco en buen estado a ambos lados.

El último tipo de escultura por analizar es la crestería. Se trata de un elemento arquitectónico adaptado para soportar obras escultóricas adosadas a su superficie, ya sea en su cara frontal, en ambas caras principales o incluso en las secciones laterales. Para Gendrop (2009, p. 65), las cresterías se desplantan sobre el techo, coronando y rematando las partes altas de un edificio (Fig. 3.1). Gutiérrez León (2010, pp. 63-64) menciona que las cresterías son elementos decorativos de la arquitectura que prolongan la parte superior de las bóvedas mayas y que poseen un alto grado de visibilidad desde las plazas públicas o los espacios abiertos debido a su particular ubicación (Fig. 3.6B). Pueden estar dispuestas en la parte trasera de los techos, como una extensión de los muros posteriores, en la parte central del techo, sobre un muro intermedio que le sirve de soporte, o como el caso del edificio Rosalila en la Acrópolis de Copán (Fig. 3.16A), con los muros del segundo nivel de la estructura que se prolongan verticalmente hacia el tercer nivel, generando un espacio abovedado al centro con cuatro caras, justo por encima de los cuartos centrales de los niveles inferiores. Consultar Gendrop (1984) para ver los distintos tipos de cresterías en la arquitectura maya.

De acuerdo con Gendrop (1984) y con Patrois y Nondédéo (2014) (estos últimos autores centrados en las cresterías de la arquitectura Río Bec), las cresterías del área maya son muy variadas en cuanto a su morfología, sin embargo, destacan porque son bastante constantes en su composición y temática, ya que es frecuente ver en ellas personajes reales sentados en tronos o de pie sobre representaciones de localidades (generalmente montañas zoomorfas); aunque se debe admitir que

en los comienzos de la arquitectura monumental maya (Preclásico medio), se encuentran otras representaciones, como el caso de la Estructura Sub 1 de El Pesquero (Fig. 3.6B). Para el lapso 400 a.e.c.-550/600 e.c. son pocas las cresterías que presentan un buen estado de conservación, un buen ejemplo se encuentra en el edificio antes mencionado de El Pesquero.

Paul Gendrop (1984, p. 25) describe la crestería de estilo petenero de la siguiente manera: paramento vertical elevado que se reduce hacia arriba en forma escalonada, generalmente masivo y de gran volumen, con elementos en relieve en sus caras principales, especialmente elaborados en la cara frontal. Cabe pensar que este tipo de crestería se desarrolló en el área del Petén Central en épocas muy tempranas, como parece indicarlo la crestería de El Pesquero. Asimismo, para el período 250-600 e.c. es viable suponer que este tipo de cresterías fue muy recurrido en las tierras bajas centrales, como lo atestiguan los restos de crestería en la Estructura III de Calakmul, aunque en otras regiones se pueden encontrar variantes morfológicas, como las cresterías segmentadas en tramos, las de tipo calado, o las de aspecto masivo y compacto, como el caso antes referido de Rosalila en Copán.

La diferencia entre las cresterías y los frisos exentos radica en su posición con respecto a la fachada y el techo. Una prolongación del muro de la fachada, como la del Edificio EX – S2 de Becán, puede considerarse como friso exento, mientras que los elementos que desplantan directamente sobre el techo, ya sea cargándose hacia el centro o hacia la mitad posterior, pueden definirse como cresterías (Luz Evelia Campaña Valenzuela, comunicación personal, 11 de septiembre de 2015).

Dentro del *corpus* de casos de estudio no he considerado ninguna crestería con la imagen de figuras reales, y el único ejemplar con figuras reales perteneciente al Clásico temprano – la crestería del Edificio B4 de Kohunlich – será examinado en otra etapa analítica, como parte del *corpus* de casos de validación del modelo. Sin embargo, un caso de estudio suplementario, los relieves del Templo del Sol Nocturno en El Zotz (Fig. 3.16B), presentan restos de estuco con imágenes de figuras reales en las secciones laterales de la crestería. Estos relieves se encuentran severamente afectados por el deterioro, sobre todo en las secciones

que están por encima del límite del techo, y se desconoce si en las caras frontal y trasera se encontraban figuras humanas similares.

Un tipo escultórico excepcional se presenta en uno de los casos de estudio suplementario, el relieve sobre el talud de la terraza 3 de Toniná (Fig. 3.17) – perteneciente al lapso 450-600 e.c. Se trata de un relieve que se despliega sobre el saliente de un muro, como si fuese una esquina, incorporando además una figura humana de bulto al frente. No es de mi conocimiento que este tipo escultórico haya sido documentado en otros sitios, por lo que puede considerarse una variante local y única de relieve sobre muro.

Resultados del análisis de los tipos de escultura y ubicación espacial

El análisis de los datos acerca de la temporalidad y las descripciones hechas sobre los tipos escultóricos y su ubicación espacial arrojan como resultado tres puntos importantes concernientes al desarrollo de la EIA dentro del sistema de representación de la figura real y a sus facultades comunicativas:

1. *Continuidades y nuevas experimentaciones en los formatos escultóricos*. Si bien la variedad de tipos de escultura centrados en la figura real es limitada durante los dos primeros siglos del Preclásico tardío (400-200 a.e.c.), restringiéndose únicamente a mascarones arquitectónicos, a partir del siglo I a.e.c. o tal vez desde mediados del siglo II a.e.c. (*ca.* 150-100 a.e.c.) surgen nuevas formas escultóricas, como los frisos, los tableros, los relieves sobre los muros y las cresterías. Esta nueva y más nutrida gama de formatos (que desde luego incluye a los mascarones) se mantendrá vigente a lo largo del Clásico temprano (200/250-550/600 e.c.); incluso, hacia la segunda mitad de dicho período se comienza a experimentar con novedosos tipos de escultura integrada en la arquitectura, como el relieve antes mencionado de la terraza 3 de Toniná, con un personaje real en bulto como elemento central.

En los siglos posteriores a 600 e.c. las formas escultóricas integradas en la arquitectura y enfocadas en la figura real experimentan dramáticas variaciones: se dejan de construir mascarones arquitectónicos de manera asidua, y los frisos y las cresterías – y en menor medida los relieves sobre los muros – se vuelven los tipos

de escultura dominantes en la arquitectura; a su vez, los tableros de estuco en el interior (y más escasamente en el exterior) de los edificios son muy comunes en ciertas regiones (por ejemplo, la región del Usumacinta y el occidente del área maya, con Palenque como uno de los mejores ejemplos), mientras que en sitios como Copán aparecen esculturas de bulto empotradas en las escalinatas, en las fachadas y en los muros interiores de los templos; tipo de escultura que en tamaños más modestos también se ven en las partes superiores de algunas fachadas zoomorfas de los estilos Río Bec, Chenes y Puuc (Potter 1976).

2. *Ubicación predominante en las fachadas o caras exteriores de las estructuras.* Esta es una característica común en todos los casos de EIA con la imagen de la figura real dentro del marco temporal considerado. La única excepción es el relieve del Templo 2 del Grupo Tutil en Dzibanché, de finales del Clásico temprano, tal vez un antecedente de los programas escultóricos que comienzan a expandirse hacia el interior de los templos y los palacios desde finales del siglo VI e inicios del VII.

Una particularidad que es importante tomar en cuenta es la presencia de dos o más formatos de EIA dentro de una misma fachada. Los mascarones, por ejemplo, generalmente se muestran en grupos de dos o más, y los frisos comúnmente se prolongan hacia las fachadas secundarias (laterales o posteriores) de los edificios. Casos sobresalientes son Rosalila en Copán y el Templo del Sol Nocturno en El Zotz, que conjuntan en sus fachadas una gran cantidad y variedad de formatos (como frisos, relieves sobre los muros y cresterías), aunque no todos se enfocan en presentar la figura real. Así, las superficies arquitectónicas en el exterior de los edificios se exhiben como verdaderos complejos escultóricos saturados de imágenes. Se trata de una tradición arquitectónica/escultórica documentada desde el Preclásico tardío en el Edificio Sub II C1 de Calakmul; mismo que posee dos frisos – fachadas norte y sur – y dos mascarones flanqueando la escalinata de acceso principal (Rodríguez Campero 2009). Esta particular disposición espacial de la EIA requiere la participación de los espectadores, quienes tienen que rodear los edificios (ej. palacio 1-ASub de Balamkú; edificio Rosalila en Copán; Edificio H Sub-10 en Uaxactún) para completar una visualización total y una interpretación completa de

los programas escultóricos; este tipo de participación involucra tiempo y espacio, factores que pueden integrarse a los discursos contenidos en las obras.

Sin duda, la ubicación de la EIA en el exterior de las construcciones responde a un diseño estratégico cuya finalidad es lograr que sea vista por los grupos de personas congregados en las plazas públicas, en los espacios abiertos o en los patios que se hallan de frente a los edificios; se trata de una facultad propia de estos programas escultóricos cuyo propósito es facilitar el proceso comunicativo (Kubler 1962b, pp. 160-164; Fash y Fash 1996, p. 127; Parmington 2011, pp. 21-47).[32] En ese sentido, la altura en la que se encuentran muchos de estos programas escultóricos con respecto al nivel de las plazas o patios – por ejemplo los mascarones que ocupan los cuerpos más altos de los basamentos, los frisos y las cresterías – también forma parte de una planeación pensada para ganar visibilidad a pesar de la distancia.

3. *Formas escultóricas compartidas con el sistema de representación de los dioses.* Todos los tipos de EIA que durante el Preclásico tardío y el Clásico temprano se centran en la figura real se presentan también en el sistema de representación de los dioses.

La temprana aparición de mascarones con imágenes de deidades (alrededor del siglo IV a.e.c. o antes) posiblemente antecede por uno o dos siglos a los ejemplares más antiguos de esta forma escultórica con la imagen real, mientras que para los frisos la distancia temporal es mayor (aproximadamente tres siglos). Con este probable panorama es viable sugerir, y a reserva de nuevos descubrimientos, que el sistema de representación de la figura real en gran medida retomó y utilizó formatos de una tradición escultórica ya consolidada que le precedía. Posiblemente este factor tuvo un impacto importante en el sistema de representación de la figura real a nivel de valores de significado, en el sentido que los espacios escultóricos previamente destinados a los dioses experimentaron un paulatino proceso de apropiación por parte de la imagen real, consiguiendo con esto afianzar su

[32] Existen desde luego considerables variantes en el entorno construido al que se integran los programas escultóricos, y su ubicación con respecto a los espacios abiertos no es siempre la misma. Este detalle, esencial para comprender la finalidad de la EIA, será analizado a profundidad más adelante.

presencia y participación dentro del entorno construido y el espacio público, siendo que este era un privilegio antes exclusivo de las deidades.

Además de contar con evidencias de temporalidad, esta interpretación se sustenta en el hecho de que para el Preclásico tardío los mascarones y los frisos enfocados en las representaciones de dioses son mucho más abundantes y cuentan con una mayor distribución que las esculturas centradas en los soberanos. Esta situación cambia en el período clásico temprano, cuando ambos sistemas conviven de manera paralela y su distribución y presencia en los registros arqueológicos es un tanto más homogéneo. Será hasta este período cuando la EIA centrada en los dioses explorará formatos escultóricos desarrollados previamente por el sistema de representación de la figura real, como los tableros y los relieves sobre los muros.

Estrato de construcción formal n°2: dimensiones

Una de las características más importantes de la EIA enfocada en la figura real es la dimensión de sus formatos escultóricos. Cabe aclarar que por dimensión no me referiré únicamente al tamaño, sino a la proporción de un programa escultórico en función de dos factores: la escala con respecto al observador y la escala de la imagen en relación con el fondo (Groupe μ 2015, p. 195).

En cuanto al primer factor, la escala del observador, concuerdo con Carrere y Saborit (2000, pp. 133; 449-450) cuando plantean que la proporción de una obra en relación con el cuerpo humano forma parte de los atributos esenciales de las obras plásticas y que juega un papel importante en la percepción que se puede tener de ellas.

Para medir esta escala, he establecido rangos de tamaños que parten del metro cuadrado como la unidad mínima de área o superficie cubierta por la imagen. Esta unidad de medida, lejos de ser arbitraria o convencional, responde a la superficie máxima que visualmente somos capaces de percibir de manera inmediata o de un solo vistazo, permitiendo el reconocimiento de la mayor parte de los elementos componentes de la imagen a una distancia de cinco metros, es decir, en una posición más o menos cercana al objeto. A su vez, he tomado en consideración el hecho de que una pieza escultórica integrada en la arquitectura de $1m^2$ o menor, en

comparación con el cuerpo humano (con 1.6m de altura promedio) puede considerarse muy pequeña. A partir de esta unidad mínima los límites de los rangos de tamaño han sido establecidos tomando en consideración la altura media del cuerpo humano (1.5 m) y el aumento de 5 metros en la distancia entre el observador y el objeto, factor que incide en la visibilidad y reconocimiento de las formas.

Así, los rangos de los tamaños de los programas escultóricos, calculados a partir de la extensión de su área (longitud de base x altura), se configuran de la siguiente manera: 1 – 4 m^2 = reducido; 4 – 10 m^2 = moderado; más de 10 m^2 = grande. Su aplicación a los casos del *corpus* se puede observar en la Tabla 3.2.

En lo concerniente al segundo factor, la escala de la obra con respecto al fondo cabe aclarar que de acuerdo con las definiciones expuestas por Groupe μ (2015, pp. 192-193), el fondo de una obra plástica está en concordancia con la naturaleza de la obra o la superficie sobre la que se encuentran las imágenes. Así, un cuadro enmarcado puede tener como fondo una pared, de la cual se diferencia claramente, y una escultura su base o el espacio vacío que la circunda. Debido a las características contextuales de los casos de estudio, los programas escultóricos tienen como fondo la superficie arquitectónica en la que se integran.[33]

Dentro de este particular parámetro a evaluar me referiré al grado de presencia visual de los programas escultóricos en función de su escala con respecto al fondo, mismo que oscilará entre los rangos *alto* y *medio*. En ese sentido, es preciso señalar lo relativo de este parámetro, ya que un programa o elemento escultórico cuyo tamaño de área es reducido, por ejemplo, colocado sobre un muro de extensión pequeña, logrará una presencia alta; no así un elemento escultórico de tamaño moderado integrado a una fachada amplia y extendida; en dicho caso, su presencia visual será considerada como media (menor).

Este segundo factor que impacta en la dimensión de los programas escultóricos, a diferencia del tamaño con respecto al observador, no será analizado a partir de rangos de medidas bien delimitadas y su evaluación se realizará con base en una

[33] Algunos casos especiales como las cresterías, que se yerguen como elementos casi exentos sobre los techos, tendrían por fondo el espacio vacío a su alrededor; esta característica en juego con la composición de la imagen sirve para aislar las figuras.

apreciación libre de la relación existente entre el elemento escultórico (forma escultórica) y el fondo (superficie arquitectónica). Esta distinción responde a que en la mayoría de los casos de estudio existe una marcada ausencia de datos sobre las medidas de los edificios y las fachadas con EIA, ya sea por falta de contexto arquitectónico (ej. friso de Placeres), debido a que las exploraciones que han sacado a la luz los programas escultóricos no incluyen la liberación total de los edificios (ej. mascarón del Edificio 5D-23-2nd de Tikal y friso EX – S2 de Becán), o a causa de mutilaciones parciales en los edificios y sus fachadas para nuevas etapas constructivas (ej. edificios Margarita en Copán y Kabul en Izamal).

Tal como se ve en la Tabla 3.2,[34] y siguiendo el análisis recomendado por Groupe μ (2015, p. 195), el parámetro de la dimensión de los elementos escultóricos confronta el factor de escala objeto/observador con el factor de escala objeto/fondo, oponiendo lo *grande* con lo *reducido* (tamaño en función de la escala objeto/observador), y lo *alto* con lo *medio* (grado de presencia visual de la EIA en función de la escala objeto/fondo arquitectónico).

El resultado, referente a la dimensión de los programas escultóricos, será considerado como una estrategia expresiva de las obras, cuyos efectos dentro del entorno serán discutidos al final. Como se ve en la Tabla 3.2, la dimensión de la EIA se establece conforme a los rangos *monumental*, *extenso* y *regular*; oponiendo en ambos extremos de la escala de rangos lo *monumental* con lo *regular*.

De los casos de EIA que se hallan dentro de los rangos de dimensión *monumental* es necesario detallar algunos aspectos específicos que pueden generar confusión.

En primer lugar, el mascarón del Edificio 5D-23-2nd de Tikal, aunque seriamente mutilado en las secciones que rodean al rostro central, presenta todavía las formas y los volúmenes que originalmente tuvo, mismos que señalan la presencia de un arreglo de orejeras sumamente voluminoso y extendido hacia los lados y la parte superior, así como un posible tocado (véase la Figura 3.10A). Por tal razón,

[34] Las medidas de los programas escultóricos de la Tabla 3.2 fueron tomadas de: García 2001 [mascarones de Yaxhá]; Argyle 2010 [tableros de El Mirador]; Valdés 1989 [friso y relieves de Uaxactún]; Mencos Quiroa (comunicación escrita, 15 de septiembre de 2015) [friso de Xultún]; Pendergast 1981 [mascarón de Lamanai]; Alexandre Tokovinine (comunicación escrita, 16 de septiembre de 2015) [tablero de Margarita, Copán]; Agurcia Fasquelle 2004 [friso y relieves de Rosalila, Copán]; Estrada-Belli 2013 [friso de Holmul]. Las medidas de los frisos de Balamkú, Placeres y Becán, y de los mascarones de El Tigre fueron tomadas *in situ* por el autor.

considero viable suponer que su área total originalmente rebasó los 10m^2, a pesar de que ahora solo se pueden registrar 7.5 m^2.[35] Así, su tamaño debió ser *grande* y su grado de presencia visual *alto*. Una situación similar se debe considerar para el friso EX –S2 de Becán, que, aunque no se extendía más hacia los lados, sí debió prolongarse mucho más verticalmente (tomando en cuenta que el árbol en la parte posterior de la escena se encuentra mutilado a la mitad, por lo menos – véase la proyección hipotética en Fig. 3.3A), por lo que su altura pudo rondar los cuatro metros como mínimo, alcanzando un área original que rebasó los 10m^2.[36] Con respecto a su grado de presencia visual, establecido como *alto*, cabe aclarar que la reconstrucción hipotética del edificio (imagen anterior) muestra como el friso tiene (a pesar de su mutilación) la misma altura que los muros de la fachada del edificio; su relación con el fondo arquitectónico es por lo tanto predominante.

Por su parte, la base y la altura del mascarón del edificio Kabul en Izamal (ahora perdido por completo) han sido calculadas con base en las medidas del talud al que estuvo adosado (Burgos Villanueva *et al*. 2013, p. 212), mientras que su grado de presencia visual en la estructura, considerado como *alto*, es inferido a partir de su enorme área y a la altura del talud en el que se ubicaba (Fig. 3.10B).

En cuanto al friso de Placeres, que en su estado actual mide 8.39 metros de base y 2.48 metros de alto, originalmente debió medir 13 metros de largo, por lo menos, tomando en cuenta que al mutilarlo para transportarlo los saqueadores dejaron *in situ* dos marcos de plumas con rostros antropomorfos, de los cuales quedan algunos indicios en ambos extremos de la pieza (ver la reconstrucción gráfica del friso y su relación con el edificio en la Figura 3.4B). Tomando en cuenta este detalle se deduce que el área general del friso fue de prácticamente 32.24m^2 como mínimo (*grande*), mientras que su grado de presencia visual se establece como *alto* a partir de su tamaño y posible ubicación sobre los muros de la fachada del edificio y arriba de los vanos de las puertas, posición habitual en frisos similares, los que alcanzan una predominancia visual dentro de la composición arquitectónica (ver las Figuras 3.2A y B; 3.3B para efectos comparativos).

[35] Medidas calculadas a partir de Coe (1990, Fig. 123B1).
[36] Medidas y observaciones hechas *in situ* por el autor.

Las dimensiones del friso de Rosalila se han calculado tomando como base el que se encuentra en la fachada oeste del edificio; no obstante, se debe considerar que existen cuatro frisos, uno en cada una de las fachadas, que en conjunto debieron rebasar los 250m^2. Desgraciadamente, no se conocen las medidas exactas de todos los frisos, solo su extensión aproximada e inferida a grandes rasgos.

En cuanto a los resultados generales de las dimensiones, es interesante notar que la gran mayoría de casos (16/17) comparten los rangos *monumental* y *extenso*, es decir, se trata de ejemplares de EIA cuyos tamaños oscilan entre *moderado* y *grande* en combinación con un grado de presencia visual *alto* (y solo en un caso, *medio*) con respecto a la superficie arquitectónica que los acoge. La sobredimensión de estos 16 ejemplares de EIA, que es un atributo formal caracterizado por Carrere y Saborit (2000, p. 449) como una "amplificación que afecta los rasgos asociados al arte […] relativos a sus modos expositivos habituales en confrontación a la escala humana del espectador", incide en los elementos de forma que contienen, permitiendo que se muestren cabezas y rostros gigantescos o que los cuerpos humanos representados rebasen en muchas ocasiones la escala 1/1 con respecto al cuerpo humano real (Fig. 3.18).[37]

Al respecto, e independientemente de los valores de contenido y significado que puedan tener los rostros monumentales o los cuerpos completos que exceden la escala humana, la funcionalidad de la sobredimensión de los programas escultóricos (como estrategia expresiva) es ganar visibilidad a pesar de la distancia, efecto importante si tomamos en cuenta que muchos de estos ejemplares de EIA están colocados de frente a amplias plazas y patios, algunos ubicados en la parte alta de los edificios.

En años recientes he podido corroborar este aspecto funcional de los programas escultóricos integrados en la arquitectura en el sitio de Becán. A partir de mis observaciones en campo he constatado que el rostro del personaje del friso EX - S2 de Becán (Fig. 3.18 – n°4), colocado a una altura aproximada de 5 metros sobre el

[37] Los únicos dos casos de EIA en los que los cuerpos humanos representados no exceden la escala humana son los tableros de la Calzada Acrópolis en El Mirador, con una figura antropomorfa con dimensiones similares a las del cuerpo humano – o que lo rebasan por muy poco –, y los relieves del Edificio H Sub-10 de Uaxactún, con personajes ligeramente menores a la escala humana (véanse las Figuras 3.18 – n°1 y 2).

nivel de la plaza, se aprecia perfectamente desde una distancia de 15 o 20 metros, mientras que el mascarón del último cuerpo de la Estructura IX (3.6 x 3m = 10.1 m^2 – *grande*; presencia visual *alta* y dimensión *monumental*) es visible a una distancia de 40 o 45 metros, tomando en cuenta en este caso la altura a la que se ubica, alrededor de 30 metros por sobre el nivel de la plaza principal del sitio. Más allá de los dos casos mencionados de Becán, estas mismas facultades pueden encontrarse en ejemplares sobredimensionados de EIA por toda el área maya. Cabe señalar que, si bien la figura humana adquiere tamaños importantes en estos programas escultóricos, no solamente los rostros y los cuerpos de proporciones mayores a la humana son discernibles a larga distancia, también lo son todos los elementos de forma que componen la imagen, mismos que guardan una relación armónica de tamaño con las figuras principales. Así, es común encontrar orejeras que rebasan el medio metro de ancho, que acompañan a rostros que exceden al cuerpo humano de pie, como es el caso de los mascarones de la Plataforma 1C Sub de El Tigre (Fig. 3.18 – n°7); o las cabezas *witz* (montañas zoomorfas) de 3.3 x 1.9 metros que comparten el espacio pictórico con figuras humanas que, sentadas con las piernas cruzadas alcanzan 1.4 metros de alto, como ocurre en el friso de la Estructura 1-A Sub de Balamkú (Fig. 3.18 – n°4).

Por otra parte, el único programa escultórico con una dimensión *regular*: tablero de Margarita de Copán (véase la escala en la Fig. 3.19A), es visible (y sus formas son reconocibles) a una distancia mucho menor.

Al correlacionar las dimensiones de la EIA con las formas escultóricas (véase Estrato de construcción formal n°1), tenemos que los rangos de dimensión *monumental* y *extenso* se concentran en los mascarones y en los frisos y, en menor medida, en dos relieves sobre muro y en un tablero.

Cabe destacar que dentro del *corpus* de EIA, las formas escultóricas de mayores dimensiones, es decir, aquellas que invariablemente se presentan en tamaños *moderado* y *grande* en combinación con un grado de presencia visual *alto*, son los frisos y los mascarones; en pocas palabras, la sobredimensión es un factor expresivo típico de estos dos formatos escultóricos. Adicional a esto, si se observan con detenimiento las columnas de las medidas y el área en la Tabla 3.2, se verá

que los tamaños de los mascarones y de los frisos experimentan un considerable aumento a medida que avanza el período preclásico tardío, alcanzando medidas verdaderamente colosales una vez entrado el Clásico temprano.

Los tableros y los relieves sobre los muros, como se ve en la Tabla 3.2 y con base en los datos referidos anteriormente, pueden variar de dimensiones, encontrándose tanto ejemplares *monumentales* y *extensos* (sobredimensionados), como *regulares*, como el tablero de Margarita. Coincidentemente, este último ejemplar de EIA se encuentra de cara a una plaza pública relativamente pequeña en comparación con las grandes plazas que alojan mascarones, frisos o tableros sobredimensionados.

Asimismo, es interesante notar que el tamaño de la EIA enfocada en la figura real (escala forma escultórica/observador), su grado de presencia visual (escala forma escultórica/fondo arquitectónico), y sobre todo la sobredimensión del cuerpo humano representado, son atributos formales compartidos con el sistema de representación de los dioses en la EIA. En efecto, ejemplares tempranos de EIA centrados en la imagen de los dioses alcanzan también proporciones monumentales. Tal es el caso, por ejemplo, del mascarón de la Estructura 1 de Nakbé – Fig. 3.20A (*ca.* 200 a.e.c.), del friso de la fachada norte del Edificio Sub II C-1 de Calakmul – Fig. 3.20B (405-390 a.e.c.) o de los mascarones de la Estructura 34 de El Mirador (Fig. 3.20C).

Dentro del sistema de representación de los dioses en la EIA el tamaño *reducido* en conjunto con un grado de presencia visual *medio* (y en consecuencia un rango de dimensión *regular*) son atributos más bien escasos y se presentan generalmente en tipos escultóricos no tan comunes; valga mencionar a manera de ejemplo el tablero del “Señor de los espejos” del Edificio Sub 75 del Grupo 6C-XVI de Tikal – Fig. 3.14C (1.94m base x 1m alto = 1.94m^2 – tamaño *reducido* –, con una presencia visual *media*).

Resultados del análisis de las dimensiones

Los datos obtenidos acerca de las dimensiones de las formas escultóricas y las observaciones acerca de los efectos visuales que estas características producen en el entorno permiten reconocer dos funciones expresivas básicas:

1. *Dominancia*. Se trata de la función expresiva principal de este atributo. Groupe μ (2015, p. 199) caracteriza este rasgo de las obras plásticas como una dimensión importante (dominante) con relación a puntos de referencia establecidos. Para este estudio, dichos puntos de referencia son la escala forma escultórica/observador y la escala forma escultórica/fondo arquitectónico.

Varios autores enfocados en estudiar los programas escultóricos integrados en la arquitectura maya (Kubler 1962b, pp. 160-164; Díaz Balerdi 1984; Sanz Castro 1997 y 1998a; Fash y Fash 1996; Parmington 2011, pp. 44-45; Werness-Rude y Spencer 2015, pp. 43-45; entre otros) han detectado su condición dominante dentro de la composición arquitectónica y con respecto al observador. Clancy (1999, pp. 23-24; 2015, pp. 215-216) hace especial énfasis en la escala forma escultórica/observador, sugiriendo una predominancia de tipo presencial, es decir, que las figuras representadas ocupan físicamente un espacio que sobrepasa la proporción humana, logrando con ello una dominancia del entorno. Sobre esta misma idea, cabe destacar que los casos de estudio que nos ocupan logran imponer la imagen de personajes reales dentro del espacio a través de figuras humanas que en la mayoría de los casos sobrepasan el tamaño natural, ya sea como rostros gigantescos o como cuerpos completos (o semi completos). Se puede decir que la figura humana en estos programas escultóricos ejerce su propia dominancia dentro de la composición y del espacio escultórico, condición que claramente se encuentra favorecida por la sobredimensión de los formatos escultóricos. Un efecto relacionado pero que excede el nivel perceptivo (*simbolismo extravisual*) es la noción de jerarquía que conlleva el cambio de escala. Si se toman otras obras plásticas mayas del período clásico, como la Placa de Leiden (Fig. 2.4 [II-B]), la Estela 20 de Uaxactún (ver Fig. 4.3F en Cap. 4) o las estelas 8 y 26 de Piedras Negras (en O'Neil 2012, Fig. 2.13, 2.14 y 2.20), y se compara la *sobredimensión* del cuerpo de los gobernantes con respecto a otros personajes – como cautivos y súbditos – se notará que el cambio de escala (o la oposición formal grande *vs*. pequeño) es un mecanismo retórico empleado para introducir valores como la jerarquía y el peso social de las figuras reales frente a individuos de rango menor. En el caso de la EIA que sólo presenta un personaje (ej. mascarones) este recurso

podría operar entre el gobernante representado y el observador, en cuyo caso el contraste de proporciones establecería igualmente una diferenciación social; algo que también ocurre con las estelas del Clásico que presentan reyes que rebasan la escala humana (O'Neil 2012, Cap. 2).

2. *Visibilidad*. La dimensión como estrategia expresiva no es una variable independiente, ya que está estrechamente vinculada con otros factores o atributos formales. Así, al examinar simultáneamente la dimensión y la ubicación espacial de los programas escultóricos dentro de la composición arquitectónica, se notará que ambos rasgos se complementan mutuamente.

Podemos observar que los casos de EIA que combinan una sobredimensión con ubicaciones espaciales elevadas obtienen altos grados de visibilidad en espacios abiertos (véanse las Figuras 3.2A, 3.3A y B, 3.4A y B, 3.5A y 3.16B). Por su parte, los ejemplares de EIA que se encuentran a nivel de las plazas o patios, es decir, en los primeros cuerpos de los basamentos escalonados (ej. Fig. 3.9A-C, 3.10 A y B, 3.11) y de otros tipos de edificios (ej. Fig. 3.15A), tienen debido a su cercanía con el observador una visibilidad aún mayor que aquellos ubicados en lo alto de las estructuras; en cambio, los programas escultóricos con una dimensión menor (*regular*), como el tablero del Edificio Margarita, tiene una visibilidad más reducida y efectiva únicamente a distancias de observación menores (Fig. 3.15B). En este caso, sin embargo, el efecto visual fue enfatizado a través de otros mecanismos, como una particular paleta cromática muy llamativa y definida a partir de campos de color muy bien diferenciados y que corresponden a ciertos motivos iconográficos específicos, ayudando a resaltarlos (véase el análisis del color más adelante). Cabe subrayar que los formatos escultóricos de dimensiones menores están ubicados en las partes bajas de los edificios y en espacios de carácter semi público – que permite la afluencia de grupos reducidos –, lo cual posiblemente facilitó el acercamiento de los espectadores.[38]

[38] Los casos de estudio suplementarios (relieve de la terraza 3 de Toniná; relieve del Templo I de Dzibanché; friso del Edificio 5D-82-1 de Tikal; relieves y frisos de estuco del Templo del Sol Nocturno en el Zotz) también presentan una coincidencia de dimensiones monumentales y extensas en relación con su ubicación de cara a espacios abiertos o plazas grandes. El único caso diferente es el relieve del Templo 2 de Tutil en Dzibanché, que se encuentra en el interior de un recinto abovedado y con dimensiones más bien regulares, debido a su área, que apenas y sobrepasa los 4 m^2; sin embargo, se trata de un tamaño suficientemente importante como

En cuanto al comportamiento y variabilidad de las dimensiones de la EIA con respecto a su temporalidad, es de suma importancia remarcar que los programas escultóricos centrados en la figura real incrementan progresivamente su tamaño y su grado de presencia visual dentro del entorno a medida que avanza el período preclásico tardío, sobre todo hacia la segunda mitad del siglo II y durante el siglo I a.e.c., cuando se construyen los tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador, el friso del H Sub-2 de Uaxactún y, posteriormente, los relieves sobre los muros del H Sub-2 del mismo sitio. Hacia el Clásico temprano, sobre todo a partir de los mascarones de 5D-23-2nd de Tikal y de Kabul en Izamal, la sobredimensión de estos programas escultóricos – y la consecuente sobredimensión de la figura humana, véanse las Figuras 3.18 – n°11, 12 y 15 – es más frecuente y acentuada, llegando a alcanzar tamaños colosales y una presencia visual sobresaliente.

Estas dos funciones expresivas ligadas a la dimensión de los programas escultóricos pueden ser entendidas como *condiciones de visibilidad* diseñadas especialmente para el tipo de entorno construido circundante y responde a las necesidades discursivas de los grupos involucrados en su producción (Criado Boado 1993). De esta manera, y tomando en consideración los datos que resultan de este análisis, se puede decir que es durante el Clásico temprano cuando la EIA enfocada en la figura real adquiere mayor importancia dentro del espacio urbano, imponiéndose como uno de los elementos visuales predominantes dentro del entorno construido.

Tanto la *dominancia* como el alto grado de *visibilidad* en los programas escultóricos fueron originalmente explorados y desarrollados en torno a los dioses, sobre todo durante el lapso 400 a.e.c.-200 e.c. Estas mismas funciones fueron adoptadas por el sistema de representación de la figura real, generando con ello un principio de similitud formal entre deidades y soberanos.

---

para dominar visualmente el recinto cerrado que ocupa. De entre todos los casos de estudio suplementarios sobresale el programa escultórico del Templo del Sol Nocturno, que abarca la estructura por todos sus lados de manera completa. Según Houston *et al.* (2015c), esta característica produjo que el edificio fuese visible desde el valle de Buenavista, a los pies de la colina donde se ubica el templo.

Estrato de construcción formal n°3: tipos de composición

De acuerdo con Carrere y Saborit (2000, p. 243) la composición de una imagen se define como la relación estructural y rítmica de sus elementos componentes; Arnheim (2015, p. 9) la considera una organización de formas dispuestas en conjunto.

A primera vista los diferentes formatos escultóricos del *corpus* parecen presentar tipos de composición distintos; sin embargo, un estudio más profundo y detallado revelará ciertas recurrencias que los asemejan, aunque también evidenciará ciertos rasgos particulares en algunos casos. El estudio de los tipos de composición se hará a cada tipo escultórico de manera separada, posteriormente se analizarán los datos resultantes en conjunto, en la búsqueda de las funciones expresivas.

El primer tipo de escultura a analizar, el friso, se caracteriza por ser un formato horizontal desplegado a lo largo de la parte superior de las fachadas. Según Kubler (1985, p. 258), los frisos del área maya presentan una composición basada en la repetición de elementos similares. Para los frisos centrados en la figura real esta aseveración es en parte cierta. Una observación detallada revela que no todos los frisos están regidos por una composición estrictamente repetitiva. Si bien algunos casos sí muestran secuencias de segmentos en gran parte similares que configuran bloques o módulos,[39] existen otros que modifican sustancialmente este tipo de composición al colocar un elemento central predominante dentro de una repetición homogénea. Asimismo, existen casos con disposiciones compositivas totalmente diferentes, donde no hay segmentos repetidos y donde la composición es marcadamente vertical, en lugar de la usual horizontalidad.

Dentro del conjunto de frisos considerados para este estudio cada caso presenta ciertos rasgos compositivos distintivos; sin embargo, he logrado reconocer tres tipos de composición predominantes: composición *modular repetitiva*; composición *modular repetitiva con elemento central* y composición *vertical centralizada*.

El primer tipo de composición (*modular repetitiva*) puede ser definido como una secuencia uniforme de módulos parecidos, tanto constitutiva como

[39] En términos de imagen y de composición, por módulo se entenderá una pieza o un conjunto unitario de piezas que se repiten.

compositivamente. Pertenecen a este tipo de composición los frisos de Balamkú y de Placeres.

En el friso de Balamkú (Fig. 3.21A) los módulos se presentan como bloques escultóricos con variantes icónicas, son especialmente elaborados e incluyen varios motivos iconográficos. Los módulos n°1, 3, 5 y 7 están conformados por tres motivos dispuestos verticalmente (los personajes reales en la cima), mientras que los módulos n°2, 4 y 6 se alternan con los bloques anteriores y ocupan las secciones bajas de la escena.

En el friso de Placeres (Fig. 3.21B) los módulos son marcadamente distintos a los de Balamkú. El módulo n°3, el que actualmente se conserva como el elemento central de la escena, tiene un arreglo compositivo concentrado en el rostro de un personaje real, muy parecido a lo que posteriormente se verá en los mascarones. Alternando con estos bloques y conectados por bandas horizontales trenzadas (arriba y abajo) los módulos n°2 y 4 muestran el torso de dos dioses ancianos con vectores de tensión que dirigen la vista hacia los módulos principales (n°1, 3 y 5). Se debe considerar en este caso de Placeres la existencia de otros dos módulos similares al central que estuvieron originalmente en los extremos del programa escultórico, tal como se ve en la reconstrucción gráfica.

Más allá de las variantes en cuanto a la forma en la que se configuran los módulos, ambos frisos comparten una misma composición *modular repetitiva* con una organización rítmica y homogénea del espacio, donde los distintos personajes reales ocupan posiciones espaciales indiferenciadas, distinguiéndose únicamente de los personajes secundarios que tienen una ubicación de relevancia menor.[40]

Para Carrere y Saborit (2000, p. 239) este tipo de composición repite el tipo expresivo con distintos referentes; es decir, en cada friso se emplean las mismas estrategias expresivas y las mismas distribuciones de los elementos compositivos,

[40] Una composición modular repetitiva en gran medida similar a la del friso de Placeres se presenta en el friso de la Estructura 5D-82-1st de Tikal (Imagen n°18 del *Corpus*). Donde los módulos principales ocupan las esquinas del edificio y muestran un arreglo compositivo muy parecido al de los bloques centrales de Placeres – posiblemente con rostros de personajes reales –, mientras que los módulos secundarios, de nueva cuenta con la imagen de dioses, son menores en dimensiones y en complejidad.

pero cada módulo integra motivos componentes que pueden variar ligeramente sus rasgos, imprimiendo diferencias en cada personaje.

Cabe destacar que el friso de Balamkú introduce una variante formal única en los frisos con composición predominantemente horizontal. Me refiero a la marcada verticalidad de los módulos principales (n°1, 3, 5 y 7). Desde luego, este arreglo compositivo puede verse en ejemplares de EIA más tempranos, como el friso EX – S2 de Becán y algunas cresterías. La innovación del friso de Balamkú fue integrar una repetida verticalidad modular en un formato usualmente horizontal. Con esto, se introducen nuevos vectores de tensión extrínsecos que rompen la homogeneidad y unidireccionalidad del plano (marcados en la Fig. 3.21A). El resultado es la generación de trayectorias visuales ascendentes que producen una sensación de movimiento y que convergen en el lugar donde se encuentran los personajes. Más adelante desarrollaré con mayor detalle este punto, a la luz de otros ejemplos parecidos de EIA.

El segundo tipo de composición (*modular repetitiva con elemento central*) es el que incluye un módulo o elemento desigual en el centro de una secuencia modular. Pertenecen a este tipo de composición los frisos de Uaxactún, Xultún, Rosalila en Copán y Holmul. Tanto el friso del Edificio H Sub-2 de Uaxactún (Fig. 3.22A) como los frisos de Rosalila (Fig. 3.22B y C) tienen como elementos centrales módulos con imágenes de dioses, mientras las figuras reales se muestran como cabezas sin cuerpo en bloques laterales.

En cuanto a las trayectorias visuales en ambos frisos, el de H Sub-2 es más estática y tiende hacia el centro de la escena, con dos puntos focales visuales adicionales – pero de menor peso – en la periferia, que imprimen cierta movilidad descendente. Por su parte, los frisos de Rosalila, como se muestra en las figuras 3.22B y C, son más dinámicos y tienen direccionalidades trazadas por las formas de las secciones laterales, que en cada caso jalan la composición hacia abajo. En los dos casos, los focos visuales de la periferia tensan la composición hacia los lados, equilibrándola.

A diferencia de estos dos, el friso Pimiento en Xultún y el friso del Edificio A del Grupo II de Holmul (Fig. 3.23A y B, respectivamente) sí tienen personajes reales en bloques centrales dentro de secuencias modulares repetitivas.

El friso de Xultún muestra a un gobernante de cuerpo completo en el módulo central (n°4), anclado a la base horizontal por las líneas de tensión laterales y por el cuerpo sedente, que tiene un centro estable a la altura del cinturón. Hacia ambos lados hay una serie de módulos distintos dispuestos de forma alternada. Un grupo de módulos (n°2 y 6) tienen arreglos compositivos concéntricos similares al módulo principal del friso de Placeres; el otro grupo (n°3 y 5) muestra igualmente rostros monumentales, pero de factura más sencilla y menos concentrada que los anteriores. El módulo central está conectado con los bloques laterales por medio de franjas horizontales en la sección inferior que trazan vectores de tensión excéntricos; en las esquinas de la fachada los módulos 1 y 7 equilibran la composición y la estabilizan. Al igual que en el friso de Placeres, la escena completa es relativamente estable y con mucho menos dinamismo que los frisos de Balamkú y Rosalila.

El friso de Holmul también presenta un personaje real de cuerpo completo en el módulo central (n°3) que está encerrado entre vectores ascendentes y descendentes que se compensan y estabilizan su imagen, produciendo que sea un primer punto de contacto con la escena, dos dioses a ambos lados (módulos n°2 y 4) y otros dos personajes reales – comparables con la figura central en cuanto a su factura, vestimenta, postura y dimensiones – en las esquinas (módulos n°1 y 5). Los vectores principales que imprimen movimiento al conjunto irradian del centro trazando trayectorias visuales bien definidas hacia los extremos.

En estos frisos, al colocar un elemento central que modifica la organización modular repetitiva se genera una composición simétrica bilateral en torno a un eje. Clancy (1999, p. 20) advierte que éste es un tipo de composición sumamente escaso en los monumentos pétreos del Clásico temprano (ej. estela 20 de Uaxactún, monumento 26 de Quiriguá y el monumento 168 de Toniná), ya que implica la representación de una figura humana totalmente de frente en el centro de la imagen y con sus extremidades en posturas simétricas. Este tratamiento de la figura

humana se desarrollará plenamente hasta la aparición del altorrelieve y la escultura de bulto en las estelas del Clásico tardío.

En composiciones de este tipo, los vectores de tensión son lanzados desde el punto central hacia los lados, generando trayectorias visuales excéntricas, pero que enfatizan a la vez el punto central como el de mayor gravedad compositiva, o donde recae el peso visual (Arnheim 2015, pp. 13-16). Por esta razón, considero que la centralidad de una figura dentro de una composición de tipo *modular repetitiva con elemento central* es una estrategia expresiva diseñada para generar focos de atención, y con ello establecer un principio de diferenciación entre los personajes representados. En otros formatos plásticos – cerámica, altares y estelas – esta misma necesidad expresiva se complementa o enriquece con otros recursos, como la postura frontal del cuerpo o su ubicación en las secciones altas de la escena (Velásquez García 2009a, *Apartado 5.2*).

Una característica común en ambos tipos de composición (*modular repetitiva* y *modular repetitiva con elemento central*) es la alternancia de módulos con distintos personajes. En la mayoría de los casos los módulos más elaborados corresponden a los de las figuras reales (con excepción de los frisos de Uaxactún y Rosalila), mientras que los más sencillos a personajes de relevancia menor.

El tercer tipo de composición (*vertical centralizada*) lo defino como un arreglo espacial predominantemente vertical que hace énfasis en un elemento específico, ya sea por una posición destaca dentro de un eje visual o por una dimensión acentuada en comparación con los demás componentes de la imagen. Este tipo de composición cuenta con un solo ejemplar dentro del *corpus*, el friso EX – S2 de Becán (Fig. 3.24).

A diferencia de los frisos anteriores, el de Becán presenta solo un personaje colocado en la parte inferior de un vector de tensión marcadamente vertical (reforzado por el fondo geométrico). Se trata de una estructura espacial y compositiva distinta al común de los frisos, de recurrente horizontalidad. La ubicación del personaje y los rostros de perfil que lo flanquean establecen un punto de partida para un movimiento ascendente extrínseco que se eleva desde la base,

donde se concentra el mayor peso visual.[41] Adicional a esto, los brazos del personaje presentan una postura dinámica que se distancia de las poses frontales hieráticas (ejes dinámicos señalados en rojo).

A la luz del friso de Becán me gustaría retomar brevemente tres frisos con trayectorias visuales dominantes en las escenas: Balamkú, Rosalila y Holmul. En el caso de Balamkú, los módulos 1, 3, 5 y 7 estabilizan la escena gracias a su base ancha y pesada visualmente, sin embargo, de estas bases surgen vectores de movimiento ascendente cuyo dinamismo se incrementa por el *decrescendo* que genera la reducción de tamaños en los motivos a medida que su posición es más elevada, y por medio de la orientación de algunos de estos componentes, en especial las criaturas zoomorfas con la cabeza volteada y las foliaciones que brotan de sus fauces, que fijan una direccionalidad a cada bloque escultórico. En Rosalila, la direccionalidad es en sentido opuesto, y desciende forzando el límite visual horizontal de la cornisa, lo que hace que el centro dinámico – donde se ubica el rostro de las deidades – sea aún más pesado en términos visuales, por lo que considero que se trata de las figuras protagónicas de las escenas. En cuanto al friso de Holmul, el movimiento predominante es generado por los cuerpos de las serpientes que parten del módulo central hacia la periferia y por la orientación de los personajes en los módulos en los extremos, que por sí mismos funcionan como puntos secundarios de atracción visual.

El siguiente formato escultórico por analizar es el mascarón. En contraste con los frisos, los mascarones tienen arreglos compositivos más homogéneos, no presentan módulos repetidos y la variación de sus elementos componentes es menor. En el tipo de composición de los mascarones, que siguiendo a Arnheim (2015, pp. 12-13, 21-22) podemos definir como *concéntrico*, tanto los marcos como todos los motivos componentes se acomodan alrededor del rostro y generan una simetría bilateral con vectores de tensión que se compensan mutuamente, lo que implica el establecimiento de un centro en el lugar donde convergen, es decir, en los rostros de los personajes (Fig. 3.25 y 3.26).[42] De esta forma, los rostros ocupan

[41] Nótese que el personaje sobrepone los brazos y las manos a la cornisa, lo que produce que la base del friso adquiera una presencia visual aún mayor.

[42] Para una mejor comprensión de este principio recomiendo consultar en Arnheim 2015 la Figura 9.

los centros geométricos y dinámicos de las escenas, configurándose como los puntos con mayor gravedad compositiva. Estas características se presentan en los seis ejemplares del *corpus*.

Con respecto al marco de los mascarones, dentro del *corpus* solamente tres ejemplares cuentan con un marco ancho con extensiones laterales que penden (Fig. 3.25C y 3.26A y B). En la literatura especializada a este marco se le denomina banda celeste, y enmarca al rostro y su atavío por tres de sus lados (superior y laterales).[43] Es común que los tocados de los personajes – bastante voluminosos y proyectados hacia arriba – se sobrepongan a la franja horizontal superior de estas bandas, logrando que visualmente el personaje se coloque en un plano más cercano al espectador (ej. Fig. 3.25C y 3.26B). Schapiro (1990, p. 32) y Arnheim (2015, Cap. IV) consideran que al violentar los marcos – ya sea atravesándolos o sobreponiéndose a ellos – se imprime un grado alto de dinamismo a las figuras evitando que se produzcan composiciones rígidas y estáticas. En el caso de los mascarones, gracias a este recurso y al altorrelieve de los rostros (ver más adelante), el movimiento parece darse hacia fuera de la imagen, como si el personaje "emergiera" del fondo enmarcado e invadiera el espacio del observador.

El mascarón más completo del edificio 142 sur de Yaxhá (Fig. 3.25B) no tiene banda celeste, y su marco se limita a ser una franja angosta y lisa que lo rodea por tres de sus lados. Por su parte, los mascarones de la Plataforma 1C Sub de El Tigre (Fig. 3.25A) no poseen ningún tipo de marco y su contorno rectangular está dado por la superficie arquitectónica que los contiene. Esta es una característica que los mascarones de El Tigre comparten con otros ejemplares igualmente tempranos (Fig. 3.7A – D).

Como se puede ver de forma comparativa, la presencia de marcos en los mascarones produce un efecto de mayor centralidad en el rostro, resaltándolo de forma más efectiva que una composición sin marco. A su vez, el marco sirve para separar visualmente la imagen de su fondo arquitectónico.

---

[43] El mascarón del edificio 5D-23-2nd de Tikal ha perdido toda su periferia, por lo que no es posible saber si originalmente tuvo o no un marco o una banda celeste. El mascarón del edificio 142 norte de Yaxhá, por su parte, tiene restos de una banda celeste solamente en tres de sus lados.

El tipo de composición *concéntrico* de los mascarones es una constante en estos formatos escultóricos desde su origen. Los mascarones preclásicos de Calakmul, Nakbé y El Mirador (Fig. 3.7A y B, 3.20A y C) con las imágenes del dios del maíz, de la Deidad Ave Principal y de un dios solar, por ejemplo, ya lo presentan. Esta tendencia compositiva común en todos los mascarones establece una base formal sobre la que se construyen semejanzas entre las deidades y los gobernantes; se trata de un principio de similitud parecido al que se genera con la sobredimensión y sus funciones expresivas (*dominancia* y *visibilidad*).

Un detalle que es necesario aclarar es que los mascarones aquí analizados son aquellos que se presentan de manera individual, conformando formatos escultóricos independientes. Los módulos integrados en los frisos de Placeres (n°1, 3 y 5) y de Xultún (n°2 y 6), que presentan composiciones concéntricas idénticas, no han sido considerados como tipos escultóricos, sino como bloques componentes de programas escultóricos más amplios. No obstante, cabe subrayar que al presentar los mismos tipos de composición que los mascarones, estos módulos también generan los mismos efectos visuales sobre los rostros centrales.

El siguiente tipo escultórico es el relieve sobre muro. Los dos ejemplares considerados dentro del *corpus* presentan tipos de composición diferentes. Los relieves del edificio H Sub-10 de Uaxactún (Fig. 3.27) tienen en conjunto un tipo de composición *modular repetitivo*, igual al de algunos frisos, mientras que los relieves de los muros inferiores de Rosalila (Fig. 3.26C) poseen composiciones de tipo *concéntrico,* cercanas a la de los mascarones, aunque con ciertas diferencias, que obligan a considerarlos como una variante del tipo.

Los relieves de H Sub-10 están dispuestos en los muros exteriores a manera de un plano continuo únicamente interrumpido por los vanos de las puertas de la estructura. Su configuración está resuelta a partir de una secuencia de dos módulos repetidos de forma alterna. Los módulos principales (señalados con el número romano I) muestran figuras reales de cuerpo completo y con ejes verticales predominantes definidos por los cuerpos humanos y por las hileras de volutas a ambos lados, mientras que los módulos secundarios (II) son rectangulares con motivos trenzados como esteras.

Al igual que en los frisos con composición *modular repetitiva*, el programa escultórico de H Sub-10 en su totalidad no tiene simetría bilateral, tampoco los módulos principales repetidos, ya que las figuras humanas están de perfil y con poses que rompen la rigidez de los ejes isotrópicos (como el de las estelas con personajes de frente. Véase Clancy 1999, pp. 19-20).[44] De igual manera que en los frisos de Balamkú y de Placeres, los módulos principales de estos relieves tienen el mismo tipo expresivo, pero con distintos referentes,[45] y la composición en general tiene una distribución homogénea del espacio y no coloca a personajes en una posición privilegiada por sobre otros.

Los vectores dinámicos en las dos caras principales del relieve son débiles y están solamente dictados por la orientación de los cuerpos: todos van en dirección de los motivos trenzados y se dirigen hacia ellos doblando las esquinas de los vanos de las puertas y las esquinas exteriores del edificio (ver Fig. 3.12A).

Los relieves de Rosalila en Copán (Fig. 3.26C), por su parte, tienen cierta afinidad compositiva con el tipo *concéntrico* de los mascarones. En efecto, cada uno de los relieves de este edificio tiene un rostro al centro de la imagen que está rodeado de otros elementos que generan una simetría bilateral, entre ellos, un marco delgado. Estos elementos de forma generan una tensión más o menos equilibrada sobre el rostro y toda la sección central de la imagen, produciendo un eje visual predominante y un efecto de centralidad y realce en parte cercano al de los mascarones. Sin embargo, cabe señalar que los relieves de Rosalila poseen un contorno irregular que introduce un ligero factor de dispersión en los vectores de tensión, produciendo menor convergencia si se compara con los mascarones.[46]

Podría definirse esta composición como de tipo *concéntrico en menor magnitud*, por acuñar un término descriptivo que remita a las semejanzas con el tipo de

[44] Según Clancy (*ibid.*), la isotropía es un tipo de composición que involucra la simetría bilateral y un eje vertical rector en torno al cual se organiza la imagen. La isotropía, como un orden que imprime estabilidad compositiva y equilibra la imagen, puede presentarse por igual en el cuerpo humano cuando está de frente y en escenas completas que tienen un eje o punto central y similitud compositiva y constitutiva hacia los lados.

[45] Cada módulo principal presenta la misma postura, modo de representación y orientación de los personajes, pero con ligeras diferencias en el atuendo y en los elementos sobre los que están parados.

[46] Una composición bastante similar presenta el relieve sobre muro del Templo 2 de Tutil en Dzibanché (Imagen n°21 del *Corpus*).

composición de los mascarones, pero aludiendo al efecto disminuido de la centralidad.

El siguiente formato escultórico por estudiar es el tablero. El primer caso, los tableros en la Calzada Acrópolis de El Mirador (Fig. 3.28), está conformado por dos secciones horizontales alargadas y de baja altura que se adaptan a las dimensiones y la forma de los cuerpos escalonados de la calzada elevada.

La sección superior tiene una estructura horizontal lineal generada por una banda ondulada con elementos repetidos, mientras que la sección inferior tiene una estructura horizontal seccionada por franjas diagonales que apuntan en direcciones opuestas y está delimitado en el lado derecho por una cabeza zoomorfa. Esta sección inferior es la que domina la escena con una fuerte centralidad, aunque, tal y como se muestra en la imagen, existe un vector que desciende del centro de la sección superior y que impacta directamente sobre el personaje central. Este recurso pudo haber sido utilizado para remarcar la centralidad del individuo. Es así como el conjunto de ambos tableros configura un tipo de composición que podemos definir como *horizontal centralizado*.

El dinamismo de la escena es sumamente complejo y está indicado por vectores de tensión fuertes que imprimen movimiento y por la postura corporal de los personajes. En cuanto a las figuras humanas centrales, su pose será analizada en el Capítulo 4; aquí sólo cabe destacar que su movimiento es descendente y está acentuado por la orientación de los cuerpos. A su vez, algunas de sus partes invaden el marco, y este factor expresivo, al igual que los tocados en los mascarones, favorece el movimiento de las figuras, por lo que la escena completa gana dinamismo.

En cuanto a la distribución de los componentes de la sección inferior, en la Figura 3.28 se ve que está dominado por dos vectores dinámicos generados por las franjas diagonales que apunta hacia abajo. Se desconoce el resto de la imagen en el sector norte del tablero inferior, pero lo que ha quedado conservado enfatiza la posición central del individuo, cuya orientación del cuerpo remarca aún más una verticalidad descendente. La zona de mayor peso visual es la que se genera en torno al personaje central y que está delimitada por las diagonales, pero también adquiere

peso la zona inmediatamente debajo, en la base del relieve, que es donde convergen los tres vectores dominantes. Entre ambos centros de gravedad se genera tal tensión que producen una trayectoria visual descendente; aunque también cabe decir que el personaje secundario (frente al central) y la cabeza zoomorfa del lado derecho son también centros de atracción visual que imprimen una tensión horizontal en la escena, pero decididamente mucho menor que la vertical.[47] En otras palabras, existe una fuerte inestabilidad en la escena, lo que produce una sensación muy acentuada de movimiento (Groupe μ 2015, p. 199).

El segundo tablero por analizar es el del edificio Margarita en la Acrópolis de Copán (Fig. 3.26D). Este tablero tiene un tipo de composición *concéntrico* en gran medida análogo al de los mascarones. Los elementos centrales y con mayor gravedad y realce compositivo son el emblema nominal de un personaje real y un compuesto jeroglífico en la sección inferior. Se percibe cierta predominancia del emblema sobre el segundo compuesto jeroglífico, y esto se debe a que el primero ocupa el centro geométrico de la escena, que es a su vez el centro dinámico de convergencia de vectores.

La franja inferior le da estabilidad a la imagen, mientras que las secciones laterales del marco imprimen cierto movimiento a la escena; esto se debe a la direccionalidad de los elementos, que generan trayectorias descendentes.

La estructura compositiva de este tablero es sorprendentemente cercana a la de los mascarones vistos con anterioridad (comparar con Fig. 3.25 y 3.26A y B), la diferencia radica en la sustitución del rostro ataviado de un personaje real por un nombre en emblema que lo representa; no obstante, los arreglos compositivos utilizados y el efecto de concentración logrado es similar.

Un caso interesante que se distancia de los demás del *corpus* es el relieve de estuco sobre el talud de la terraza 3 de Toniná (caso de estudio suplementario, Fig. 3.17). El relieve se encuentra cubriendo la superficie de un saliente esquinado del talud, generando un punto focal en el vértice, que está ocupado justamente por una figura humana sedente en relieve de bulto. Si se despliega la imagen como en *rollout*

[47] Al igual que en los frisos de Rosalila, el movimiento hacia abajo trazado por estos vectores de tensión ejerce presión sobre el límite inferior del tablero.

(Imagen n°22 del *Corpus*) no se percibe el nivel de concentración en el personaje como cuando se observa el relieve en su forma natural. El punto de mayor peso visual es ese vértice, sobre todo si se observa el relieve por uno de sus lados (Fig. 3.17B), que es como se detectan mejor los vectores convergentes.

En resumen, los casos de EIA centrados en la imagen real tienen cinco tipos de composición recurrentes: *modular repetitivo*; *modular repetitivo con elemento central*; *vertical centralizado*; *concéntrico* [y su variante: *concéntrico en menor magnitud*] y *horizontal centralizado*.

Resultados del análisis de los tipos de composición

En términos generales de una semiótica de las imágenes, se considera que los tipos de composición establecen, desde el plano de expresión, cuáles son los elementos componentes principales y los recorridos visuales que guían la interpretación (Clancy 1999, p. 17; Zunzunegui 2003, pp. 84-85). En ese sentido, los diferentes tipos de composición de los programas escultóricos producen efectos determinados sobre la figura real y los demás componentes. Estos efectos intencionalmente diseñados pueden ser entendidos como funciones expresivas que intervienen en la codificación visual de las imágenes.

A partir de los resultados del presente análisis, se reconocen dos funciones expresivas básicas, pero que se pueden englobar en una sola idea: la jerarquización del espacio visual en función de las figuras reales.

En los frisos con composición *modular repetitiva con elemento central* (ej. Xultún, Holmul) los personajes colocados en el centro de la secuencia bilateral son los que adquieren una mayor predominancia visual y quedan definidos como *locus* de las escenas. Con este recurso se establece un principio de diferenciación entre los componentes de la imagen y se realza un personaje por sobre los demás. En la escultura en piedra del período clásico existen equivalentes de este recurso que también depositan predominancia visual a través de la centralidad compositiva de los gobernantes, en contraste con personajes de relevancia secundaria, siempre colocados en las secciones laterales (véase, por ejemplo, la Escultura 65 de Kaminaljuyú – Fig. 2.3B, la Estela 20 de Uaxactún – Fig. 4.3F y el Monumento 160

de Toniná – Fig. 4.7B). En estas circunstancias se puede interpretar la centralidad como un recurso plástico utilizado para expresar desigualdades de relevancia y jerarquía social entre los personajes.

Dentro del *corpus* de EIA, los dos frisos que tienen este tipo de composición complementan la jerarquía visual y compositiva con la ubicación céntrica de los personajes dentro de la fachada de los edificios y por la escala sobredimensionada de las figuras humanas (véanse las figuras 3.2B y 3.5A).

En contraste con la jerarquía compositiva que aporta la centralidad, la seriación indiferenciada se puede observar en los casos de EIA con tipo de composición *modular repetitiva* (ej. Balamkú, Placeres y los relieves de H Sub-10 de Uaxactún).

A nivel de los valores de significación, se trata de una función expresiva conceptualmente opuesta a la predominancia visual que se genera con la centralidad, y produce "galerías" de personajes reales de estatus y relevancia similar. En los casos de Balamkú y de Placeres el único tipo de diferenciación compositiva se da entre los personajes reales y las figuras antropomorfas de los módulos secundarios, que claramente tienen una relevancia menor.

Por su parte, la altura de los frisos con respecto al nivel de las plazas o de los patios – característica propia de este tipo de formatos escultóricos – y la colocación de los personajes en la cima de las composiciones (ej. Balamkú, y en menor medida los frisos antes mencionados) son factores que generan un principio de verticalidad entre las figuras reales y el público espectador. Según algunos investigadores (Houston 1998b, p. 343; Miller 2012, pp. 114-115; Velásquez García 2009a, pp. 299-300) la segmentación del espacio plástico (y en este caso también arquitectónico) en varios niveles sobrepuestos corresponde con determinados rangos y jerarquías sociales; así, al ocupar las secciones superiores se subraya que los personajes también pertenecen a los estratos sociales y políticos más altos.

Cercana a la jerarquía visual y compositiva, aunque no estrictamente igual, la relevancia acentuada es una función expresiva que se manifiesta a través de la concentración de algunos programas escultóricos sobre el rostro sobredimensionado de los personajes (rasgo presente en todos los mascarones) o sobre uno de los emblemas que los representan (ej. tablero de Margarita). A

diferencia de los frisos, los formatos con composición *concéntrica* o su variante *concéntrica en menor magnitud* muestran una sola figura, por lo que no se puede hablar de diferencias de jerarquía entre personajes. En estos casos, en cambio, se enfatiza la relevancia y el peso escénico de un solo individuo, al cual se realza por sobre el resto de la imagen. Dentro de la plástica maya en general, este recurso es bastante frecuente y se utiliza en imágenes aspectualmente parecidas a los mascarones, como las vasijas efigie del Clásico temprano (Fig. 2.5).

En términos de Arnheim (2015, Cap. 1), estos tipos de organización interna de las imágenes pertenecen a un sistema compositivo céntrico, que se emplea para exaltar las figuras centrales. En la EIA, esta función expresiva es compartida por otros tipos de composición (más o menos con la misma intensidad), como la *horizontal centralizada* de los tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador, y la *vertical centralizada* del friso EX – S2 de Becán, aunque cabe destacar que ambos tipos de composición logran esta misma función por medios diferentes.

La acumulación de formatos escultóricos iguales, como los mascarones sobre los cuerpos escalonados de una misma fachada (véase Estrato de construcción formal n°1) se genera por adición y repetición de imágenes. En el caso de que los referentes (los personajes) sean los mismos, pero con ciertas variaciones de forma, la figura repetida parecería mostrar varios estados o momentos de su presencia (Carrere y Saborit 2000, p. 241); en cambio, si las figuras representadas son idénticas – como ocurre en los relieves de los muros inferiores de Rosalila – se refuerza un mismo mensaje a partir de la repetición insistente y lineal. Esta aseveración, que de entrada parece bastante lógica, se corroborará en etapas posteriores del análisis.

En resumen, valores de contenido como la jerarquía y la relevancia social de los personajes reales se expresan mediante varios recursos compositivos (centralidad, concentración, principio de verticalidad, etc.) en conjunción con otros atributos formales y plásticos de la EIA, como la ubicación dentro de la superficie arquitectónica y la sobredimensión de la figura humana.

Estas observaciones me llevan a reconocer una segunda función expresiva generada por los tipos de composición, pero que está invariablemente atada a la

jerarquización visual y compositiva en torno a los personajes. Me refiero al *protagonismo* de las figuras humanas, que se gana a través de la predominancia visual, con la que los personajes se definen como los componentes principales de las escenas y los centros temáticos de contenidos altamente narrativos (Clancy *ibid*. y Zunzunegui *ibid*.). Esta situación a veces se ve complementada por el movimiento o el dinamismo sugerido. Dicho énfasis en los personajes se logra, además, con la conjunción de otros valores plásticos y sus funciones expresivas, como la sobredimensión de la figura humana y su consecuente *dominancia* del entorno y altos grados de *visibilidad*.

El dinamismo que aquí se ha estudiado y que está en relación con el protagonismo de los personajes es el que se expresa mediante arreglos compositivos y la distribución de los elementos en las escenas, más que el que se establece con la postura corporal de los personajes. Dentro del *corpus* resaltan los frisos de Balamkú, Becán, Rosalila y Holmul y los tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador. Los mascarones de El Tigre, Yaxhá, Lamanai, Izamal y Tikal no poseen un dinamismo tan evidente y son los únicos ejemplares que reproducen sutilmente un movimiento de los personajes que rebasa el plano bidimensional.

El movimiento en estos casos difiere de los anteriores por tratarse de una trayectoria dinámica hacia el exterior del plano escultórico, invadiendo el terreno del espectador. La percepción de este tipo de movimiento viene de la mano de un uso contrastado del relieve (más específicamente, por un uso focalizado del altorrelieve en los rostros), pero este factor formal-plástico será analizado en el siguiente estrato de construcción formal.

Estrato de construcción formal n°4: tipos de relieves y técnicas de modelado

El relieve es el volumen de las formas y figuras de una escultura que resaltan del plano, sin despegarse completamente del fondo. Según sea el volumen saliente se llama *bajorrelieve*, *altorrelieve* o *relieve de bulto*. El *bajorrelieve* se define como el volumen de una forma o figura que sobresale menos de la mitad con respecto del fondo, mientras que el *altorrelieve* es el que alcanza más de la mitad del volumen.

El *relieve de bulto* es el volumen completo o parcialmente aislado del fondo; según su posición, la figura puede verse por todos sus lados.

En los programas escultóricos integrados en la arquitectura prevalecen los dos primeros tipos de relieve, esto se debe en gran medida a la necesidad de una superficie arquitectónica que sirva de sostén o soporte al relieve. El *relieve de bulto*, a pesar de ser más escaso sí se encuentra en la EIA; está restringido a pequeños detalles y elementos de forma de algunas figuras, siempre adherido a un fondo o base por alguno de sus lados.

Independientemente del formato escultórico, es recurrente el uso del *bajorrelieve* en combinación con el *altorrelieve*. En los ejemplares más tempranos del *corpus*, los mascarones de la Plataforma 1C Sub de El Tigre y los de los edificios 142 norte y sur de Yaxhá (Fig. 3.29),[48] el *altorrelieve* se concentra en el rostro de los personajes y en los tocados, mientras que los elementos que los rodean (ya sean las piezas del atavío, el marco o la banda celeste) se presentan invariablemente en *bajorrelieve*. De encontrarse, las cabezas zoomorfas arriba y abajo de los rostros de los personajes presentan ciertos elementos en un relieve más sobresaliente que el resto, generalmente son los hocicos y la nariz de las criaturas los que tienen mayor prominencia.

Estas características se mantienen en todos los mascarones a lo largo del Preclásico tardío y Clásico temprano y en los módulos de los frisos de Placeres, Xultún[49] (Fig. 3.30A-C y D, respectivamente) y Rosalila[50] (Fig. 3.31A-C) que presentan arreglos compositivos parecidos. Otros formatos escultóricos, como los relieves en los muros inferiores de Rosalila (Fig. 3.31D), también tienen rostros centrales con un volumen un poco más sobresaliente y profundo que el resto de los elementos de estuco, no obstante, no alcanza a ser un *altorrelieve*.[51]

---

[48] La información disponible acerca de los mascarones de Yaxhá (142 Norte y Sur) es escasa. El altorrelieve focalizado en los rostros se infiere únicamente por los levantamientos de los edificios (véase García 2001, Fig. 3), donde claramente han sido dibujados con un relieve bastante sobresaliente.

[49] Para una vista más completa del friso de Xultún, consultar Rivera Castillo y Saturno 2014, Fig. 9.1.3.

[50] Para ver la profundidad del relieve del rostro central del friso norte de Rosalila, consultar Agurcia Fasquelle y Fash (2005, Fig. 6.17). En el friso original, el rostro parece tener un altorrelieve más pronunciado que en la reproducción del Museo de Escultura Maya (en las Figuras 3.31A y B).

[51] Para cotejar las similitudes del relieve entre la reproducción que se encuentran en el Museo de Escultura de Copán y el original, véase Fash (2011, Fig. 38 y 45).

Más allá de estas generalidades, cabe señalar algunas distinciones presentes en casos puntuales. Los rostros en los mascarones de El Tigre (Fig. 3.29C y F) y del Edificio N9-56 de Lamanai (Fig. 3.32A-B), por ejemplo, tienen un relieve más acentuado que otros (comparar con los rostros del mascarón de Kabul en Izamal y del Edificio 5D-23-2nd de Tikal [Fig. 3.32C y D], y con el rostro del friso de Placeres [Fig. 3.30B]). De entre estos dos, resalta el de Lamanai por tener un rostro sumamente voluminoso que sobresale del marco y de los elementos circundantes como ningún otro mascarón. Esto probablemente se deba a que la base del programa escultórico es de piedra tallada, mientras que el estuco se reduce a una capa delgada con la que se afinan detalles (Pendergast 1981, p. 37).

Una situación un tanto similar a las anteriores pudo ocurrir en el relieve del Templo II de Tutil en Dzibanché (Fig. 3.33). El relieve conservado en los brazos, la vestimenta y el tocado de un personaje sedente es sumamente bajo, sin embargo, en la parte central, justo en la zona que correspondería al rostro y la cabeza, se encuentran dos piedras que sobresalen del nivel promedio del relieve. A pesar de estar fragmentadas, dichas piedras debieron funcionar como clavos dispuestos para sostener un peso de estuco mayor, lo que me hace sospechar que el rostro y la cabeza debieron estar originalmente en *altorrelieve*, produciendo un contraste focalizado similar al de los mascarones.[52]

El friso EX – S2 de Becán también presenta una particularidad interesante. El rostro del personaje, los elementos de su atavío, su tocado y su brazo conforman un bloque cuyo volumen sobresale de los elementos del fondo, estableciendo dos planos visuales muy bien diferenciados si se observa el friso de frente o de costado (Fig. 3.34). Dentro de este bloque, el rostro y la cabeza son los puntos cumbre del *altorrelieve*. Algo similar, aunque con mucho menos realce y diferencia entre planos se da en el friso de Placeres (ver Fig. 3.30A-C y 3.37), donde el módulo central de la escena (n°3) se encuentra en un primer plano escultórico más sobresaliente que el resto de la escena.

[52] Observación *in situ*, marzo de 2018. Agradezco los comentarios de Sandra Balanzario, que corrobora esta interpretación inicial a partir de los datos arqueológicos provenientes del hallazgo del relieve.

El tablero del edificio Margarita en Copán, a pesar de tener un tipo de composición *concéntrico* similar al de los mascarones, el elemento central (que sustituye al rostro del personaje real) no se presenta en *altorrelieve*, y en todo el programa escultórico predomina un *bajorrelieve* muy homogéneo, aunque con un sutil incremento en la profundidad de las dos aves centrales con respecto del fondo (véanse los levantamientos 3D del tablero en Tokovinine 2013a, p. 11).

En los programas escultóricos que incluyen personajes reales de cuerpo completo el *altorrelieve* aparece hasta después del 250 e.c. con la construcción del friso Pimiento de Xultún (Fig. 3.35A). En los formatos de EIA pertenecientes al Preclásico tardío (ej. tableros de El Mirador, friso de H Sub-2 y relieves de H Sub-10) el *bajorrelieve* de la figura humana es bastante similar al del resto de los elementos y se maneja de forma homogénea.[53] En el caso de los tableros de El Mirador (Fig. 3.35B), cabe resaltar que las distintas partes del cuerpo se encuentran en planos diferenciados y a veces sobrepuestos, como sucede en los brazos y las piernas con respecto al torso, lo que puede responder a una intención de lograr una mejor distinción de los componentes de la figura humana y así ganar claridad visual. De la misma forma que los ejemplos del Preclásico, las figuras humanas en el programa escultórico del Templo del Sol Nocturno en El Zotz (Fig. 3.35C) tienen un *bajorrelieve* homogéneo que en algunas partes tiende a un relieve medio, mientras que el *altorrelieve* y los volúmenes más profundos se concentran en los rostros de dioses del friso.

Al igual que el friso Pimiento, en los frisos de Balamkú y Holmul (Fig. 3.36A-E y F, respectivamente), también del Clásico temprano, las figuras humanas de cuerpo completo tienen un relieve más profundo que el resto de los componentes (que oscila entre el relieve medio y el *altorrelieve*). Algunos detalles, como las piernas y los brazos de los personajes de Holmul, y las piernas de los personajes de Balamkú y Xultún, fueron solucionados con relieves más altos, en este último friso, imitando la factura de una escultura en bulto. En todos los casos los elementos alrededor de estas figuras se mantienen en *bajorrelieve* y únicamente presentan pequeños y

[53] Para H Sub-2 y H Sub-10 no existen fotografías que muestren la profundidad de los relieves. Para detalles, consultar Valdés 1989, 1993a y b.

pocos detalles con un relieve más profundo (en el friso de Xultún los otros componentes con altorrelieve son los rostros de los personajes en los módulos 2, 3, 5 y 6).[54] Es necesario subrayar que los frisos de Balamkú y de Holmul presentan también figuras de cuerpo completo en *bajorrelieve* (ver en Figura 3.36); sin embargo, en ambos casos se trata de dioses en un papel secundario.[55]

En la escultura maya en general, pero sobre todo en los programas integrados en la arquitectura, este tipo de relieve favorece la representación frontal de los rostros y los cuerpos completos de los personajes con un alto grado de denotación. Al respecto, Barthes en el ensayo "Retórica de la imagen", incluido en el libro "Lo obvio y lo obtuso" (1986), relaciona el nivel denotado en la imagen con la identificación de los elementos componentes y de los personajes; es decir, con el reconocimiento icónico (ver también Carrere y Saborit 2000, pp. 121-122). En ese sentido, el *altorrelieve* en la EIA, tal y como lo plantean De la Fuente y Arellano Hernández (2001, p. 105), permite un alto grado de semejanza con las imágenes del mundo natural; "es decir, se reproduce en la materia lo que se aprecia en el dato visual […]."

Asimismo, la exploración del *altorrelieve* en la EIA – iniciada en los albores del Preclásico tardío – pudo haber favorecido o propiciado la representación frontal del rostro y del cuerpo en otros formatos plásticos. Tal como lo plantea M. Miller (2012, p. 95), existe la posibilidad de que la posición frontal en la escultura pétrea maya del Clásico temprano y tardío no haya sido una inspiración teotihuacana, como se ha sugerido para la Estela 4 de Tikal y otras esculturas más o menos contemporáneas (Bíró 2017), sino que pudo haberse originado de la observación de la EIA temprana y de los incensarios efigie de las fases Tzakol I y II (Fig. 2.5).

En la EIA el *bajorrelieve* vinculado con las posturas de perfil se mantiene en uso durante el Clásico temprano a pesar de la perfección alcanzada en el *altorrelieve* y

[54] En el friso de Balamkú los personajes reales conforman bloques altos que sobresalen del nivel del techo, a manera de almenas (Fig. 3.36A y B). Este rasgo constructivo permitió que las figuras humanas adquirieran un volumen propio que se distingue del resto de los elementos del friso; sin embargo, el relieve en cada bloque no llega a ser de bulto completo.

[55] El friso de Placeres tiene personajes secundarios (dioses ancianos) en *bajorrelieve*, aunque sus rostros se presentan con un relieve medio, mucho menos profundo que el del rostro del personaje principal. Los tocados de estos personajes, sin embargo, si están en *altorrelieve* (véase la Figura 3.30A).

en las vistas frontales (Fig. 3.35C). Las figuras humanas dispuestas de esta forma alcanzan cierta cercanía visual con las imágenes del mundo natural, con grandes oscilaciones entre el esquema y el naturalismo, aunque se percibe una ligera tendencia a incluir solamente los rasgos fundamentales bajo un aspecto simplificado o esquemático. Esto no impide que la imagen sea altamente denotativa, simplemente se trata de un código visual diferente.[56]

En la EIA la combinación de *bajorrelieve* y cuerpos de perfil produce mayor sensación de movimiento en los personajes (Fig. 3.35B), sobre todo si la vista de perfil es asimétrica y si está acompañada de una pose dinámica. Este comportamiento de la figura humana en la escultura es en parte cercano a lo que ocurre con la pintura sobre cerámica del Clásico tardío, donde según Velásquez García (2009a, p. 232) se puede sacrificar el grado de similitud en aras de una mayor expresividad.

La figura humana en vista frontal, por otra parte, no es tan dinámica y tiende hacia el estatismo (Fig. 3.29, 3.30, 3.32, 3.33, 3.35A, 3.36A-C y F), aunque cabe subrayar que dentro del *corpus* de EIA el personaje del friso EX – S2 de Becán (Fig. 3.34A-C) logra expresar claramente el movimiento a través de su postura.

En la EIA, el contraste de tipos de relieve dentro de un mismo programa escultórico provoca una distinción visual entre los elementos que componen la escena. Así, las formas y figuras que poseen un relieve más alto se colocan en un plano visual anterior, más cercano al espectador y, en consecuencia, preponderante. Los elementos de forma con relieve menos profundo se ubican en un plano posterior, por lo que su presencia visual en comparación con el *altorrelieve* es menor. Este contraste favorece a la figura real en cada programa escultórico donde se presenta el *altorrelieve*, generando que dichos personajes adquieran una mayor presencia visual y espacial que el resto de los elementos de la escena.

Tanto la homogeneidad en el relieve como el contraste son tratamientos que también se presentan en el sistema de representación de los dioses en la EIA. Cabe

[56] Aquí cabe hacer una aclaración sobre la terminología utilizada. Con los términos naturalismo o naturalista me referiré a imágenes que plasman las cosas siguiendo el modelo natural, es decir, que intentan reproducir lo que se ve. El término lo adopto de la historia del arte (Ocampo 1992), y como se verá a lo largo del estudio, tiene una aplicación útil en los estudios de arte maya prehispánico.

destacar que el contraste entre *alto* y *bajorrelieve* es una particularidad con la que se establece una semejanza formal entre los protagonistas de ambos sistemas de representación. Un claro ejemplo de contraste es el mascarón de la Estructura 1 de Nakbé (Fig. 3.20A), que muestra la enorme y voluminosa cabeza de la Deidad Ave Principal en *altorrelieve*, y su pico casi como un *relieve de bulto*, mientras que los elementos a su alrededor (orejeras, banda celeste, etc.) tienen un relieve muy bajo. Por otro lado, el friso del Edificio Sub II C-1 de Calakmul (Fig. 3.20B) tiene un *bajorrelieve* bastante homogéneo en todas sus partes, en todo caso, similar a los tableros de El Mirador.

En la EIA el juego de contrastes en el relieve es más marcado cuando se presenta el *relieve en bulto* en el cuerpo completo de los personajes en combinación con el *bajorrelieve* de fondo. Dentro del sistema de representación de la figura real solamente un caso de estudio suplementario lo presenta, el relieve de la terraza 3 de Toniná (Fig. 3.17), y se encuentra en menor medida en los frisos de Xultún y Holmul.

El segundo aspecto del relieve de la EIA por analizar se refiere a las técnicas de modelado del estuco empleadas para generar relieves y volúmenes escultóricos y que tienen un impacto en las características visuales de los elementos de forma. Al respecto, concuerdo con Clancy (1999, p. 14-15) al detectar cuatro técnicas principales: *superficies y bordes angulares*; *superficies y bordes redondeados*; *líneas incisas*; *sobreposición de elementos*.[57] Todas señaladas en un ejemplo de EIA en la Figura 3.37.

La primera técnica traza bordes casi a 90° con respecto del fondo (Fig. 3.37 [1]); la superficie de las figuras es generalmente plana, paralela al fondo [1a] o con ligeras inclinaciones [1b]. En ciertas ocasiones los cambios en el volumen generan aristas y hendiduras sobre la superficie, justamente donde convergen dos planos dentro de una misma forma [1c]. Como es fácil detectar, la conjunción y

[57] Flora Clancy (1999: 14-15) identifica cuatro técnicas de esculpido en piedra (*square-cut*; *abraded*; *engraved* y *cushioning*). Encuentro que la aplicación de estas técnicas produce formas y volúmenes en parte parecidos a los que vemos en el estuco modelado; sin embargo, he adaptado los términos para lograr una mejor descripción. También se han tomado en cuenta las observaciones de Sarro (1991) acerca de las técnicas de tallado en Teotihuacan y de García Solís *et al*. (2016) acerca de las técnicas usadas en la creación del relieve en el friso del Edificio Sub II C-1 de Calakmul.

sobreposición de una multiplicidad de planos con estas características genera diferencias en las profundidades del relieve (Sarro 1991, pp. 255-256), y hace que los elementos de forma cobren mayor plasticidad y que sean fácilmente reconocibles. Véase, como ejemplo de esto, el motivo señalado con 1d.

Por lo regular, las *superficies y bordes angulares* se presentan en los *bajorrelieves* y es frecuentemente utilizado en las figuras humanas (y de dioses) de perfil (ej. Fig. 3.35B y C, 3.36D, E y F [3]). Clancy (1999, p. 14) ha observado que esta técnica de relieve produce cambios abruptos y dramáticos entre la luz y la sombra. La altura de los bordes y la inclinación de los planos de la superficie generan áreas iluminadas o sombreadas con mayor o menor intensidad, sin cambios paulatinos entre ambas. Las figuras y los elementos de forma solucionados con esta técnica generalmente adquieren un aspecto en gran medida esquemático o simplificado (ej. manos de los personajes en los frisos de Placeres – Fig. 3.30A y de Holmul – Fig. 3.36F).

La segunda técnica de relieve, *superficies y bordes redondeados* describe cantos marcadamente redondos (Fig. 3.37 [2]). La superficie es curva y continua, lo que genera cambios graduales en el volumen y logra un aspecto más “orgánico” en las formas. Por lo regular, esta técnica es utilizada en los *altorrelieves* y en los *relieves de bulto*, aunque algunas figuras en *bajorrelieve* pueden presentar pequeños detalles con estas características (ver el rostro del personaje central de los tableros de El Mirador – Fig. 3.35B).

Es común que en la EIA las *superficies y los bordes redondeados* estén restringidos a ciertos elementos de forma, como los personajes humanos (ya sea en cuerpo completo o solamente el rostro), algunos dioses y un limitado repertorio de componentes del atavío de rostro (ej. cabezas zoomorfas en el barbijo y en la base del tocado que describen criaturas zoomorfas). Véanse las figuras 3.29F, 3.30A y D, 3.31A-C, 3.32, 3.34C, 3.35A, 3.36A-C y F [1].

Al contacto directo con la luz las figuras y los elementos de forma con *superficies y bordes redondeados* producen cambios modulados entre las áreas iluminadas y las sombreadas, como en las figuras humanas en los frisos de Balamkú y Holmul y los rostros en los mascarones de Lamanai y El Tigre. Como se ve en los ejemplos

mencionados, este tratamiento de la superficie genera un aspecto más naturalista de los personajes.

La técnica de las *líneas incisas* (Fig. 3.37 [3]) se presenta sobre todos los tipos de relieve (alto, bajo y de bulto). Clancy (1999, p. 14) la describe como un “corte que crea una línea acanalada en la superficie […]”. Existen diferentes tipos de acanaladura que dependen de la herramienta utilizada.

Sobre la superficie del estuco modelado, las *líneas incisas* definen detalles internos de los elementos de forma (Fig. 3.31C-D, 3.32C-D, 3.34A-C, 3.35B, 3.36A-E), y sólo en pocos casos, como en el relieve de Tutil y en el friso de Holmul, definen motivos iconográficos completos (Fig. 3.33A, 3.36F [3]). En todos los casos, las líneas pueden variar en grosor y en profundidad (ej. diferentes líneas incisas en los módulos 4 y 6 del friso de Balamkú – Fig. 3.36D y E). El uso de *líneas incisas* en la EIA se origina con los primeros ejemplos del Preclásico y se mantiene como un rasgo recurrente hasta el Posclásico. Sin embargo, durante el Preclásico tardío el empleo de la línea en la definición interna de detalles es menor que durante el Clásico temprano (comparar detalles a línea entre los mascarones de El Tigre, los tableros de El Mirador y los relieves de Rosalila. Fig. 3.29F, 3.35B y 3.31).

Visualmente, el manejo adecuado de la *línea incisa* puede generar importantes efectos expresivos. La fluidez y sinuosidad de una línea, por ejemplo, dota de un mayor movimiento a las formas (ej. banda trenzada en 3.29F y plumas en los tocados de 3.36F); mientras que el geometrismo tiende a producir formas más estáticas y con menor dinamismo, como en los cartuchos de las bandas celestes y los motivos de petate en algunos marcos (Fig. 3.30A, 3.35B-C).

La *sobreposición de elementos* (Fig. 3.37 [4]), la cuarta técnica para la creación de volúmenes y formas consta en sobreponer o adherir partes pre-modeladas por medio de la adición de material a una superficie aplanada o previamente configurada (García Solís *et al*. 2016, pp. 20-21). Es común encontrar esta técnica en las esferas colocadas en las esquinas de las orejeras, en el par de esferas debajo de la nariz de los personajes humanos y algunos detalles de la vestimenta (Fig. 3.36A-C). Necesariamente, la técnica de *sobreposición de elementos* genera una multiplicidad de planos y de volúmenes que contribuyen a la descripción visual de

los motivos iconográficos; en algunos casos, propician un aspecto más naturalista y completo de los personajes al usarse en los componentes del atavío (vestido, tocado, joyas, etc.) y del rostro.

Resultados del análisis del relieve y de las técnicas de modelado

Los dos atributos formales analizados (tipo de relieve y técnicas de modelado y volumen) actúan en conjunto dentro de los programas escultóricos, estableciendo diferencias de representación y de aspecto entre los elementos componentes de la imagen. Sus funciones expresivas – relativas a la percepción visual y espacial de las imágenes y al simbolismo extra-visual – se definen de la siguiente manera:

1. *Naturalismo y formas esquematizadas.* Tanto las figuras con aspecto naturalista como las más esquemáticas son descriptivas en un alto grado, ya que parten de soluciones visuales culturalmente forjadas y aprendidas; por esta razón, los significados denotados se pueden practicar en todos los elementos de forma de los programas escultóricos, independientemente de los valores plásticos utilizados en la representación. Como ya se dijo, el nivel denotativo es un primer acercamiento a la interpretación de la imagen en el que se reconocen icónicamente sus elementos componentes y, en el caso de los personajes, se les identifica (Goodman 2010, pp. 19-21; Carrere y Saborit 2000, pp. 121-122).

En la EIA, la técnica de *bordes y superficies angulares* en combinación con el *bajorrelieve* producen formas más simplificadas, o si se quiere, esquematizadas en sus rasgos; mientras que el *altorrelieve* y el *relieve de bulto* en conjunto con la técnica de *bordes y superficies redondeadas*, generan un mayor naturalismo en relación con una vista frontal de la figura humana, es decir, una mayor cercanía entre la representación y el modelo natural.

Este naturalismo enfocado en el rostro y en el cuerpo humano puede tomarse, según algunos investigadores (De la Fuente 2003a, p. 41), como un indicador de la necesidad de glorificar a los gobernantes y otros miembros de la realeza maya. Houston y Stuart (1996, pp. 91, 95. También Stuart 1996, pp. 160, 165), por su parte, sugieren que más allá de la auto glorificación y de la propaganda, los monumentos con la imagen real fueron concebidos como encarnaciones (*embodiment)* de los

personajes que representan o extensiones perdurables del cuerpo físico y mortal de los gobernantes.

No encuentro que ambas ideas sean mutuamente excluyentes, y considero que los monumentos con la imagen real pueden funcionar para ambos propósitos: presentar y representar a la figura real, considerándola como una prolongación física de la persona, a la vez que se le rodea de significados. En términos de funciones expresivas, el naturalismo de la imagen real en la EIA posiblemente intentó establecer una mayor semejanza visual entre la representación y el mundo natural, cuyo propósito final es lograr una distinción y un reconocimiento (icónico) de los personajes reales por parte del espectador (De la Fuente y Arellano Hernández 2001, pp. 105-106). Esta idea de la búsqueda de una mayor semejanza cobra sentido si además consideramos los monumentos como proyecciones imperecederas o encarnaciones de los gobernantes y antepasados.

El uso del relieve y de las técnicas de modelado en la EIA difiere considerablemente entre los dos períodos. Durante el Preclásico tardío el contraste visual que se produce entre la figura real y los demás elementos componentes de la imagen se desarrolla plenamente en pocos ejemplares de EIA (ej. mascarones de El Tigre). En los casos en los que la figura real se presenta de perfil (como en los tableros de El Mirador, en relieves de H Sub-10 y en el friso de H Sub-2, ambos en Uaxactún) el *bajorrelieve* y los tipos de volumen en la imagen son bastante homogéneos (*bordes y superficies angulares*); en consecuencia, la figura humana es visualmente más difícil de aislar – un buen ejemplo de esto son los relieves de H Sub-10 – y el grado de naturalismo de los personajes es menor, aunque sí permite un reconocimiento icónico eficaz. Es posible que en estos casos la necesidad de representar figuras más dinámicas haya condicionado la gama de soluciones plásticas utilizadas para representar el cuerpo humano, alejándose de los atributos formales que producen mayor estatismo (*altorrelieve* + *bordes y superficies redondeadas* en conjunto con vistas frontales). Esta es una idea que ya fue formulada brevemente con base en las observaciones de Velásquez García (2009a, p. 232).

A diferencia del período preclásico, donde la imagen real es bastante heterogénea en muchos ejemplares de EIA (comparar friso del H Sub-2 y relieves de H Sub-10 de Uaxactún con los mascarones de El Tigre y de Yaxhá), a partir de 150/250 e.c. las representaciones de los gobernantes son más homogéneas y buscan un mayor naturalismo. También es más frecuente encontrar una serie se valores plásticos estandarizados (ej. *altorrelieve* + vista frontal + volúmenes con *bordes y superficies redondeados*). Es hasta ese momento cuando se puede hablar de una norma de representación de la figura real en la EIA, con la que se vuelve más uniforme y estable por un período más largo – hasta 600 e.c., aproximadamente – y en distintos puntos de las tierras bajas.

2. *Rangos de presencia visual y espacial.* El juego de contrastes entre los distintos tipos de relieve (sobre todo entre *altorrelieve* y *bajorrelieve*) dentro de un mismo programa escultórico es una característica muy bien desarrollada en la EIA, sobre todo en la que se produce durante el lapso 200/250-600 e.c. En los casos en los que se presenta, este contraste establece distintos rangos de presencia visual y espacial entre los elementos de forma.

Como lo ha sugerido Groupe μ (2015, pp. 359-361), por lo general los programas escultóricos no están pensados para una visualización estrictamente frontal.[58] En los ejemplares de EIA con *altorrelieve* y con detalles de *relieve en bulto*, la apreciación y la interpretación de los monumentos requiere la movilidad y la circulación del espectador. Con este tipo de interacción se genera una multiplicidad de vistas y dimensiones de una misma forma, cada una con un ángulo diferente, provocando que los elementos escultóricos – en nuestro caso los personajes reales – adquieran una presencia visual y espacial única dentro de las escenas, formando parte del entorno al igual que el espectador. Se debe considerar que al estar expuestos a la luz del sol los rostros aislados y los cuerpos con *altorrelieve* focalizado debieron producir un juego de luces y sombras que hizo sobresalir los elementos con mayor volumen y relieve más alto e imprimirles una especie de acercamiento perceptual al espectador, como si emergieran del plano.

[58] Salvo los programas escultóricos con un *bajorrelieve* indiferenciado.

Los frisos de Becán y Placeres introducen un rasgo particular que enfatiza aún más la presencia visual que produce el *altorrelieve* focalizado, me refiero a la generación de planos superpuestos con los que se diferencian muy bien las figuras principales con respecto al fondo.

Es interesante notar que muchos de los dioses representados en la EIA de los períodos preclásico tardío y clásico temprano adquieren una presencia visual y espacial similar a la descrita y por medio de los mismos recursos plásticos. Un claro ejemplo de esto son los mascarones de la estructura Sub II C-1 de Calakmul (Fig. 3.7A y B), cuyo volumen, particularmente masivo, invade el espacio del espectador, lo que les permite participar del entorno.

Los programas escultóricos con un *bajorrelieve* homogéneo se comportan de manera distinta y limitan las formas de observación y de flujo a su alrededor. Tal como las estelas con solo una cara tallada, las imágenes de la EIA con estas características pueden ser percibidas desde una posición frontal (Clancy 1999, pp. 18-19). En consecuencia, los personajes de estas escenas tienen una sola dimensión y su presencia espacial y visual es menor que aquellos que ocupan un lugar dentro del entorno gracias a un relieve más pronunciado.

Al actuar en conjunto, los tipos de relieve y las técnicas de modelado que producen volumen generan efectos visuales variados sobre la figura humana y los elementos que la rodean, cada efecto con una intención y un valor de contenido particular. Se puede hablar entonces de estrategias diseñadas para dotar a la figura real de una jerarquía visual-espacial más alta dentro de las escenas, lo que a su vez se traduce como un grado de importancia elevado y enfatizado visualmente si se compara el contraste de relieves y la sobreposición de planos entre los gobernantes principales (o protagonistas)[59] y los personajes secundarios, que se muestran desplazados de los ejes visuales predominantes (ej. frisos de Balamkú, Placeres y Holmul).

Durante el Preclásico tardío y el Clásico temprano existen pocos ejemplos claros de este recurso fuera del sistema de representación de la EIA, no obstante, es muy recurrido en un sinfín de monumentos pétreos del Clásico tardío, donde es utilizado

[59] Véase el Estrato de construcción n°3: Tipos de composición.

para connotar a los personajes con un mayor rango y peso social, quienes son representados de frente, sobredimensionados y con un relieve más acentuado que el resto de las figuras, tal como ocurre en los programas escultóricos que se han analizado (véanse, por ejemplo, la Estela 14 y el Panel n°3 de Piedras Negras, en Miller y O'Neil 2014, Fig. 138 y 142, respectivamente. Para más casos similares, consultar O'Neil 2012, Cap. 2, pp. 103-104).

De acuerdo con Groupe μ (2015, pp. 361-362), es mediante estos mecanismos que "la tridimensionalidad se vuelve instrumento de retórica".

Estrato de construcción formal n°5: paleta cromática y usos del color

El análisis de la paleta cromática y del uso del color en la EIA tiene una fuerte limitante que afecta a por lo menos cinco ejemplares dentro del *corpus*. Se trata de la falta de datos acerca del color del estuco o de información incompleta (y ausencia de imágenes). Esto no permite establecer y reconocer la gama de colores utilizados y sus características. En algunos casos, como se indica en la Tabla 3.3, la falta parcial de información admite ciertas conjeturas acerca del uso del color, mismas que están marcadas con signos de interrogación; en otros, la insuficiencia o inexistencia de datos no permite suposiciones, por eso están marcados como "sin datos" o uso del color "no especificado".

Por otra parte, en este estudio he incorporado varias de mis observaciones *in situ* (por ejemplo, en los frisos de Balamkú, Becán, Placeres; mascarones de El Tigre y otros ejemplares del acervo comparativo), mismos que están marcados como "observación personal".

Entrando en materia, es importante hacer una distinción en el uso del color en la plástica maya en general, donde el "color natural" refleja los colores del mundo visible y el "color simbólico" tiene otras asociaciones más allá de un propósito naturalista (Houston *et al.* 2009, p. 69). En la EIA, el uso del color dista de tener una intención naturalista, y salvo algunos pequeños detalles presentes en unos cuantos casos, el color responde a necesidades tanto simbólicas como expresivas. Como señala Houston y colaboradores (*ibid*.), el naturalismo en el color se desarrolla plenamente durante el Clásico tardío con la inclusión de novedosas técnicas en

ciertos formatos plásticos como algunos estilos de pintura sobre cerámica y pintura mural.

Otro rasgo particular de la plástica maya es que todo el color conforma líneas o áreas planas y homogéneas; es decir, dentro de una misma forma o área definida el pigmento se aplica sin degradaciones o variaciones tonales, configurando campos o bloques de color sólido (Schele 1985b, p. 34-35); las diferencias de matices solamente se perciben al comparar un área pintada con otra.

En este estudio entablo un diálogo con los postulados derivados de la historia del arte, y utilizaré la terminología usual en dicha disciplina. Así, por matiz se entenderá a una variante de un mismo color, producida por la presencia de mayor o menor luminosidad o por la mezcla de otro color (Ocampo 1992, p. 139); por ejemplo, son matices del rojo el rosa, el rojo oscuro y el rojo anaranjado. En la aplicación de color sobre el estuco blanco, los artistas mayas lograron matices a través de dos técnicas: saturación y tonalidad. La saturación de un color se logra con gradientes de dilución de un pigmento dentro de una solución acuosa; a mayor cantidad de pigmento un color será más intenso, mientras que a menor cantidad mayor claridad (ej. rojo/rosa). La tonalidad de un color se refiere a su pureza; es decir, si admite y en qué cantidad, la mezcla de otro color (ej. rojo/rojo anaranjado).

Los diferentes matices de color, los distintos colores y el particular uso que cada color tiene dentro de un programa escultórico conforman, en conjunto, tendencias predominantes, muchas de las cuales se presentan en más de un ejemplar de EIA. Considero correcto el empleo del término tendencia, ya que cada conjunto de características (matices, gama de colores, uso del color) constituyen principios generales que admiten ciertas variaciones locales; es decir, no se trata de reglas fijas o inmutables.

Dentro del *corpus* de EIA he reconocido ocho tendencias en la utilización del color (Tabla 3.3): *tricromía básica*; *tricromía básica + amarillo + rosa*; *matices de rojo*; *policromía 1, 2 y 3*; *matices de rojo + negro*; *estuco sin pintar*. Los casos problemáticos (aquellos sin datos o con datos insuficientes) se incorporarán a una u otra tendencia, sin embargo, su categorización deberá considerarse tentativa.

Tabla 3.3 Tendencias en el uso del color en la EIA con la figura real.

Programa escultórico		Temporalidad	Tendencia en el uso del color	Observaciones/rasgos destacados
Mascarones de la Plataforma 1C Sub, Estruct. 1. El Tigre		400-100 a.e.c.	Matices de rojo	Líneas rojo claro en el contorno de formas; posible renovación cromática
Mascarón del Edificio 142 Norte. Yaxhá		200-50 a.e.c.	No especificada	Descripción única: restos de color rojo
Mascarón del Edificio 142 Sur. Yaxhá		200-50 a.e.c.	Sin datos	¿Similar a Yaxhá 142 Norte?
Tableros de la Calzada Acrópolis. El Mirador		siglos II ó I a.e.c. (150 - 100 a.e.c.)	Sin datos	
Friso del Edificio H Sub-2. Uaxactún		150-50 a.e.c.	Tricromía básica	
Relieves en muros del Edificio H Sub-10. Uaxactún		siglo I a.e.c. (50 a.e.c. aprox.)	Tricromía básica + amarillo + rosa	Comportamiento del color similar a los murales de 5D-10-1st de Tikal
Mascarón del Edificio 5D- 23 - 2nd. Tikal		200-225 e.c.	¿Policromía 1?	Descripción única: pintado de colores rosa, rojo y amarillo
Mascarón del Edificio Kabul. Izamal		150-250 e.c.	Policromía 1	Posible renovación cromática con azul
Friso del Edificio Pimiento (Los Arboles). Xultún		250-300 e.c.	Policromía 1	
Friso EX - S2. Becán		250-450 e.c.	Policromía 1	Uso naturalista de algunos colores
Mascarón de la Estructura N9 - 56. Lamanai		450-550 e.c.	Monocromía	¿estuco mezclado con carbón mineral?
Tablero del edificio Margarita. Copán		440-470 e.c.	Policromía 2	Uso naturalista de los colores rojo, azul, amarillo y verde
Friso de la Estructura 1-A Sub. Balamkú		550-600 e.c.	Matices de rojo + negro	No hay blanco. Negro naturalista en los ojos
Relieves en muros del Edificio Rosalila. Copán		532-551 e.c.	Policromía 3	Renovación pictórica
Friso del Edificio Rosalila. Copán		532-551e.c.	Policromía 3	Renovación pictórica
Friso de Placeres		250-600 e.c.	Matices de rojo + negro	Blanco para detalles. Negro naturalista
Friso de Edificio A de Grupo II. Holmul		598- 600 e.c.	Policromía 2	
Casos suplementarios	Relieves del Templo del Sol Nocturno, El Zotz	350-400 e.c.	Policromía 1	
	Relieve de Tutil II, Dzibanché	550-600 e.c.	Policromía 2	Color azul en la paleta original + renovación cromática en las plumas del tocado
	Rostro de estuco n°1 (saqueo Camp.)	250-600 e.c.	Matices de rojo + negro	Blanco para detalles. Negro naturalista

La primera tendencia en la utilización del color, *tricromía básica*, admite únicamente blanco (o crema), rojo y negro. El blanco es utilizado como base, y muchas veces se trata del color del estuco sin modificaciones; en otros casos, el blanco se sustituye por un color crema claro. Sobre estos colores los detalles son marcados con rojo o negro, usualmente con líneas de distinto grosor y con pequeñas áreas coloreadas. Es común que los detalles de color definan formas internas que no necesariamente han sido definidas con el estuco (ya sea por relieve y volumen o

por líneas incisas). A veces, el color enfatiza algunas formas, remarcando el volumen y el relieve, o las reemplaza, definiendo formas que debieron estar solucionadas con estuco (Freidel 1985, pp. 8-9). Una variación en el uso del color se presenta cuando el rojo se usa para remarcar espacios del fondo (un plano de relieve posterior), ocupando áreas más extensas (ej. mascarones y friso de la Estructura Sub II C 1 de Calakmul. Fig. 3.38A).[60]

En la EIA, el uso de estos tres colores básicos produce imágenes visualmente muy contrastadas, efecto que disminuye con la incorporación de diferentes matices de color a medida que la paleta cromática se va complejizando.

La tricromía básica es una tendencia que domina casi por completo la EIA del Preclásico medio y tardío (Houston *et al.* 2009, pp. 71-72) (ej. mascarones de la Estructura B1-4ª de Blackman Eddy; mascarones de Acanceh (Fig. 3.38B); mascarón de la Estructura I Sub.2nd de Cival). En la EIA centrada en la figura real, solamente el friso de H Sub-2 de Uaxactún pertenece a esta tendencia (Valdés 1993a, p. 105).[61]

La segunda tendencia, *tricromía básica* + *amarillo* + *rosa*, implica la aparición de nuevos colores y tonalidades hacia la segunda mitad del Preclásico tardío aproximadamente. Según Freidel (1985, p. 13) la incorporación de nuevos colores a la paleta blanco/crema, rojo y negro es una nueva preferencia en los programas escultóricos integrados a la arquitectura, a la cual denomina *early polychrome* (policromía temprana). Otros investigadores (Houston *et al.* 2009, pp. 72-76) sugieren que esta preferencia surge primero en la pintura mural (ej. murales de la Estructura Pinturas Sub 1 de San Bartolo). Esta innovación cromática conlleva la aparición del naranja, amarillo, amarillo ocre y rosa, y se puede observar en los mascarones de 5C 2nd de Cerros (Freidel *ibid*.), en los mascarones del Edificio B2-2 de Holtún (ver Fialko 2003) y en la pintura mural de 5D-Sub 10-1ª en la Acrópolis Norte de Tikal (Fig. 3.39A).

En la EIA centrada en la figura real, el cambio cromático no es tan drástico y solamente integra el amarillo y el rosa (este último como variación del rojo por

[60] Para imágenes del friso, véase también García Solís *et al*. (2016, Fig. 4, 6 y 12).

[61] Desafortunadamente, no cuento con imágenes de los pigmentos de este friso, por lo que me apego a la descripción hecha por Valdés.

saturación) a la *tricromía básica*; dentro del *corpus*, solo los relieves de H Sub-2 de Uaxactún presentan esta tendencia en el uso del color (Valdés 1993a, p. 116).

A pesar del restringido incremento en la paleta cromática, la diferencia de esta nueva tendencia con respecto a la anterior es más marcada en el manejo del color con respecto a las figuras. En efecto, los relieves de H Sub-10 muestran, según Valdés (*ibid*.), Houston y colaboradores (2009, p. 75), un uso del color parecido al de las pinturas del edificio 5D-Sub 10-1ª de Tikal, con detalles y formas solucionados con color rojo y, en menor medida, blanco y amarillo;[62] asimismo, las áreas de color rojo y rosa que ocupan partes enteras del cuerpo humano dejan una pequeña franja del fondo blanco entre la línea negra que define la forma periférica general (detalles señalados en las figuras 3.39B y C). Velásquez García (2009, pp. 232-233) ha observado que esta solución de los contornos define las formas primarias de las figuras, facilitando así una mejor identificación de las partes. Una composición similar de la paleta cromática y un comportamiento parecido del color se puede ver en el recién descubierto mascarón n°1 de la Estructura 5C-01-Sub 4 de El Achiotal (Fig. 3.39D-F. Acuña 2013, pp. 292-293).

La tercera tendencia en la utilización del color es *matices de rojo*. En ella, se utilizan dos tonalidades de rojo y un rosa, este último color como una variación probablemente producida por diferencias en la saturación de rojo.

Esta particular tendencia se presenta en solamente un programa escultórico: los mascarones de la Plataforma 1C Sub de la Estructura 1 de El Tigre (Imagen n°1 del *Corpus*). Sobre estos mascarones, Vargas Pacheco (2001, p. 58) reporta la existencia de restos de pintura roja, negra y crema; sin embargo, no presenta material gráfico para apoyar su descripción. En años recientes (2015 y 2016) he realizado junto con varios restauradores del Centro INAH Campeche y dentro de las actividades del Proyecto CESAC un estudio sistemático y detallado de los colores utilizados en estos mascarones. Los resultados indican que, a pesar del deterioro que presentan los estucos en la actualidad con respecto al momento de su hallazgo

[62] Es posible que al igual que las pinturas de 5D-Sub 10-1ª, los relieves de H Sub-2 presenten dos tonalidades de rojo. Al respecto, en las publicaciones sobre estos relieves, Valdés (1989, 1993a y b) no presenta material gráfico para sustentar sus observaciones sobre el uso del color, y remite constantemente a una comparación con las pinturas antes mencionadas de Tikal.

(1997-2000), no existen ni pequeñas trazas de color negro o crema; ni siquiera en las secciones donde la capa pictórica se conserva en buen estado. En su lugar, como ya se mencionó, se descubrió una variada gama de rojos.

En los mascarones mencionados el color rojo claro (*light red* dentro del sistema de colores Munsell) fue utilizado como base en todos los elementos de forma. Sobre la frente del rostro en el mascarón oriente fueron marcadas líneas en color rojo oscuro – en Munsell *dark red* – ver Fig. 3.40A, y son detalles de forma que no fueron definidos en el relieve (observación personal, enero de 2016). Sin duda alguna, estas líneas tienen una intención naturalista/denotativa, ya que indican las arrugas faciales del personaje.

Otro rasgo interesante que solamente se registró en el mascarón poniente es que los elementos de forma alrededor del rostro tienen rojo claro de base y dos tonalidades de rojo oscuro encima; estos últimos tonos de rojo no ocultan por completo el rojo base, mismo que asoma como franjas claras que ayudan a definir ciertas formas del estuco (Fig. 3.40B). Esta manera de enfatizar las formas por su contorno es opuesta a lo que se ve en la *tricromía básica*, que usa los colores más oscuros sobrepuestos a los claros que están de base. En esta característica en particular, la tendencia de *matices de rojo* es más cercana a la *tricromía básica* + *amarillo* + *rosa* (ver de forma comparativa con Fig. 3.38B-C, D-F).

Otros detalles de los mascarones de El Tigre que merecen especial mención son las áreas de color rojo más oscuro sobre la mejilla izquierda del rostro del mascarón oriente (Fig. 3.40C). Este color probablemente fue empleado como una segunda capa cromática sobre el rojo claro, y puede que esté presente en otras partes del rostro (ej. en la boca y en el lado izquierdo de la nariz). Se trata de un tipo de “renovación cromática” bastante frecuente en otros ejemplares de EIA por toda el área maya.

Hasta el momento, la tercera tendencia con un comportamiento similar en el manejo del color no se ha reportado fuera de El Tigre, y únicamente la he localizado en el mascarón 3 de la Estructura 1 (Fig. 3.40D; que posiblemente representa al dios solar *K’inich*) con un ligero incremento en la gama cromática, ya que incluye negro en muy poca cantidad, gris claro mezclado con café y varios matices de rojo.

Este mascarón se sitúa frente de la Plataforma 1C Sub y pertenece a la misma temporalidad.[63]

La cuarta tendencia, *policromía 1*, posiblemente fue influenciada por la *tricromía básica* + *amarillo* + *rosa*, ya que está conformada por rojo, rosa (con variedades tonales), naranja (con variedades tonales), negro, blanco del estuco y amarillo (a veces como un naranja con saturación muy baja); aunque en comparación, la *policromía 1* integra una mayor diversidad cromática. El punto en común entre ambas tendencias es que exploran una gama de colores cálidos (que tienden al rojo y al naranja) ya sea por variedad tonal o por saturación.

En esta cuarta tendencia, el color blanco/crema como base general desaparece por completo y es sustituido por un rojo – generalmente muy saturado – que, salvo los detalles donde van los colores rosados, naranjas y amarillos, cubre por completo la superficie del estuco. Sobre este rojo y sobre los demás colores, la periferia de las formas y algunos detalles internos fueron marcados con líneas negras. Además de la *tricromía básica* + *amarillo* + *rosa*, esta tendencia pudo recibir influencias de la policromía temprana (*early polychrome*) detectada por Freidel (1985, p. 13), que incluye rojo, negro, crema y variaciones tonales de rosa y naranja. Los ejemplos más claros son los mascarones de la Estructura B2-3 de Holtún (100 a.e.c.-150 e.c. Véase Fialko 2003, pp. 9-10); los ya mencionados mascarones de 5C-2nd de Cerros y, probablemente, los mascarones preclásicos del Edifico N9-56 de Lamanai.

Un caso claro de *policromía 1* en la EIA centrada en la figura real es el friso EX – S2 de Becán (Imagen n°10 del *Corpus*). Algunos investigadores (Houston *et al.* 2009, p. 76) consideran a este ejemplar dentro de la misma tradición cromática del friso de Placeres y de Balamkú, que tienen una paleta cromática reducida a solamente tres colores. A partir de mis observaciones y del registro de color que pude realizar en mayo de 2015,[64] pude constatar que el friso de Becán tiene en total ocho colores distintos (dos matices de rojo, naranja y rosa, negro en menor cantidad y el blanco del estuco en áreas muy pequeñas y focalizadas), y que su variabilidad cromática se centra en los colores cálidos.

[63] El reconocimiento y el registro de la paleta cromática del mascarón 3 también fue parte de las actividades del Proyecto CESAC durante las temporadas de campo de 2015 y 2016.
[64] También como parte de las actividades del Proyecto CESAC.

El comportamiento del color en este caso es bastante peculiar: el blanco se restringe a ciertos detalles de forma y tiene elementos internos dibujados en negro y rojo claro (Fig. 3.41A); líneas negras que definen el contorno de ciertos elementos de forma, así como sus detalles internos (Fig. 3.41B); un rojo menos saturado y variedades de rosa y naranja que ocupan pequeñas áreas y que definen visualmente la forma de algunos motivos iconográficos (Fig. 3.41C).

El color tiene en algunas áreas una intención naturalista, como el negro de las pupilas del personaje central y un naranja menos saturado (en Munsell *reddish yellow*) en el mango de las sonajas (Fig. 3.41C), probablemente como un indicador del material natural (¿madera, cerámica?).[65]

Como se ve en la Tabla 3.3, es interesante notar que otros casos de EIA con *policromía 1* pertenecen a un lapso cercano al friso de Becán. El friso del edificio Pimiento en Xultún tiene, según Bass (2012, p. 465), áreas donde se conserva muy bien el color, y ha detectado la presencia de rojo, naranja, amarillo y negro, aunque no especifica de qué manera fueron utilizados (Fig. 3.30D); cabe pensar que el negro contornea algunas formas modeladas y define pequeños detalles, y que el rojo fue utilizado como base general. Esto se puede apreciar en las imágenes de las primeras exploraciones arqueológicas del friso (Rivera Castillo y Saturno 2012, Fig. 2.7.21, 2.7.25 – 26 y 2.7.28).

El mascarón del edificio Kabul en Izamal, a pesar de haberse perdido casi por completo, aún conserva restos de estuco que pertenecieron a la sección inferior y que fueron descubiertos recientemente (Burgos Villanueva *et al.* 2013). Esta sección aún preserva una gama de colores rojos, anaranjados, amarillos y pocas líneas en negro (Kantún Rivera 2014, p. 42). Esta diversidad cromática, que de nueva cuenta tiende hacia los colores cálidos con variaciones de anaranjados, rojos y amarillos, es un claro indicador de la tendencia *policromía 1*. Sin embargo, es pertinente mencionar que este mascarón originalmente tuvo pigmento azul, reportado por D. Charnay en 1882 y 1886 (véase el estudio detallado de este pigmento en Burgos Villanueva *et al.* 2013, pp. 212-213).

[65] Para un análisis detallado acerca del uso naturalista del color en la plástica maya en general, véase Houston *et al.* (2009, pp. 84-88), Velásquez García (2009a, pp. 233-234) y Miller (2012). Para más ejemplos, véanse las figuras 4.24D-G del Cap. 4.

Al respecto, cabe subrayar que los elementos de forma del mascarón de Kabul y la cronología del edificio apuntan hacia una temporalidad temprana para su construcción, probablemente entre el 150 y el 250 e.c.; esto no corresponde con la aparición recurrente del azul en la EIA. Según Houston y colaboradores (2009, p. 78), el azul se vuelve parte del sistema de color en la plástica maya después del contacto con Teotihuacan, hacia la segunda mitad del Clásico temprano (principalmente durante los siglos V y VI). Así que cabe la posibilidad de que el azul en el mascarón de Izamal sea parte de una renovación cromática, colocada posteriormente a su construcción y aspecto original.[66]

El uso de este color es relativamente frecuente en alteraciones tardías en la EIA. En efecto, he podido constatar esta práctica en varios programas escultóricos que datan de la segunda mitad del Clásico temprano o de inicios del tardío: dos en Toniná, una fachada zoomorfa parcialmente conservada en el Patio de las Luciérnagas (Fig. 3.42A) y el relieve de estuco de la terraza 3 (Fig. 3.42B), y otros dos mascarones en la Estructura 414 de Edzná (Fig. 3.42C y D), donde el azul cobra una tonalidad verdosa intensa. En todos los casos el pigmento azul (o azul-verde) es colocado mezclado con otras cargas de materia gruesa, formando una especie de enlucido que genera una textura. A la luz de estos ejemplos, sospecho que algo similar pudo ocurrir con el mascarón de Kabul en Izamal.

El otro ejemplar de EIA dentro de la tendencia *policromía 1* es el mascarón de 5D-23-2nd de Tikal. La descripción hecha por W. Coe sobre este mascarón (1990) se limita a mencionar que estuvo pintado en colores rosa, rojo y amarillo. A partir de estos escasos datos, considero viable sugerir que se trata de una paleta cromática que tiende hacia los colores cálidos, similar a la *policromía 1*. Sin embargo, a falta de mayores detalles sobre el comportamiento de los colores y de la existencia de blanco y negro, prefiero dejar esta interpretación como tentativa.

En otros ejemplos de EIA, la *policromía 1* es menos clara, y la gama de colores y tonos cálidos tiene menor presencia. Tal es el caso de los rostros de deidades en el friso del Templo del Sol Nocturno en El Zotz, donde el amarillo y el naranja se

[66] En el friso de 5D-82-1 de Tikal existen evidencias de una posible renovación cromática que incluye el color azul, colocada justo antes de que el edificio fuese cubierto por una nueva estructura de la fase Manik 3 (Siglo V). Véase Laporte 2000, p. 376.

encuentran en cantidades muy pequeñas dentro de los ojos y algunos detalles de forma (Imagen n°19 del *Corpus*) – véase también Houston *et al*. (2015a, Fig. 2.32).

La *policromía 2* es la quinta tendencia en la utilización de color. En la EIA centrada en la figura real, esta tendencia se caracteriza por una disminución drástica en el uso de colores cálidos, cuya extensa gama se reduce al amarillo y en algunos casos al rosa claro, y por la aparición del azul/verde y el azul en la paleta cromática.[67] El rojo como base permanece inalterable mientras el blanco del estuco se elimina por completo. El uso de líneas de color negro para definir detalles y formas también disminuye, y en algunos casos se suprime.

Dentro del *corpus* de casos de EIA solamente se presentan dos ejemplares con *policromía 2* (Fig. 3.43A y H; Tabla 3.3) y uno más perteneciente a los casos de estudio suplementario (Fig. 3.44A).

En el friso de Holmul el color predominante es el rojo de base, mismo que en ciertas partes tiene ligeras variaciones tonales que lo acercan al naranja, como la base del tocado del personaje principal, pero podrían tratarse de enlucidos posteriores (Colín Gámez y Morales Zúñiga 2014, pp. 82-83) o, incluso, de la degradación natural del pigmento base. Ver Fig. 3.43B. Los colores amarillo, verde y azul fueron colocados sobre la capa roja y en ciertos detalles para resaltarlos (Fig. 3.43C y D), mientras que el negro es más escaso y define algunos detalles de forma no registrados en el estuco (Fig. 3.43E). Si se observan con detenimiento los hocicos alargados de las dos serpientes, se notará que el signo **AK'AB** ha sido solucionado con bajorrelieve en uno de los lados (Fig. 3.43F), mientras que en el otro sólo fue dibujado con color azul (Fig.- 3.43G). Esto indica la intención de corregir una omisión del relieve, pero también que el azul perteneció a la paleta original del friso, y que no es una renovación cromática posterior.

[67] Si bien el verde y el azul han sido reportados en ejemplos de EIA del Preclásico (Freidel 1985, p. 13; Houston *et al*. 2009, p. 75), en la EIA centrada en la figura real estos colores aparecen hasta la policromía 2. Al respecto, Houston y colaboradores (*ibid*.) presuponen la aparición de estos dos colores hacia el 300 a.e.c. en el friso de la Estr. Sub II C1 de Calakmul y en otros sitios de las tierras bajas a lo largo del Preclásico tardío; mismos que describen como técnicamente insatisfactorios, y que aparecen en el registro arqueológico como un gris verdoso difícil de identificar. Más allá de estas observaciones, reconocen la falta de un estudio sistemático de los pigmentos que permita su correcta identificación.

En el tablero de Margarita en Copán el color predominante es un rojo intenso, más luminoso que el rojo base del friso de Holmul. En este tablero, el azul/verde y el amarillo en combinación con el rojo tienen una intención naturalista, al menos en ciertos detalles de forma que corresponden con el plumaje de la guacamaya (Fig. 3.43I) y de la cola, el cuello y las patas del quetzal (Fig. 3.43J). Por otro lado, el pigmento verde azulado de la banda horizontal inferior se centra en los signos **YAX** (Fig. 3.43K), que aluden al agua, la humedad, y nociones de preciosidad, como cualidad ligada al jade (Tokovinine 2012a, pp. 291-292), y lo mismo sucede en los signos **YAX** sobre las cabezas de las dos aves (Fig. 3.43L). En el sistema de escritura maya este signo también designa al color azul/verde (Houston *et al.* 2009, p. 40; Houston 2014, p. 23). De esta manera se puede decir que el color complementa al elemento de forma; en otras palabras, el color cobra una intención denotativa al reforzar la identificación del signo.

En este tablero no se utiliza el color blanco o el negro en la definición de ciertos detalles de forma. Algo similar ocurre en otros programas escultóricos de Copán pertenecientes a los siglos V y VI y que presentan *policromía 2*: los mascarones de las estructuras Yehnal y Azul, y los relieves de los edificios Macizo y Motmot (consultar Tokovinine 2013a, p. 11; Fash *et al.* 2013, pp. 2 y 3).

Fuera de Copán y de Holmul, el tercer caso de EIA con *policromía 2* es el relieve del Templo II de Tutil (Imagen n°21 del *Corpus*), donde el azul y el amarillo ocre fueron igualmente utilizados con una intención naturalista: el azul para definir las plumas largas del penacho (Fig. 3.44A) y el amarillo para las llamas de las antorchas (Fig. 3.44B).[68] Asimismo, una intención naturalista del color se ve en las franjas pequeñas y delgadas de color rojo oscuro que definen el cañón de las plumas cortas del penacho (detalle también señalado en Fig. 3.44A), rasgos de forma que no fueron solucionados previamente en el relieve del estuco.

La paleta cromática y el uso del color en este relieve merecen un comentario adicional respecto a su cercanía con la gama de colores utilizada en Teotihuacan. En efecto, el relieve de Tutil presenta un uso del color excepcional para el área

[68] En este caso el azul fue colocado sobre capas previas de rojo y rosa, por lo que podría definirse como un nuevo ejemplo de renovación cromática con azul.

maya: el color de base es un rojo marrón cercano al fondo generalmente empleado en los murales de Teotihuacan (ej. mural 3 del Pórtico 2 de Tepantitla); los colores azul, amarillo y rosa definen formas no solucionadas con el estuco modelado y están aplicados como bandas delgadas flanqueadas por el mismo rojo de fondo, similar a lo que ocurre en los murales de La Ventilla (véase Padilla Rodríguez y Ruíz Zúñiga 1995, láminas 1-9).

En Tutil, el color azul es claro (Munsell: *Pale blue 5B 6/2*), al igual que en Teotihuacan, y fue colocado en algunas partes como una renovación pictórica sobre color rosa (ej. en las plumas del penacho), pero también utilizado como parte de la paleta original (ej. retícula en la parte inferior del relieve).

Estas características se acercan más al sistema de color teotihuacano que al que regularmente se halla en el área maya. Una paleta cromática equivalente se encuentra en el Mural 2 de la Estructura 86 de Xelhá (Fig. 3.44C), en el que hay dos tonalidades de azul y un amarillo más claro que en el relieve de Tutil, y donde ambos colores cubren un área mayor de la imagen, como también sucede en el tablero de Margarita (Fig. 3.43I-L). En Dzibanché, los relieves de estuco de la fachada norte de la Estructura II (o Edificio de los Cormoranes) – Fig. 3.44D, presentan una gama de colores cercana (aunque no idéntica) a la *policromía 2*, que incluye detalles en azul y verde claro sobre una base roja, sin la presencia de amarillo (Straulino Mainou 2015, p. 79).

En todos los casos de EIA mencionados, la *policromía 2* (con todas sus características en el uso del color) tiene una fuerte presencia en los programas escultóricos de la segunda mitad del Clásico temprano, y tanto en Copán como en Dzibanché es una tendencia del color que se utiliza por igual en los programas escultóricos enfocados en la figura real como en otros temas.

La *policromía 3*, la sexta tendencia de color en la EIA también tiene una fuerte presencia en Copán. En la EIA centrada en imágenes reales solo hay dos casos con esta tendencia, coincidentemente en el mismo edificio: los relieves sobre los muros y el friso de Rosalila (véase Fig. 3.31).

Como lo señalan Houston y colaboradores (2009, p. 82), este edificio tuvo varias renovaciones cromáticas mientras estuvo visible, y es posible que los colores de

ciertos elementos de forma y el uso de la gama cromática en general hayan cambiado en cada repintada. Los colores utilizados en la réplica del edificio que actualmente se encuentra en el Museo de Escultura de Copán, son un intento de reconstruir la paleta cromática que fue descubierta en las exploraciones arqueológicas (Fash 2011, p. 39).

Tomando en cuenta lo anterior, podemos establecer que la *policromía 3* está fuertemente dominada por el rojo (color que puede presentar ligeras variantes por saturación), con detalles en amarillo, blanco y verde.[69]

En los relieves sobre los muros inferiores de Rosalila (Fig. 3.31D) el rojo se utilizó de forma general y a manera de líneas para enfatizar algunos detalles de forma. En cambio, el amarillo en los picos y en las patas del ave, y el verde en las plumas del quetzal (alas y cabeza) fueron utilizados con una clara intención naturalista (Fash 2011, p. 42). El blanco, casi inexistente, se limita a rellenar pequeñas formas delineadas con rojo.

El friso (Fig. 3.31A-C), por su parte, presenta un uso de color en gran medida similar, las diferencias radican en que los colores amarillo y verde se restringen a detalles de forma y no son utilizados en áreas extensas y que el color blanco adquiere mayor presencia, aligerando el peso visual que imprime el rojo. Un detalle interesante de este friso es que los motivos con forma de signo **YAX** que están en la parte superior de los frisos norte y oeste y a ambos lados de los rostros centrales, se encuentran pintados de verde. Aunque en este caso el color difiere del verde/azul que observamos en el tablero de Margarita, es clara la intención de asegurar la identificación de los elementos de forma a través del color; en ese sentido, el verde en estos detalles cumple una función denotativa.

Perteneciente también al Clásico temprano (mediados o finales del siglo VI), el friso del palacio de Acanceh alguna vez tuvo una paleta cromática muy rica y cercana a las *policromías 2* y *3*: originalmente incluyó variantes de rojo y rosa como colores predominantes, amarillo, blanco, verde, azul y algunos detalles en negro y café (Kowalski 1985, p. 55; V. Miller 1991, Capítulo 2; Pl. 1-6).

[69] Es interesante que en la *policromía 3* el color blanco reaparece dentro del sistema de color de Copán, siendo que en la *policromía 2* (tendencia cromática muy presente en Copán) su uso se eliminó por completo.

La séptima tendencia del color la he denominado *matices de rojo + negro*. Se caracteriza por una paleta cromática limitada a tres – y a veces cuatro – colores. El color predominante es un rojo sólido como base sobre toda la superficie. Sobre éste, y marcando detalles de forma – ya sea enfatizando los contornos y los cambios de volumen, o definiendo elementos internos –, se encuentran líneas de un rojo más oscuro, generalmente una variante tonal del rojo base que además tiene mayor saturación del pigmento, a veces con cargas de materiales granulosos que aportan textura y, en ocasiones, también con hematita especular. El negro, y en menor medida el blanco, que es casi inexistente, son utilizados de forma muy puntual para acentuar ciertos detalles de forma.

Como se ve en la Tabla 3.3, en la EIA centrada en los gobernantes la aparición de esta tendencia se da hacia la segunda mitad de Clásico temprano. En el friso de Balamkú (Imagen n°13 del *Corpus*) el tono del color rojo de base tiende hacia el naranja de forma homogénea y el negro se restringe a las pupilas de algunas criaturas zoomorfas de las figuras humanas (ver detalles en Fig. 3.45A). El blanco en este programa escultórico es inexistente. Por su parte, el friso de Placeres (Fig. 3.30A) muestra un comportamiento de color parecido, la única diferencia es que el color blanco define algunos pequeños detalles, como el globo ocular de los personajes y la periferia del collar y los dientes de las figuras secundarias (detalles en Fig. 3.45B y C).[70] El rostro de estuco n°1 (caso de estudio suplementario, Fig. 3.46A-C) presenta un uso semejante del color, en el que el blanco del estuco se reserva para los ojos, el negro para las pupilas y las líneas rojo oscuro resaltan detalles de forma.

Así, en los tres ejemplos mencionados el negro y el blanco son empleados con una intención naturalista, mientras el rojo oscuro se usa para enfatizar formas, volúmenes y ciertos detalles de forma no solucionados con el relieve.

[70] En los trabajos de restauración recientes realizados en el friso de Placeres (febrero – junio de 2019), los restauradores Sergio González y Nora Pérez han detectado una capa de color naranja debajo del color rojo de base. Esta capa naranja está aplicada directamente sobre el estuco y nunca fue visible ya que estuvo cubierta por completo por la capa de rojo y, en algunas secciones pequeñas como en los ojos, por una capa de color blanco. Su función fue dar luminosidad y cierta tonalidad naranja al rojo base. Agradezco la información acerca de la paleta cromática que me ha brindado el equipo de restauración del PCRFP - MNA.

Otros ejemplares de EIA con *matices de rojo + negro* sugieren que se trata de una tendencia mucho más temprana, como lo indican los relieves de estuco del cuarto cuerpo del Templo I de Dzibanché (caso de estudio suplementario; observación personal, junio de 2015), edificio que ha sido fechado entre 300 y 450 e.c. (Campaña Valenzuela 1995, pp. 30-31), o los mascarones recientemente descubiertos en la Estructura III de Calakmul (100 a.e.c.-100 e.c.), con un rojo sólido de base y detalles de forma con líneas negras y en rojo oscuro (Rogelio Valencia, comunicación personal, noviembre de 2015; Zimmermann 2014, p. 55). Estas observaciones, sin embargo, deben tomarse como tentativas debido a que el estado de conservación de los estucos impide un estudio concluyente sobre la paleta cromática completa.

Esta tendencia que podría pensarse se restringe al Clásico temprano, tiene una continuidad durante el siguiente período, o por lo menos hasta los inicios del Clásico tardío. Los restos de mascarones del Templo 1-A de Balamkú (Fig. 3.46D), presumiblemente de los primeros años del siglo VII y de los que se ha sugerido que pudieron contener imágenes de gobernantes (Salazar Lama 2014, pp. 203-204), presentan la misma tendencia en el uso del color.

La última tendencia del uso del color está definida, paradójicamente, por la ausencia de capas de pigmento. En efecto, en la EIA la *monocromía* se resuelve dejando el estuco sin pintar; algunas veces, el estuco está mezclado con otros componentes, como carbón, lo que le da una tonalidad gris clara (Schele 1985, 45). Según Pendergast (1981) y Schele (1985, p. 45) el mascarón de la Estructura N9-56 de Lamanai (Fig. 3.32A-B) presenta *monocromía* con estuco ligeramente pigmentado de gris debido a la presencia de materiales orgánicos en el mortero. Otro caso de EIA (no enfocada en la figura real) con *monocromía* son los mascarones zoomorfos de la Estructura E-VII-Sub de Uaxactún, de mediados del Preclásico tardío (Ricketson y Ricketson 1937, p. 84; Freidel 1985, pp. 6-7).[71]

Como lo apunta Freidel (*ibid*.), existe el riesgo de considerar erróneamente que un programa escultórico en estuco permaneció sin pintar; esto se debe a que en muchos casos la erosión y el grave deterioro de la capa pictórica no deja restos de

[71] Ricketson y Ricketson (*ibid.*) señala que el mascarón n°10 es el único en tener una franja roja delgada en la mejilla izquierda.

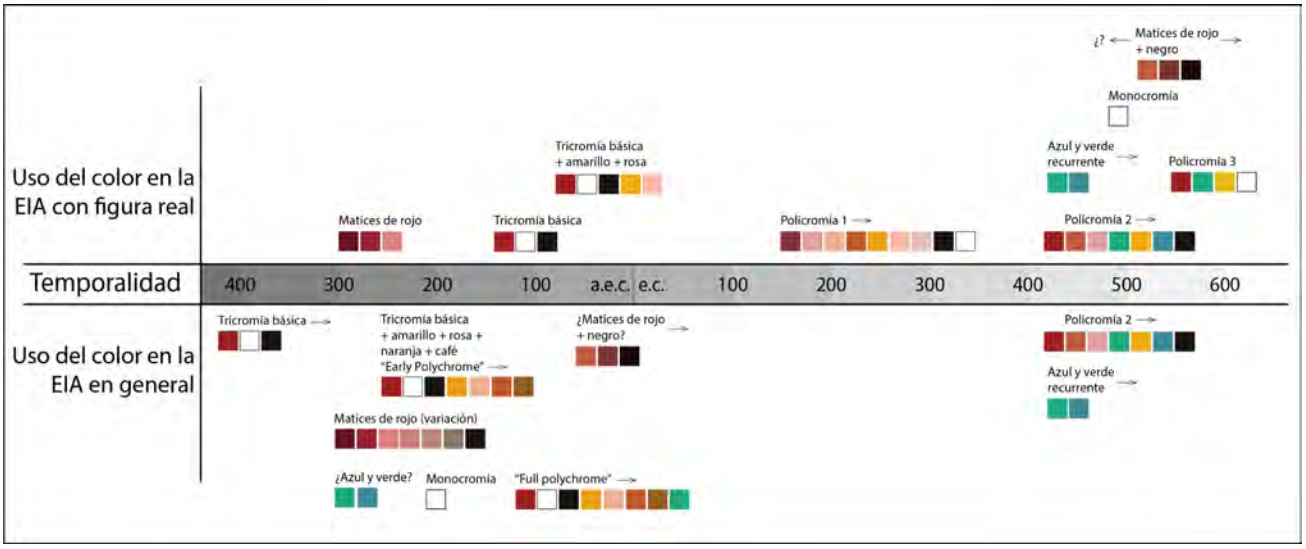
pigmento visibles, lo que es interpretado como la falta de color. Los tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador, por ejemplo, no han sido reportados con color en ninguna de las publicaciones e informes, y queda la duda acerca de si se trata de otro caso de *monocromía* o no.

Es interesante notar que en el caso del mascarón N9-56 de Lamanai la figura principal y algunos elementos de forma tienen un *altorrelieve* muy acentuado, y que el volumen general de la escultura es mayor que en otros casos. Es posible que a falta de una paleta cromática con la cual enfatizar y marcar detalles, esta necesidad de claridad visual e iconográfica haya sido solucionada por medio del juego de contrastes entre luz y sombra producido por el manejo de un relieve exagerado; algo que también sucede, aunque en menor grado, en algunos de los mascarones de E-VII-Sub de Uaxactún (ej. mascarones 1-8. Véase Ricketson y Ricketson 1937, Fig. 39; y la reconstrucción hipotética en Proskouriakoff 2002 [1946]).

Resultados del análisis de la paleta cromática y usos del color

La aparición de los distintos colores en los programas escultóricos centrados en la figura real y las configuraciones de las distintas tendencias en el uso del color me permiten construir un esquema cronológico que abarca el lapso 400 a.e.c.-600 e.c. (Tabla 3.4), donde se exponen las distintas tendencias en comparación con la EIA en general (no centrada en los personajes reales).

Tabla 3.4 Cronología de las tendencias en el uso del color en la EIA en general y en la EIA con la figura real



Al observar dicho esquema, y a reserva de nuevos descubrimientos que cambien este panorama general, es posible distinguir cuatro puntos importantes acerca del comportamiento del color en la EIA:

1. En la EIA en general los inicios del uso del color se dan de una forma sencilla y un tanto limitada con la *tricromía básica*; el salto hacia una mayor complejidad se presenta entre los siglos III y I a.e.c. con la aparición del amarillo, naranja y ocre, y con el probable uso del verde y azul (Houston *et al.* 2009, p. 69; 74-75). Este enriquecimiento de la paleta cromática representa un cambio paradigmático en la plástica maya. En contraste, en la EIA centrada en la figura real, el "salto cromático" se da de forma más restringida (en cuanto a gama de colores) y únicamente hasta mediados del siglo I a.e.c. con la aparición de la *tricromía básica* + *amarillo* + *rosa*.

2. Freidel (1985, pp. 13-17) caracteriza la paleta *full polychrome* (policromía completa) de la segunda mitad de Preclásico tardío por los colores amarillo, rosa, ocre, naranja y verde (sumados al tradicional blanco/crema, rojo y negro), y asegura que el paso de *early polychrome* a *full polychrome* se da en Cerros y Tikal de forma breve y dramática. En la EIA centrada en la figura real, algo equivalente a la paleta *full polychrome* aparece hasta las *policromías 2* y *3* con el uso recurrente y la aplicación sistemática del azul y el verde. Sin embargo, desde los inicios del Clásico temprano (*ca.* 150/250 e.c.) aparece la *policromía 1* con una fuerte presencia en los programas escultóricos de los siglos II al V. A pesar de la falta de verde y azul esta tendencia puede considerarse como una policromía compleja por las siguientes razones: (1) desarrolla una diversa gama cromática a partir de variaciones tonales y de saturación, lo que indica una propensión a la experimentación técnica y una predilección hacia los colores cálidos; (2) los programas escultóricos con esta tendencia están visualmente cargados de colores, estableciendo un énfasis en la diferenciación de la EIA con respecto a su contexto arquitectónico inmediato; (3) el comportamiento del color es muy particular; algunos incluso comienzan a presentar una intención naturalista escasamente explorada en tendencias cromáticas anteriores.

3. A partir de los puntos anteriores, es posible observar que en comparación con la EIA general, la EIA centrada en los personajes reales presenta un

comportamiento cronológicamente diferido en el uso del color; es decir, ciertos colores (ej. amarillo, verde, azul) y algunas tendencias cromáticas (ej. *monocromía*; *matices de rojo* + *negro*; *early* y *full polychrome*) aparecen varios siglos antes en los programas escultóricos dedicados a los dioses y otros temas, y solo son empleados en la EIA de la figura real posteriormente.

4. Tanto en la EIA general como en la que se enfoca en la figura real, cada tendencia en el uso del color puede presentarse como un desarrollo local que abarca un lapso generalmente corto en un solo sitio (ej. *matices de rojo* en El Tigre, Campeche; *policromía 3* en el edificio Rosalila en Copán), o como preferencias compartidas por varios sitios y utilizadas a lo largo de varios siglos (ej. *matices de rojo* + *negro*; *policromía 1/early polychrome*; *tricromía básica*; *full polychrome/policromía 2*).

En cuanto a la EIA con la figura real, es viable sugerir que las tendencias focalizadas responden a necesidades puntuales, mientras que aquellas ampliamente difundidas resultan de una intención de estandarización de la imagen real. De acuerdo con Schapiro (1999, pp. 71-74) estos distintos grados de constancia en los rasgos de forma pueden corresponder a diferentes estilos, ya sean locales o compartidos por varias ciudades.

Al analizar el comportamiento temporal del color de la EIA y al estudiar las cualidades que como atributo formal posee (desarrolladas de forma individual para cada tendencia), puedo concluir planteando la existencia de tres funciones expresivas principales para el uso del color en los programas escultóricos centrados en la figura real:

1. *Efecto perceptivo del color*. Dentro de un mismo programa escultórico, los distintos usos del color generan contrastes visuales que resaltan en mayor o menor medida los elementos de forma. El mayor contraste se da, como lo asegura Schele (1985, pp. 36-37), con la *monocromía*, donde los elementos de forma sobresalen por las marcadas diferencias entre la luz y la sombra (rasgo que en el mascarón de N9-56 de Lamanai se acentúa gracias al volumen exagerado del rostro humano); este contraste también se puede lograr en grandes proporciones con la *tricromía básica*, donde se conserva el alto contraste del blanco/crema de base mientras los

colores oscuros remarcan ciertos detalles del relieve y de la forma. En las demás tendencias el contraste se ve disminuido por la intervención de una gama de colores que visualmente recargan la imagen; sin embargo, cada tendencia desarrolla un particular sistema en el uso de una variedad de matices, áreas de color y líneas oscuras para resaltar los elementos iconográficos.

Otro aspecto por considerar que deriva directamente de la percepción del color, en este caso dentro de un particular contexto espacial (los grandes espacios abiertos de las plazas), es la fusión o la diferenciación visual de la EIA con respecto a los edificios en los que se integra.

Con excepción de la pintura mural en el exterior y de los escasos ejemplos de arquitectura de color blanco o azul, la mayor parte de los edificios mayas estuvieron pintados con rojo sólido (Schele 1985, p. 37; Kowalski 1985, pp. 51-52), a veces incluyendo detalles como líneas delgadas o franjas gruesas a manera de marcos de distinto color en las esquinas o en las jambas. Los ejemplares de EIA que presentan una paleta cromática diferente de la del edificio al que se integran logran establecer visualmente una diferenciación entre los elementos escultóricos y los puramente arquitectónicos, predominando aquellos con una gama cromática más rica (ej. programa escultórico de Rosalila, Fig. 3.47).[72] En cambio, existen otros programas escultóricos que no buscan diferenciarse excesivamente de la arquitectura, y presentan una paleta cromática en gran medida similar; tal es el caso de la EIA con *matices de rojo*, *matices de rojo + negro* y *policromía 2*, que es predominantemente roja de base, sobre edificios igualmente rojos (ej. frisos de Balamkú y de Holmul y mascarones de El Tigre).[73] Véase la reconstrucción hipotética de la Figura 3.48.[74]

Dentro del espacio abierto de las grandes plazas, que es donde regularmente se ubica la EIA, las tendencias en el uso del color que generan mayor contraste interno y una marcada diferenciación entre escultura y arquitectura son factores que

[72] Para ver más imágenes del programa escultórico de Rosalila a todo color y completo, consultar Fash 2011, Fig. 38 y 47, pp. 42-43.

[73] Para el friso de Holmul, véase Estrada-Belli 2013; friso de Balamkú y mascarones de El Tigre, observación personal, mayo de 2015 y enero de 2016, respectivamente).

[74] Para la reconstrucción del color del edificio me he basado en observaciones *in situ* (marzo 2010, septiembre 2012 y mayo 2015) y en los datos sobre el color de los muros exteriores proporcionados por Yareli Jaidar, restauradora a cargo del friso (comunicación personal, enero de 2019).

facilitan la visualización a pesar de la distancia; en cambio, la similitud cromática entre escultura y arquitectura en conjunto con un menor contraste en las formas internas, produce un grado menor de desigualdad entre EIA y edificio, favoreciendo la fusión de ambos. En este último caso la correcta visualización de los elementos de forma de la EIA es más efectiva a menor distancia, aunque el conjunto edificio-programa escultórico se vuelve un punto focal – o el de mayor presencia visual – dentro del entorno construido.

Cabe destacar que para lograr una apreciación efectiva de los elementos de forma en la EIA, existen otros rasgos formales que actúan en conjunto con el color y que pueden favorecer el factor de visibilidad, como el tipo de relieve, la dimensión de los programas escultóricos y su ubicación en el plano arquitectónico, la escala de la figura humana y los tipos de composición.

2. *Función naturalista del color*. Se han reconocido tres dimensiones en la intención naturalista del color: (1) definición de rasgos naturales de los objetos (ej. blanco para el globo ocular y negro para las pupilas; arrugas en el rostro marcadas con líneas); (2) definición de materiales representados (ej. plumaje de guacamaya; mango de las sonajas); (3) complementación color-signo (ej. signos **YAX** coloreados de color verde o azul). Sin duda, la intención naturalista del color buscó facilitar el reconocimiento icónico de los elementos de forma y favorecer con ello nivel denotado de las imágenes.

3. *Similitud formal entre distintos sistemas de representación*. Como se ha demostrado a lo largo de este apartado, el uso del color en el sistema de representación de la figura real comparte muchas características con los programas escultóricos centrados en los dioses, así como una gama cromática en gran medida homóloga. Estas recurrencias pueden ser entendidas como estrategias expresivas que establecen un principio de similitud entre la imagen de los personajes reales y la de los dioses.

Este principio de similitud pudo ser más efectivo en circunstancias especiales; por ejemplo, entre programas escultóricos que compartieran una misma temporalidad y un mismo espacio construido, como ocurre, por ejemplo, entre los mascarones de la Plataforma 1C Sub y el mascarón n°3 de la Estructura 1 de El Tigre, ambos con

la tendencia *matices de rojo*; o entre los relieves de H Sub-10 y los demás programas escultóricos del Grupo H, que representan deidades con la misma tendencia *tricromía básica* + *amarillo* + *rosa* que tienen los relieves.[75]

Recapitulación

A manera de síntesis, quiero señalar tres puntos importantes que derivan de las interpretaciones hechas acerca de los atributos formales y plásticos de los programas escultóricos centrados en la figura real.

En primer lugar, la uniformidad de la imagen real en la EIA se da principalmente en el período clásico temprano, cuando en gran medida se homogeneiza una gama de recursos plásticos y formales dentro del sistema de representación.

Al observar el comportamiento temporal de los valores plásticos y las características formales más importantes, cabe mencionar cierta estandarización en los formatos escultóricos y la predilección por los grandes tamaños durante el lapso 200/250-600 e.c. Esta tendencia afectó considerablemente a la figura humana, favoreciendo la sobredimensión del cuerpo representado en todos los programas escultóricos del Clásico temprano. Asimismo, se observa que, a partir de los primeros siglos de este período, *ca.* 200-300 e.c., prevalece el uso del altorrelieve focalizado en el cuerpo humano y el rostro, lo que propicia la exploración de la orientación frontal y de un aspecto más naturalista, así como una acentuada presencia visual y espacial de las figuras. Por su parte, el uso del color adquiere mayor diversidad a medida que avanza el Preclásico y el Clásico temprano. Durante este último período alcanza tal vez su mayor grado de complejidad, ya que es cuando se consuman verdaderas tendencias en el uso del color (todas polícromas), tanto a nivel local como en muchos sitios del área maya.

Este abanico de valores y atributos formales tiene desde luego una nutrida base que comienza a gestarse en el Preclásico tardío. Durante esta etapa, algunas excepciones y variantes en los estratos de construcción formal – como el bajorrelieve homogéneo y la orientación de perfil – no logran consolidar tendencias

[75] Más adelante en este estudio se verá que los usos del color y las composiciones cromática de las paletas utilizadas pueden tener contenidos de significación que se emparejan con el mensaje iconográfico, y que refuerzan su funcionamiento como principio de similitud.

estables en las maneras de representar la figura real, y pueden responder a necesidades sumamente puntuales de expresión y de representación.

En cuanto al segundo punto, las funciones expresivas, se ha visto como en la EIA los atributos y los valores formales constituyen verdaderos *signos plásticos*. Esta denominación es aplicable en tanto que dichos atributos rebasan la dimensión meramente visual e inciden en el plano de contenido.

Según Schapiro (1999, pp. 46-47, 52), Carrere y Saborit (2000, p. 345), los estratos de construcción formal, pertenecientes al plano de expresión de la imagen, activan un mecanismo simbólico en el momento que una idea que trasciende el plano material es mediada por un *valor plástico* u otra característica de forma. Dentro del sistema de representación de la figura real en la EIA observamos como este *semantismo plástico* está destinado y centrado en la imagen de los personajes reales; es decir, está condicionado a ser usado en relación con la figura real y en función de otorgarle una dimensión connotada.

Claros ejemplos de esto son los rangos de presencia visual y espacial de los personajes, que establecen diferencias de importancia entre los personajes, y que son generadas por los contrastes en el uso del relieve; la dominancia del entorno y la jerarquía visual de las figuras, mediadas por la sobredimensión del cuerpo y del rostro humano y las diferencias de proporciones con respecto a personajes secundarios; la relevancia acentuada y el protagonismo de los personajes que se logra a través de la centralidad compositiva y el dinamismo, y los altos grados de visibilidad de las figuras humanas dentro del entorno, como consecuencia de las ubicaciones privilegiadas de las figuras humanas en el contexto arquitectónico.

Considerando lo anterior, se puede asegurar que todas las características de forma de los programas escultóricos han sido empleadas como estrategias comunicativas que manifiestan, desde lo plástico y lo formal, el peso y la trascendencia social de la figura real.

El último punto por tocar, íntimamente ligado al anterior, se enfoca en la afinidad del repertorio de recursos plásticos y formales que se observa entre el sistema de representación de las figuras reales en la EIA y el de los dioses. Ambos poseen características de forma cercanas y en gran medida semejantes. Cabe aclarar que

estas semejanzas no corresponden con una mera copia de un sistema a otro, sino que, en la mayoría de los casos, se trata de una adaptación de un desarrollo plástico previo o paralelo: salvo algunas excepciones, se puede hablar de un acondicionamiento de elementos y soluciones formales por parte de la EIA centrada en la figura real.

A la luz del análisis realizado en el presente capítulo, he sugerido que esta cercanía formal entre ambos sistemas de representación genera un principio de similitud entre gobernantes y dioses.

Siguiendo los planteamientos de Carrere y Saborit (2000, pp. 346-352), sugiero que este principio de similitud funciona en la EIA como un artilugio con fines metafóricos, es decir, constituye una fórmula básica para generar analogías entre ambos tipos de personajes; analogías que, desde luego, producen valores de connotación en la imagen real y que son metaforizadas desde lo plástico y lo formal. En otras palabras, en los programas escultóricos la conexión metafórica se produce a partir del reconocimiento de elementos comunes de denotación y de construcción formal entre ambos sistemas de representación (valores plásticos y formales) y su extrapolación a un plano connotado básico (funciones expresivas).

De esta manera, que los gobernantes muestren semejanzas aspectuales y de significados con los dioses a partir de un principio de similitud formal es una de las funciones básicas de las imágenes que se gesta desde el plano de expresión.

En la discusión de los resultados del *Estrato de construcción formal n°1* se dijo que los programas escultóricos con imágenes de gobernantes comenzaron a sustituir las imágenes omnipresentes de los dioses en el entorno construido, y que dicha sustitución se dio de forma paulatina desde el Preclásico tardío. Ahora bien, al detectar que las cercanías formales entre ambos sistemas producen un principio de similitud entre los personajes, cabe preguntarse si la EIA centrada en figuras reales estuvo marcada, desde sus orígenes, como un *desvío retórico* de un sistema precedente (el de los dioses); un desvío (o ruptura) de tal magnitud que no puede tomarse más que como una innovación radical generadora de un nuevo sistema de representación, en pocas palabras, una invención ideológica.

Tal vez es muy temprano para intentar responder tan importante cuestionamiento; por eso, dejaré que hablen los resultados del análisis de las otras dimensiones de construcción del sistema de representación.

CAPÍTULO 4

Formas de representar la figura real en los programas escultóricos

En esta segunda etapa de análisis de los programas escultóricos se entenderá por *formas de representar la figura real* a las distintas maneras en que los mayas mostraron a los gobernantes en la EIA. En conjunto, estas formas se tomarán como una segunda magnitud constituyente del plano de expresión.

Tal como se muestra en la Tabla 4.1, se reconocen básicamente tres formas de representación, que permiten distintos tipos de aproximación a la imagen:

Tabla 4.1 Formas básicas de representar las figuras reales en la EIA y estructura del análisis

FORMAS DE REPRESENTACIÓN DE LAS FIGURAS REALES	
FORMAS BÁSICAS REPRESENTACIÓN	PERSPECTIVAS DE ANÁLISIS
Forma n°1: Cuerpo completo Forma n°2: Rostro aislado Forma n°3: Emblemas nominales	1. Cambios y continuidades en las formas de representar la imagen real en la EIA 2. Dimensiones comunicativas de las figuras humanas y de los emblemas nominales

Diversos estudios realizados durante la segunda mitad del siglo pasado se enfocaron en una gran variedad de esculturas en piedra y otros formatos plásticos, y favorecieron el estudio de la figura humana desde una visión formalista, depositando espacial énfasis en el lenguaje corporal y gestual, en la orientación del cuerpo y en otros aspectos de forma que indicen en el plano de expresión, como el volumen de los cuerpos, los trazos de manufactura y las técnicas de modelado o tallado. Destacan los trabajos de Tatiana Proskouriakoff *A Study of Classic Maya Sculpture* (1950), Claude-François Baudez *Maya Sculpture of Copán. The*

Iconography (1994), Flora S. Clancy *Sculpture in the Ancient maya Plaza. The Early Classic Period* (1999) y Mary E. Miller con su trabajo *Maya Art and Architecture* (1999 [2012]. Y su reedición, a cargo de Miller y O'Neill [2014]).

Otros trabajos, en cambio, analizan el cuerpo humano desde una perspectiva simbólica, estudiando los valores de significado de las distintas posturas corporales y de la gestualidad, de los rasgos predominantes del cuerpo y del rostro y en sus orientaciones dentro de escenas complejas en las que interactúan múltiples personajes.[76] El sustrato de todos estos estudios, como bien lo explican Houston y Cummnis (2004, pp. 361-364), es la densidad simbólica de los elementos que convergen en las representaciones mayas del cuerpo humano, especialmente aquellas enfocadas en los gobernantes, que registran y transmiten conceptos sociales básicos, e incluso, creencias cosmológicas alrededor de ellos.

Tomando como punto de partida estos trabajos y sus alcances interpretativos, consideraré cada una de las formas de representar a los personajes como una magnitud básica de expresión y significación de la figura real.

El estudio tendrá dos enfoques principales: el primero, de corte formalista, buscará comprender el desarrollo de la imagen real en la EIA, tomando para ello los elementos formales involucrados en la representación y estableciendo visiones comparativas que permitan detectar los cambios y las continuidades; una segunda aproximación, de orientación semántica, intentará conocer los significados que conlleva cada una de las formas de representación, y se hará a través del análisis de los siguientes aspectos: rasgos y lenguaje corporal (constitución del cuerpo, orientación y postura), rasgos fisonómicos, gestualidad y otros elementos de forma. Asimismo, se considerará analizar los emblemas nominales, que incluyen referencias textuales a los personajes y que funcionan, a grandes rasgos, como imágenes emblemáticas institucionales de los gobernantes que sustituyen a las representaciones figurativas.

[76] Existe una lista larga de estudios de esta naturaleza, valga aquí mencionar solamente algunos de ellos: De la Fuente (1993 y 1999), Houston (1998b y 2001), Houston y Cummins (2004), Houston *et al*. (2006), García Barrios y Tiesler (2011), O'Neil (2010), Velásquez García (2009a y un estudio actualizado en prensa).

En cuanto a los procedimientos del segundo enfoque, se utilizarán los siguientes mecanismos para examinar y determinar significados en las formas de representación:

1. Valoración de un sistema de oposiciones similar al detectado en los estratos de construcción formal. En esta ocasión, se evaluarán oposiciones que incidan en la representación de las figuras y que involucren los aspectos antes mencionados del cuerpo y del rostro; por ejemplo, *frontalidad* vs. *lateralidad* o *hieratismo del cuerpo y del rostro* vs. *dinamismo y expresividad*. Este sistema de oposiciones se cotejará y evaluará confrontándose en otros contextos y en otras imágenes de la plástica maya.

2. La consideración de un principio de *isotopía* y su ruptura con la intención de poner en funcionamiento mecanismos retóricos que introduzcan valores de connotación en las imágenes. Al respecto, ya se ha determinado un nivel de *isotopía* en las imágenes de los gobernantes en el arte maya, que torna homogéneos los sistemas de representación (véase el Capítulo 2); quedará por analizar si existen desvíos de la norma y si estos conllevan o no cargas semánticas específicas (basado en Carrere y Saborit 2000, pp. 216-218).

Una herramienta complementaria para asignar significados por esta vía será el enfoque formalista de las figuras humanas en la EIA, con lo que se podrá determinar una serie de normas de representación y, en caso de existir, los desvíos y los elementos componentes que los introducen.

3. Un análisis contextual comparativo de ciertos aspectos del cuerpo que puedan estar vinculados con circunstancias específicas, y que formen parte de un lenguaje corporal particular impregnado de valores asociativos (ej. posturas sedentes ligadas a ceremonias de entronización o posiciones de danzas rituales).

Este primer nivel de valores de connotación generados alrededor de las figuras reales se entenderá como la *dimensión comunicativa* de las formas de representación,[77] y se complementará con la introducción de las *funciones*

[77] Sanz Castro (1998b, p. 73) menciona que la dimensión comunicativa implica la pronunciación de un mensaje específico. A diferencia de este autor, aquí se tomará la dimensión comunicativa como un plano primario de significados, reservando la configuración y el pronunciamiento de un mensaje más complejo para etapas de interpretación más avanzadas de una obra plástica.

expresivas de los estratos de construcción formal que fueron establecidas en el capítulo anterior, y que impactan directamente en la imagen real con significados primarios gestados desde lo plástico y lo formal.

Justifico el estudio de las relaciones *iconoplásticas* con los postulados de Barthes (1986, pp. 38-39), para quien los estratos de construcción formal de una imagen no se muestran exentos de sus connotaciones básicas que inciden en la representación; intentar una aproximación que separase ambas dimensiones supondría la consideración de un estado puro – y por lo tanto utópico – de la imagen, en el que su sola manufactura no implicaría una modificación del referente, es decir, la representación gráfica del modelo.

Para efectuar un estudio ordenado y sistemático que permita los dos tipos de enfoques planeados para este capítulo, adoptaré la propuesta de segmentación analítica de las imágenes sugerida por Groupe μ (2015, pp. 131-132. También Carrere y Saborit 2000, pp. 109-110), según la cual la imagen puede seccionarse en *entidades icónicas* con sus respectivas *subentidades* (unidades icónicas componentes menores) y *supraentidades* (unidades icónicas más amplias y complejas) – consultar Groupe μ (*ibid*., Cuadro V).

Esta separación se puede adaptar a categorías específicas dentro de los casos de estudio. De esta forma, y por poner un ejemplo, el rostro de los personajes será tomado como una *entidad icónica*, mientras que sus elementos internos (ojos, boca, nariz) y otras características de forma (gestualidad, modelado craneal, etc.) se considerarán *subentidades*, todo integrando en un elemento mayor o *supraentidad*, en este caso, el cuerpo humano.

Segmentada de esta manera, la imagen real me permitirá reconocer y profundizar en el estudio de la gama de motivos icónicos y de forma involucrados en el sistema de representación; asimismo, un análisis comparativo de las diferentes entidades icónicas menores permitirá comprender el desarrollo de esta tradición escultórica y el grado de homogeneidad (o de heterogeneidad) que se presenta a lo largo de los períodos considerados.

Forma n°1: cuerpo completo

Como parte de esta forma de representar la imagen real se tomarán todos los programas escultóricos del *corpus* que presenten a la figura humana de cuerpo completo o parcial, mismo que se tomará como una *supraentidad icónica*. En total, seis casos de EIA cumplen con este criterio: Tableros de Calzada Acrópolis en El Mirador, Relieves de H Sub-10 de Uaxactún, friso de Edificio Pimiento en Xultún, friso EX – S2 de Becán, friso de Edificio 1-A Sub de Balamkú y friso de Edificio A, Grupo Sur de Holmul. A esta lista, sin embargo, deben sumarse algunos casos de estudio suplementarios que presentan figuras humanas de cuerpo completo, aunque conservadas solo de forma parcial: relieves del Templo del Sol Nocturno en El Zotz, relieve del Templo II del Grupo Tutil en Dzibanché y relieve de la terraza 3 de Toniná.[78]

El cuerpo completo de la figura real aparece por primera vez en la EIA en los tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador (Fig. 4.1A) – 150-100 a.e.c. En la imagen, el personaje se muestra con las extremidades flexionadas, el rostro hacia el frente y los hombros en vista lateral (alineados con la cabeza), en una postura generalmente llamada "nadador", y orientado hacia uno de los lados, es decir, de perfil. Proskouriakoff (1950, pp. 19-21) reconoce las representaciones del cuerpo humano enteramente de perfil en las figuras principales de las estelas, aunque fecha su aparición hasta la segunda mitad del Clásico temprano (ej. Estela 3 de Tikal, 488 e.c.); sin embargo, las posturas que ella analiza son estáticas y distan mucho de la que encontramos en los tableros de El Mirador.[79]

La postura de "nadador" no es muy común en la plástica maya del Preclásico, y además de la figura antropomorfa secundaria en los tableros de El Mirador, solamente se presenta en algunas escenas protagonizadas por dioses en la EIA, como *Chaahk* en el friso de Sub II C1 de Calakmul (Fig. 4.1B), y *Chaahk* y el dios

[78] El relieve del Templo I de Dzibanché será analizado únicamente de forma comparativa ya que presenta elementos del vestuario que indican la presencia de un personaje sentado de perfil, aunque nada de su cuerpo es visible actualmente.

[79] Por su parte, Clancy (1999, pp. 30) sugiere que durante el Clásico temprano la representación del cuerpo humano enteramente de perfil es poco frecuente y que de manera general se encuentra restringida a las figuras secundarias de las escenas.

del maíz en el friso del edificio H Sub-2 de Uaxactún (Fig. 4.1C).[80] En ambos casos el torso y los hombros de las figuras se encuentran en vista de tres cuartos o totalmente de frente, mientras el rostro de muestra de perfil.

Al ser una postura poco vinculada o desarrollada alrededor de la figura real en la plástica maya del Preclásico, es viable sugerir, como ya lo he hecho en un trabajo reciente (Salazar Lama 2017, pp. 183-184), que es una postura de imitación; es decir, una pose con la que el gobernante en los tableros de El Mirador reproduce ciertas acciones de los dioses, más específicamente, los actos realizados en las escenas mencionadas de Calakmul y Uaxactún. En términos generales, se trata de una pose adoptada por personajes en tránsito de un espacio cosmológico a otro; la orientación de los cuerpos indica, en todos los casos, que los personajes descienden.

La pose del personaje real en los tableros de El Mirador es sumamente dinámica y rompe con una simetría bilateral (o composición isotrópica) del cuerpo lo que además se complementa con el dinamismo compositivo de la escena completa, tal como se mostró en la Figura 3.28.

En cuanto al aspecto físico de la figura real de los tableros de El Mirador, es similar al de los personajes reales en otros monumentos e imágenes del Preclásico tardío (véanse los rasgos señalados en la Figura 2.2 [I] del Cap. 2).

Dentro de estas características, un rasgo que merece particular atención es el aspecto de las manos y los pies (considerados como *entidades icónicas*). En los monumentos tempranos ambas partes del cuerpo están solucionadas de forma muy esquemática, y sólo en algunos casos se marcan anatómicamente los dedos de las manos y pies – aunque conservando una traza rígida y poco natural (Fig. 2.2[I-D], 2.2[II-A], 2.3C) –, mientras que en la mayoría de las representaciones las manos parecen manoplas (Fig. 2.2 [I-A, C, E], 2.3B, 2.4 [II], 2.4 [III-B, C], 2.5A), sobre todo cuando están semi cerradas o sostienen objetos (Miller y O'Neill 2014, p. 96). Esta solución estandarizada de la figura humana aparece en la EIA por primera vez en los tableros de El Mirador, y salvo un caso muy particular (friso EX – S2 de Becán)

[80] Esta misma postura se ve en la figura del dios de la lluvia en la Estela 23 de Izapa, aunque difiere en su orientación, ya que el personaje se encuentra cabeza abajo (ver Salazar Lama 2017).

se mantiene inalterable hasta el siglo VI aproximadamente, cuando los dedos de pies y manos comienzan a mostrarse de forma más apegada al modelo natural, aunque con la característica rigidez que antes notamos en la escultura pétrea (ej. frisos de Balamkú, Placeres y Holmul). Véase este rasgo de forma en la Figura 3.18 del Cap. 3.[81]

Por otra parte, cabe subrayar que la proporción de la cabeza con respecto al cuerpo se mantiene sin variaciones en todos los casos de EIA, oscilando entre 1:5 y 1:8 (Miller y O'Neill 2014, p. 101). Durante el Clásico temprano la cabeza y el rostro parecen tener mayores dimensiones en comparación con las figuras del Preclásico (en la Fig. 3.18, comparar las figuras n°2, del Preclásico tardío, con las n°5 y 6, del Clásico temprano). Esto puede deberse a que los tocados y los atavíos de rostro hacen que esta parte del cuerpo adquiera un mayor peso visual.

Siguiendo un orden cronológico, el siguiente caso de EIA con figuras reales de cuerpo completo es el relieve sobre los muros exteriores del Edificio H Sub-10 de Uaxactún (Fig. 4.2A) – *ca.* 50 a.e.c. En la escena original, ocho personajes de perfil con los brazos flexionados (uno levantado y otro a la altura del torso o la cadera) y las piernas desfasadas – una frente a la otra – sostienen diferentes objetos. Sus hombros y torso están en vista de tres cuartos, configurando una postura llamada "perfil amplio" (*broad-profile*) por Clancy (1999, pp. 29-30). Proskouriakoff (1950) no registra esta postura corporal en su análisis de las figuras humanas en las estelas del Clásico; esto no debe extrañarnos, ya que personajes con posturas idénticas no aparecen en los monumentos pétreos de la época. Para el Preclásico, sin embargo, la Estela 1 de Nakbé, el relieve de San Diego (Fig. 2.2 [I-A], 2.2 [II-A], respectivamente) y el mural de la Estructura 5D-Sub-10-1° de Tikal (Fig. 4.2B. También ver Figuras 3.39B y C) presentan personajes con los brazos en posiciones parecidas, aunque ninguno sostiene objetos con las manos, como ocurre en los relieves de H Sub-10.

Por otra parte, Proskouriakoff (1950, Fig. 7) sí logra registrar una posición de piernas similar a la que vemos en los relieves de H Sub-10, describiéndola como

[81] En el friso de Placeres las manos con estas características se presentan en las figuras secundarias que flanquean el rostro sobredimensionado de la figura real (Fig. 3.30A).

piernas que “[…] nunca se superponen al nivel de la rodilla. Una pierna se empuja hacia adelante y la otra es recta” (1950, p. 19). La autora sugiere que dicha postura de las piernas aparece en el arte maya desde los albores del Clásico temprano y se mantiene vigente durante todo el período. Sin embargo, a la luz de nuevos descubrimientos, ahora sabemos que dicha pose aparece mucho antes, alrededor de los inicios del Preclásico tardío (400 a.e.c.) en la Estela 1 de Nakbé y, posteriormente, en el relieve de Loltún (Fig. 2.2 [I-C]) y en las estelas 1 del Bajo de la Juventud, cercano a Uaxactún (Fig. 4.2C), 9, 10 y 19 de Uaxactún (en Graham 1986), 1 de Tintal y 2 de Cival (Fig. 4.2D), aunque en el último caso la postura presenta un dinamismo inusitado y pocas veces visto en otros monumentos contemporáneos.

Esta pose de las piernas, incluso, se puede rastrear en algunas esculturas tempranas del piedemonte de Chiapas y Guatemala, como en las estelas 4, 9, 10, 25 y 27 de Izapa, las esculturas 9, 11, 16, 24 y 67 Kaminaljuyú, el Altar 12 y las estelas 1, 2 y 5 de Tak’alik Ab’aj.

Aunque esta postura puede considerarse dinámica porque implica el rompimiento de una simetría isotrópica del cuerpo, en los relieves de H Sub-10 los personajes no alcanzan el grado de movimiento que se ve en la Fig. 4.2D, por lo que la defino como una postura con “movimiento inferido”. Si se observa con atención se verá que las figuras no tienen las rodillas flexionadas y su posición general recuerda las estelas tempranas o las imágenes de personajes reales que no necesariamente se encuentran caminando (ej. Estela 1 de Nakbé y Fig. 2.4 [II-B, C]). Por lo tanto, el movimiento de los personajes de este relieve no recae en la postura, sino en la orientación de perfil de todas las figuras y en la dirección que presentan (véase la Figura 3.12 del Cap. 3).

Por otra parte, en los personajes de H Sub-10 el gesto de sostener una pequeña hacha en la mano más cercana al torso está acompañada por un ademán de brazo y el puño levantado a la altura del rostro. A pesar de no contar con posturas idénticas en la plástica maya, es posible inferir cierto significado a partir de estudios comparativos.

Velásquez García (2009a, p. 331) plantea que en las vasijas pintadas de estilo 'Ik' el gesto de la mano levantada con un dedo erguido es símbolo de hablar con autoridad y se relaciona siempre con los soberanos en escenas palaciegas o grupales. Es posible rastrear el significado de esta misma postura hasta los inicios de la tradición escultórica monumental maya, y ver que en la Estela 1 de Nakbé el personaje de la izquierda (del espectador) tiene el mismo ademán para dirigirse a una figura humana frente a él, mostrando autoridad al hablar. Coincidentemente este personaje de la estela de Nakbé lleva el brazo derecho a la altura del torso, similar a los individuos de H Sub-10.

Considero que a pesar de que los personajes de H Sub-10 no tienen el dedo erguido en la mano levantada,[82] el gesto del puño elevado frente al rostro en conjunto con un brazo flexionado a la altura del torso puede igualmente estar indicando autoridad, similar a lo que vemos en la estela mencionada de Nakbé.[83]

Los personajes de H Sub-10 son los únicos en aparecer de pie en todos los casos de estudio de EIA dentro del *corpus*. El significado de esta postura puede inferirse a partir de un análisis comparativo con otros monumentos contemporáneos.

En efecto, a pesar de que la postura y el ademán que presentan los personajes de H Sub-10 no se repiten de forma exacta en los monumentos pétreos, el solo hecho de estar de pie es un indicador de estatus en la plástica maya (De la Fuente 1999). Si bien algunos autores (Houston 1998b, p. 341; Velásquez García 2009a, p. 286; Miller 2012, p. 87) reconocen que en escenas palaciegas o donde se encuentran varios personajes se favorece la postura sedente como expresión de mayor rango y condición social (ej. Fig. 2.3B), la postura de pie y la orientación de perfil están íntimamente ligadas a las primeras imágenes de gobernantes en las estelas y otros monumentos del Preclásico tardío y Clásico temprano (ej. Fig. 2.2 [I-A, C], 2.2 [II-A], 2.4 [II-B, C], 2.4 [III-B], 4.2B y C), imágenes que como sabemos proclaman el poder, la majestuosidad y la condición sagrada de la figura real. Es en

[82] Cabe la posibilidad que dicho dedo erguido si haya existido originalmente en las figuras, y que no se haya conservado adecuadamente, por lo que no aparece registrado en el dibujo que presenta Valdés en sus numerosos estudios de estos releves (1989, 1993a y b. También Valdés y Fahsen 2007).

[83] Esta postura de los brazos también la presenta el personaje del relieve de San Diego, más cercano cronológicamente al relieve de estuco del Edificio H Sub-10.

ese sentido que considero dicha postura como parte esencial del complejo iconográfico de los personajes reales desde épocas tempranas, misma que se mantiene consistente a lo largo de todo el período clásico.

Así, al presentar ocho figuras de pie, con orientación de perfil y con ademanes bastante similares, el relieve del Edificio H Sub-10 no establece una jerarquía explícita entre ellas, y en su lugar establece un rango y una condición social similar entre los personajes, donde cada uno se puede asociar, por igual, con una noción de autoridad real;[84] esta idea se refuerza por la composición *modular repetitiva* que presenta el relieve, que no establece predominancia visual o espacial de ninguna figura sobre otra.

Durante el Preclásico tardío la figura humana de cuerpo completo aparece solamente en dos casos. Sin embargo, desde los inicios del Clásico temprano y hasta el final del período la figura real de cuerpo completo o parcial prevalece en los formatos escultóricos integrados en la arquitectura, predominando su presencia en los frisos, aunque aparece también en otros tipos de escultura, como cresterías y relieves sobre muros.

El primer caso de EIA del Clásico temprano con la imagen de un gobernante de cuerpo completo es el friso Pimiento en la Acrópolis Los Árboles de Xultún (Fig. 4.3A) – 250-300 e.c. En la escena se muestra a un personaje totalmente de frente, sentado con las piernas paralelas hacia adelante y con los pies apoyados en la base de la imagen. Sostiene una barra ceremonial horizontal con una postura simétrica de brazos y manos que aparece en otros formatos plásticos. En la literatura especializada esta pose es conocida como *cupped-hands gesture* (Clancy 1994, p. 14; 1999, p. 31), y se describe como manos con gesto de sujetar y brazos flexionados sobre el pecho en posición de sostener; descripción que se ajusta a la función misma de la postura en relación con la barra ceremonial.[85]

[84] Como se verá más adelante, la idea de poder también se refuerza con los símbolos de poder que se encuentran por toda la escena.

[85] En el friso de Xultún, aunque las manos están parcialmente perdidas, la forma que se puede inferir a partir de los restos y las siluetas de los volúmenes del estuco es sumamente simplificada, como manopla, similar a las manos de los personajes humanos en la plástica maya del Preclásico y del Clásico temprano.

Aunque esta postura no tiene un equivalente en la iconografía olmeca de la costa del golfo, sí podría derivar de ciertas poses parecidas, como las que aparecen en relación con el dios del maíz en algunas hachas de jade (Fig. 4.3B y C) o en gobernantes que sostienen bebes de rasgos antropomorfos y zoomorfos. En ocasiones, esta misma pose la presentan los individuos sedentes en los tronos olmecas (por lo que podría tomarse como un lenguaje corporal asociado al poder), aunque la dirección de los brazos es hacia el frente, y no están flexionados sobre el pecho (González Lauck 2004, Fig. 4 y 5). Por otra parte, el Monumento 1 de Chalcatzingo (Fig. 4.3D), muestra una figura humana de perfil y con el torso en posición frontal; sus manos tienen el gesto de sujetar y los brazos tienen una postura simétrica y sostienen un objeto oblongo a la altura del pecho. Junto con las hachas de jade referidas, el ejemplo de Chalcatzingo podría ser un antecedente (del Preclásico medio) más directo de la barra ceremonial maya y de la pose característica (Clancy 1994, pp. 26-27). En los monumentos del Preclásico tardío del piedemonte de la costa del Pacífico esta postura también está asociada con barras ceremoniales flexibles, y es usada por gobernantes tempranos en contextos de exhibirse ejerciendo el poder (ej. estela 5 de Tak'alik Ab'aj [Fig. 4.3E] – 100 a.e.c., aprox.; Davletshin 2014, p. 11).

En las tierras bajas centrales, la postura simétrica de sostener la barra ceremonial de forma horizontal en combinación con una orientación completamente frontal del cuerpo y una composición isotrópica ocurre en las estelas a partir del lapso 435-455 e.c. (9.0.0.0.0 – 9.1.0.0.0), probablemente con la Estela 26 de Uaxactún como uno de los primeros casos (Clancy 1999, pp. 84-86),[86] aunque es posible encontrarla con mayor certeza en épocas más tempranas y en otros formatos plásticos, como en una vasija trípode con un rey sedente del período 350-400 e.c. (Fig. 2.4 [II-D]); Fields y Reents-Budet 2005, p. 165). Ejemplos más tardíos son el Monumento 26 de Quiriguá (Fig. 2.4 [II-A]) – 493 e.c., la Estela 20 de Uaxactún (Fig. 4.3F) – 495 e.c. y el Monumento 168 de Toniná (en Miller y Martin 2004, Pl. 20), del 577 e.c.

[86] Es necesario recordar aquí que la isotropía de la figura humana es la que presenta simetría bilateral a partir de un eje vertical, lo que implica estatismo y rigidez en el cuerpo (Clancy 1999, pp. 19-20).

Es posible que la postura frontal en las estelas haya derivado de los relieves de estuco y de algunas piezas de cerámica elaboradas en fechas más tempranas, donde el cuerpo humano – completo o parcial – se mostró con un *altorrelieve* muy acentuado y con detalles en *relieve de bulto*, permitiendo un mayor acercamiento al modelo natural. En este mismo orden de ideas, retomo los planteamientos de Miller (2012, p. 95), quien sugiere que los programas escultóricos de estuco y otros monumentos pertenecientes a tradiciones escultóricas foráneas del Preclásico[87] pudieron influenciar fuertemente la escultura pétrea de las tierras bajas centrales, y niega que la aparición de la orientación frontal en las estelas del Clásico temprano se deba exclusivamente a la influencia teotihuacana. Mi opinión al respecto es que si bien la EIA del Preclásico tardío muestra cuerpos completos únicamente de perfil, también deja claro que la frontalidad (expresada con los rostros monumentales de los mascarones) era un tratamiento del cuerpo humano ya conocido por los artistas mayas; lo que ocurrió durante el Clásico en la escultura pétrea pudo ser solamente el traspaso de esta frontalidad de un formato escultórico a otro, lo que implicó largos procesos de experimentación y adaptación tecnológica, algo que explica porqué las figuras de frente aparecieron primero con bajorrelieve (ej. Mon. 26 de Quiriguá y Estela 20 de Uaxactún).

Como se puede apreciar en los monumentos referidos, la posición frontal del cuerpo y del rostro en combinación con una composición bilateralmente simétrica (isotrópica) suprime cualquier tipo de movimiento sugerido, logrando un aspecto hierático y estático del cuerpo no visto en los casos de EIA más tempranos con figuras de cuerpo completo. Según Velásquez García (2011, pp. 422-423, 427) se trata de una orientación del cuerpo desarrollada en torno a la figura de los gobernantes durante el Clásico, empleada para expresar grandeza, majestuosidad y atemporalidad, nociones vinculadas con la imagen de un rey prototipo o ideal (también Salazar Lama 2015, p. 18).

El sentido social de la orientación frontal de la figura real en la EIA puede ser detectado a partir de un análisis comparativo con otros formatos plásticos. En

[87] Por ejemplo, el Monumento Misceláneo 2 de Izapa, los altares 2-5 y las estelas 1 y 2 de La Venta, Monumento 67 de Tak'alik Ab'aj.

efecto, la frontalidad de las figuras reales en las vasijas pintadas, en las figurillas de cerámica y en los monumentos de piedra tallada del Clásico ya ha sido analizada cuidadosamente por varios investigadores (Benson 1974, pp. 110-111; Houston 1998b, pp. 341-344; Baudez, 1999, p. 50; Velásquez García 2009a, *Apartado 5.2*, entre otros). Todos coinciden en que la orientación frontal del cuerpo es un recurso para establecer una diferenciación social entre individuos y expresar el más alto rango, sobre todo cuando en la misma escena la frontalidad de los gobernantes contrasta con la orientación de perfil de personajes con menor rango y jerarquía, como ocurre en la Estela 20 de Uaxactún (Fig. 4.3F).

Por otro lado, y de acuerdo con Houston (1998b, pp. 341-342), las figuras frontales en las escenas palaciegas establecen un punto de primer contacto visual, definiendo a los personajes como las figuras predominantes y más importantes dentro de las imágenes. Esta misma idea la podemos trasladar al friso de Xultún y notar que la frontalidad de la figura real puede indicar este mismo concepto, definiendo al personaje de cuerpo completo como el elemento principal de la escena, con mayor rango y peso social (véase la escena completa del friso Pimiento en Fig. 3.2B).

En el friso de Xultún esta necesidad de mostrar al gobernante de cuerpo completo como el centro de atención de la escena se refuerza a través de los atributos formales de la figura humana. El personaje sedente se encuentra en *altorrelieve* en la parte del torso, mientras sus piernas, brazos y manos (y posiblemente sus hombros y cabeza) están en un relieve más profundo y *relieve de bulto*. La función expresiva de estos valores plásticos, como se vio en el Capítulo 3, es otorgar a la figura humana un alto grado de naturalismo y un mayor grado de presencia espacial; a su vez, esta figura ocupa un lugar predominante dentro de una *composición modular repetitiva con elemento central*, con lo que adquiere una jerarquía y relevancia acentuada, así como el protagonismo de la escena (véase el análisis de los tipos de composición). Por su parte, la ligera sobredimensión del cuerpo (ver Fig. 3.18 [n°3]) dota a la figura de una mayor visibilidad y dominancia dentro del espacio, como se estableció en el análisis de la dimensión de los programas escultóricos.

Además de las magnitudes de connotación antes mencionadas, otro detalle relevante que comunica importantes valores de contenido en torno a la figura humana en el friso de Xultún es la postura sedente del personaje principal. Según algunos autores (Houston 1998b; Houston y Stuart 2001) en la plástica maya las diferentes posturas sedentes están relacionadas con la noción misma de entronizar, y algunas figuras mostradas con dicha pose podrían incluso encarnar el acto de "entronización". Al respecto, Miller y O' Neill (2014, pp. 120-121) mencionan que en los textos del Clásico una de las raíces verbales que aluden al acto de acceder al poder y al trono es *chum*, 'sentarse', cuya forma logográfica es coincidentemente un cuerpo humano sentado de perfil y estilizado. En relación con esta interpretación, Velásquez García (2009a, p. 289) menciona que en las escenas grupales palaciegas dicha postura es empleada como símbolo de distinción y rango, y es parte del acervo iconográfico exclusivo de los gobernantes.

La particular pose del personaje principal del friso de Xultún, con las piernas paralelas hacia adelante, aparece en épocas muy tempranas asociada a episodios de entronización, como en la sección norte del mural poniente del Edificio Pinturas Sub-IA de San Bartolo (Fig. 2.2 [I-E]). Durante el Clásico temprano existen otros ejemplos de gobernantes exhibiéndose en el ejercicio del poder con esta postura, como el de la vasija trípode mostrada en la Figura 2.4 [II-D], el personaje de la Estela 36 de Tikal (Fig. 4.4A), los personajes del marcador Motmot de Copán (Fig. 4.4B) y los primeros gobernantes de Toniná retratados en los Monumentos 106 y 160 (Fig. 4.7A y B). Así, esta postura sedente es parte importante y consistente del complejo iconográfico desarrollado alrededor de los gobernantes, y se asocia por lo general con el ejercicio del poder y la envestidura real.

Cabe resaltar que la combinación de una postura sedente, con el gesto de sostener la barra ceremonial y la orientación frontal del cuerpo completo no aparecen vinculadas a los dioses en la EIA o en otro formato escultórico durante el Preclásico tardío o el Clásico temprano, y solamente un caso, el tablero de estuco conocido como "El Señor de los Espejos" del Edificio Sub-75 del Grupo 6C-XVI de Tikal (Fig. 3.14C) muestra a una deidad de cuerpo completo, sedente con las piernas cruzadas, de perfil y con un gesto de brazos y manos poco conocido. Por lo

tanto, es viable sugerir que la conjunción entre una postura sedente totalmente frontal y los brazos y manos con el gesto de sostener la barra ceremonial es parte de un complejo lenguaje corporal desarrollado exclusivamente alrededor de la figura real en dichos períodos, y cuyos valores de contenido forman parte del cúmulo de ideas y significados que se aglomeran en torno a los gobernantes tempranos.

En el friso de Xultún, la postura sedente y el cuerpo completo del personaje central contrasta visualmente con las demás representaciones de figuras reales en la escena, mostradas como rostros sin cuerpo. Este contraste reafirma la importancia escénica del gobernante y puede tomarse como un equivalente de lo que se ve en las escenas grupales en la cerámica (ej. K2783, K4825 del catálogo en línea de J. Kerr) y en algunos monumentos (Fig. 4.4C-E), donde la figura más relevante es enfatizada mediante varios recursos y soluciones plásticas (ej. frontalidad, postura, dimensiones, principio de verticalidad).

Tomando en cuenta lo anterior, considero que en el friso de Xultún, al igual que en otros ejemplares de EIA que veremos más adelante, la postura sedente y el gesto de sostener la barra ceremonial, combinados con una orientación frontal del cuerpo transmite ideas relativas al máximo nivel jerárquico y a la entronización o la ocupación del trono, por ende, al ejercicio del poder.

El siguiente caso de EIA presenta, a diferencia de los tres ejemplares analizados, la figura real en cuerpo parcial. Se trata del friso EX – S2 de Becán (Fig. 4.5A) – 250-450 e.c., cuyo personaje únicamente muestra el rostro, los hombros y los brazos flexionados al frente, apoyados sobre la base de la escena y con los dedos extendidos, con una orientación totalmente frontal. Las manos y los dedos del personaje tienen un aspecto completamente distinto al que se ve en las figuras humanas de la época; como lo ha planteado Stuart (2010a, p. 75), la forma de los dedos corresponde con el simbolismo de la escena y el significado de la figura, por lo que será analizada más adelante.

En la plástica maya existen muchos personajes con posturas parecidas (Fig. 4.5B-D), y han sido definidos como acróbatas o contorsionistas por algunos investigadores (Taube 2005a, pp. 25-27; Martin 2006, p. 167; Stuart *ibid*.). Esta postura implica que el torso y las piernas se encuentran girados hacia atrás en

posición vertical y por detrás de la cabeza, algunas veces mostrados como un árbol (Fig. 4.5E).[88]

Dentro del *corpus* de casos de estudio de EIA la postura del personaje del friso de Becán es única. Como se muestra en la imagen reconstruida de Figura 4.5A, originalmente debieron existir los dos brazos en la misma posición – aunque actualmente solo uno de ellos se conserva –, generando una vista bilateralmente simétrica del cuerpo. No obstante, a diferencia de los cuerpos humanos mostrados de frente que carecen de dinamismo debido a la rigidez de una composición isotrópica y de la pose adoptada (ej. friso de Xultún), el personaje de Becán logra reproducir visualmente un movimiento ascendente a partir de su particular postura de los brazos flexionados y de los vectores dinámicos que se generan (ver Fig. 3.24), con lo que adquiere un protagonismo escénico absoluto.

A nivel de percepción, el espectador puede reconstruir mentalmente el levantamiento del personaje al observar los brazos flexionados y la fuerza que ejercen sobre la base del friso (cornisa). Un detalle interesante es que las manos del personaje rebasan el límite visual inferior de la escena, lo que acentúa el movimiento sugerido por los brazos.

Al igual que en los tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador, la pose de este personaje no es parte de un lenguaje corporal usualmente desarrollado en torno a la figura real; en cambio, se asocia de forma recurrente con el dios del maíz (Fig. 4.5B-E) y con un cocodrilo cuyo cuerpo y cola se transforman en un árbol (Fig. 4.5F. Para más ejemplos, ver Salazar Lama 2014, Fig. 5.13).

A partir de estas observaciones, es factible pensar que el personaje de EX – S2 adopta una pose con la que imita un acto realizado por el dios del maíz (Salazar Lama 2015, pp. 32-33), encarnando ideas y adquiriendo magnitudes de connotación que solamente se pueden detectar en un análisis detallado de la escena completa y de todos los valores simbólicos involucrados.

En cuanto a los valores de contenido intrínsecos en la orientación frontal del gobernante en el friso de Becán, considero que manifiesta ideas similares a las

[88] Este particular detalle se analizará más adelante para el caso del friso de Becán, cuando se estudien los valores de contenido de las escenas en las que se incorpora la figura real (Capítulo 7).

vistas en el cuerpo humano en el friso de Xultún; es decir, se trata de un recurso que expresa la jerarquía del personaje, definiéndolo a la vez como el *locus* principal de la escena. Esta noción se refuerza con los atributos formales del friso, como la composición *vertical centralizada* y el volumen acentuado del rostro y de los brazos del individuo (véanse los estratos de construcción formal n°3 y 4; también la Fig. 3.34). Sin embargo, también creo que en este caso en particular los contenidos y significados propios de la orientación frontal pueden estar en parte subordinados a un simbolismo más complejo, mismo que se encuentra depositado en la postura de contorsionista del personaje, que lo asocia con el dios del maíz y sus actos.

Los siguientes dos casos de figuras humanas de cuerpo completo dentro del *corpus* se encuentran en los frisos del palacio 1-A Sub de Balamkú (Fig. 4.6A y B) – 550-600 e.c. y del Edificio A del Grupo Sur de Holmul (Fig. 4.6C y D) – 598 e.c. Ambos presentan personajes reales con una postura sedente idéntica, aunque los ademanes y la pose de los brazos es marcadamente distinta; por tal motivo, considero viable analizarlos de manera conjunta, destacando oportunamente sus similitudes y diferencias.

En cuanto a la postura sedente, todos los personajes de ambos frisos tienen las piernas cruzadas en flor de loto y el cuerpo erguido, y su orientación es completamente frontal, aunque en el caso del friso de Holmul los personajes laterales en las esquinas del friso ven en direcciones opuestas y están orientados diagonalmente con respecto a la escena principal, por lo que un espectador ubicado al centro del friso los observaría de tres cuartos (ver la escena completa en Fig. 3.5A).

En las Tierras Bajas Centrales la postura de piernas cruzadas aparece vinculada a una figura real por primera vez – aunque con una orientación de perfil y torso frontal – en el pectoral de cuarcita resguardado en la colección de Dumbarton Oaks (Fig. 4.6E), perteneciente al siglo I a.e.c., y se mantiene fuertemente asociada a los personajes reales a lo largo de todo el Clásico temprano (Fig. 4.6F. También Fig. 2.4 [I-B], 2.4 [III-A, C], 2.5A). Esta postura se utiliza en la plástica maya de forma simultánea a la pose de piernas paralelas hacia adelante, y ambas están vinculadas con la idea de entronización (Fig. 4.4D. Miller, 2012, p. 87). Al respecto, es necesario

recordar que en el pectoral de Dumbarton Oaks, al igual que en otros monumentos del Clásico con figuras reales sedentes (Fig. 4.7),[89] los textos asociados mencionan el verbo *chum*, 'sentarse', expresión que hace referencia a los personajes y remite a eventos de investidura real.

En la zona del piedemonte de la costa del Pacífico dicha pose también aparece durante el Preclásico tardío asociada a figuras reales en algunas estelas de Izapa (ej. Altar 20 y estelas 8 y 18) y Tak'alik Ab'aj (ej. Altar 48 y secciones laterales de la Estela 5) y en la Escultura 65 de Kaminaljuyú (Fig. 2.3B).

Existen algunos ejemplos de dioses que durante el Preclásico tardío y el Clásico temprano son mostrados con dicha postura, algunos incluso se encuentran sentados sobre tronos o cojines forrados de piel de jaguar, como *Chaahk* y la serpiente *Witz'* antropomorfa en la sección norte del mural poniente de Pinturas Sub IA de San Bartolo (ver Saturno 2009, Fig. 10) y una figurilla de *K'inich* encontrada en el escondrijo A31 (Estructura A-XVIII) de Uaxactún (Fields y Reents-Budet 2005, Figura del catálogo n°27). Sin duda, al ser utilizada por los dioses en relación con símbolos inequívocos del poder, la postura de piernas cruzadas también puede asociarse con la autoridad divina.

Según Benson (1974, p. 111) la postura de piernas cruzadas es una posible herencia de la escultura olmeca, desarrollada durante los períodos preclásico temprano y medio – 1200-400 a.e.c. – (véase Cyphers 2004 Fig. 10, 12-14; González Lauck 2004, Fig. 5 y 6), y es adoptada por las figuras reales en la plástica maya como un recurso para indicar autoridad y estatus. En escenas grupales del Clásico tardío dicha pose imprime un principio de diferenciación en la figura de los gobernantes, de acuerdo con Velázquez García (2009a, *Apartado 5.3*) es una marca de jerarquía (Fig. 2.3B; consultar Velásquez García *ibid*., Fig. 5.13-5.15). Siguiendo con lo apuntado anteriormente, a esta postura sedente debe sumarse la orientación frontal de los cuerpos, expresión del más alto rango y recurso gráfico empleado para captar la atención del espectador.

[89] Véase en Martin y Grube (2002, p. 178) la referencia a los gobernantes de Toniná retratados en estos monumentos.

Estas interpretaciones, sin embargo, deben matizarse para los dos frisos en cuestión. El friso de Balamkú, en primer lugar, mostraba originalmente cuatro personajes con la misma postura sedente y completamente estática, todos con una orientación frontal y con un altorrelieve similar, por lo que no es posible plantear que existiera un principio de diferenciación entre ellos a partir de sus poses (ver la escena completa en la Imagen n°13 del *Corpus*). La utilización de estos recursos, por lo tanto, podrían tomarse como respuesta a la necesidad de mostrar la autoridad y el rango de los personajes, quienes a su vez compartían un mismo nivel jerárquico.

La importancia compartida de las figuras reales que se expresa a través del lenguaje corporal y de la orientación se fortalece por el tipo de composición que rige la escena completa (*modular repetitiva*), que no establece diferenciación alguna entre las figuras, y por el contraste con los personajes antropomorfos con rasgos zoomorfos que se encuentran en la sección inferior del friso (en la Fig. 3.21A, los módulos 2, 4 y 6), que son mostrados de perfil, en bajorrelieve y con poses propias de cautivos o futuras víctimas de sacrificio, por lo que pueden definirse como figuras secundarias dentro de la escena, con menor rango y jerarquía que los gobernantes (Baudez 1996, p. 38; Salazar Lama 2014, pp. 189-193).

Por otro lado, el friso de Holmul contiene tres figuras humanas con la postura de piernas cruzadas, dos de ellas en buen estado de conservación y una más que se infiere a partir de los restos de estuco en el extremo noroeste (Estrada Belli y Tokovinine 2016, pp. 152-153). En este friso, la escena completa presenta personajes homogenizados por su postura sedente, y la única diferenciación entre ellos recae en su ubicación dentro de la composición (ver Imagen n°17 del *Corpus*). El friso tiene un tipo de composición *modular repetitiva con elemento central*, con la cual la figura colocada al centro de la escena adquiere una mayor jerarquía y una relevancia acentuada con respecto a las figuras laterales. Es en ese sentido que la postura sedente estandarizada no fue empleada como un principio de diferenciación dentro de la escena grupal, y más bien habría que interpretarla como un recurso para indicar niveles de autoridad y estatus similares entre las figuras.

Dentro de los casos de estudio suplementarios de EIA, tres ejemplares presentan figuras humanas con postura sedente: la crestería del Templo del Sol Nocturno en

El Zotz (Fig. 4.8A y B), el relieve del Templo II de Tutil en Dzibanché (Fig. 4.8C)[90] y el relieve del talud de la terraza 3 de Toniná (Fig. 4.8E).

Un posible cuarto ejemplar es el relieve de estuco del Templo I de Dzibanché (Fig. 4.8F), en el que se infiere la presencia de un cuerpo humano sedente de perfil (orientado hacia el norte – izquierda del espectador) a partir de las tres placas ovales en posición vertical – delineadas con rojo – que regularmente se ubican en la parte trasera de los cinturones de los personajes reales, como se puede ver en la indumentaria del gobernante del pectoral de concha tallada que proviene del mismo templo (Fig. 2.4 [III-C]) o en la crestería de El Zotz (Fig. 4.8A).

Los personajes del Templo del Sol Nocturno y la posible figura humana del Templo I de Dzibanché se muestran de perfil, y son los únicos casos de EIA donde esta orientación del cuerpo se combina con una postura sedente. Siguiendo el canon de representación de la figura real en la escultura pétrea del Clásico temprano, es viable sugerir que el torso de dichos personajes estuvo de frente y el rostro de perfil, igual al personaje central del Monumento 160 de Toniná (Fig. 4.7A), tal vez sosteniendo una barra ceremonial de la misma forma; o bien, es posible que los personajes estuvieran con la pose llamada *broad-profile*, 'perfil amplio', similar a las figuras del Marcador de Motmot de Copán (Fig. 4.4B).

Por su parte, el relieve del Templo II de Tutil en Dzibanché y el relieve de la terraza 3 de Toniná presentan a las figuras reales de frente; Debido a las diferencias en el uso del relieve, las dos figuras tienen distintos niveles de presencia visual y espacial dentro del entorno, por lo que el énfasis depositado en cada uno de los personajes difiere considerablemente, logrando a su vez marcados contrastes en el naturalismo general del cuerpo.

En todos los casos suplementarios de EIA es posible inferir que la postura sedente mantiene los valores de connotación que se han analizado en otros contextos.

---

[90] Concuerdo con Velásquez García (2011, p. 422) cuando identifica la postura sedente del personaje de Tutil. Debido al deterioro actual del estuco es difícil reconocer las piernas cruzadas, sin embargo, existen huellas que indican su forma original y la zona en la que se encontraba (señalada en el dibujo). Observación personal *in situ*, marzo de 2018. Por otra parte, tanto en el relieve de Tutil como en el de Toniná, las manos y los pies tienen un aspecto más apegado a un modelo real. En el relieve de Tutil las manos han sido sustituidas por garras de felino con un grado alto de naturalismo, similares a las garras de los jaguares en la pintura mural teotihuacana (ver Velásquez García 2011, Fig. 6a, c).

Más allá de esta postura presente en todos los casos suplementarios mencionados, el personaje del relieve de Tutil tiene los brazos y las manos con pose simétrica muy parecida al gesto de sostener la barra ceremonial. No obstante, como ya lo ha notado Velásquez García (2011, pp. 423-424. También Velásquez García *et al.* 2017), a diferencia del gesto de sostener la barra ceremonial o de abrazarla, las manos de este personaje "agarran" las antorchas en un gesto que implica control y elevación jerárquica. Se trata, según dicho autor, de una convención teotihuacana relacionada con el poder que no fue desarrollada en la plástica maya sino hasta el Clásico tardío.

En mi opinión, este particular gesto del personaje del relieve de Tutil es más antiguo aún, y se presenta en una estatuilla del Preclásico medio que tiene rasgos olmecas, proveniente de la costa Pacífico de Guatemala o de El Salvador (Fig. 4.8D), y cuya postura de brazos y manos ha sido vinculada con la idea de autoridad y los deberes rituales de la élite (Reilly 1986, pp. 155-156). En otros monumentos del Preclásico medio y tardío con un claro estilo olmeca, dicha postura es bastante recurrente y se asocia, igualmente, con los símbolos de poder (ver en Guernsey *et al*. 2010, Fig. 1.4 y 1.5); valga recordar, entre muchos ejemplos, el petrograbado de Xoc, Chiapas, que agarra con una mano y un brazo flexionado una palma o un bastón de mando, anticipándose a la peculiar pose del relieve de Tutil. Así, es factible que el gesto de agarrar con los brazos flexionados se haya integrado a un repertorio de lenguaje corporal teotihuacano, aunque su origen haya sido olmeca, y que haya sido también retomado por los mayas del Clásico temprano (Fields y Reents-Budet 2005, p. 103). Como se puede ver de forma comparativa, el gesto de la estatuilla olmeca es bastante similar a la pose de sostener la barra ceremonial del personaje del friso Pimiento de Xultún (ver Fig. 4.3A), que pertenece a la segunda mitad del siglo III. Con esta posible trayectoria en mente, también es fácil inferir que dicha pose heredó las connotaciones olmecas relativas a la expresión del poder, enfatizadas sin duda por la combinación con una postura enteramente maya, la de piernas cruzadas.

Regresando a las figuras humanas de los frisos de Balamkú y Holmul, ya se mencionó que sus manos y pies se acercan más a un aspecto naturalista si se comparan con las de figuras humanas más tempranas.

En Balamkú, los pies del personaje n°3 tienen dedos marcados con líneas incisas (Fig. 3.36A), y su apariencia general es muy diferente a la que se ve en las primeras figuras humanas en la EIA (comparar con Fig. 4.1A y 4.2A). Las manos de este mismo personaje, sin embargo, siguen siendo sumamente esquemáticas y con apariencia de manopla. A diferencia de Balamkú, en el friso de Holmul los dedos de pies y manos tienen un aspecto menos esquemático (Fig. 3.36F), incluso es posible distinguir pequeñas líneas incisas apenas conservadas que marcan el límite de las uñas.

En ambos frisos, el particular aspecto de estas partes del cuerpo se logra por la combinación del *altorrelieve* y de líneas incisas, que, a diferencia del *bajorrelieve* homogéneo, logra un mayor apego a la forma natural del cuerpo.[91]

En cuanto a los ademanes y la postura de los brazos en los personajes de ambos frisos, cabe subrayar que son distintas, incluso, los personajes del friso de Holmul también muestran posturas diferentes cada uno.

En primer lugar, los personajes n°2 y 3 del friso de Balamkú tienen las manos y los brazos doblados frente al pecho en una posición simétrica (Fig. 4.6A y B). Como ya se vio, este gesto aparece comúnmente en personajes que sostienen barras ceremoniales (ej. Fig. 4.3A, E y F; 4.7B). Sin embargo, también es adoptada por figuras que carecen de dicha barra, ya sea el dios Pax o el dios del maíz (Fig. 4.9A, B, D) o figuras humanas (Fig. 2.5A, 4.9C, E), y puede estar igualmente asociada con posturas hieráticas o de danza (Fig. 4.9C, F, G).

Cuando no está asociado con la barra ceremonial, este gesto difícilmente puede vincularse con la noción de autoridad y el ejercicio del poder, y sus valores de contenido solamente pueden detectarse por medio de un análisis detallado que tome en cuenta otros componentes de las imágenes. Con respecto a los personajes 2 y 3 de Balamkú, he interpretado este gesto como parte de un lenguaje corporal que se adopta en momentos de transformación asociados con umbrales que

[91] Una combinación similar se encuentra en el personaje del relieve de la terraza 3 de Toniná (Fig. 3.17, 4.8E).

comunican distintos espacios del cosmos (Salazar Lama 2014, pp. 113-115). Esta interpretación se basa en el estudio de los contextos en los que se presenta dicha pose, sobre todo cuando es empleada por el dios del maíz al momento de renacer dentro de un cosmograma quincunce (Fig. 4.9B) o de un ambiente acuático señalado por conchas (Fig. 4.9D), y cuando es practicada por personajes humanos que danzan para resurgir del inframundo, imitando las acciones del dios del maíz, y cuyas imágenes – a manera de pequeñas figurillas – son colocadas en sus tumbas (Fig. 4.9G).[92]

Es interesante notar que en Balamkú esta pose ligada a la transformación y el renacimiento se combina con la postura sedente y la orientación frontal del cuerpo que producen estatismo en las figuras, algo que, como ya se mencionó, expresa la atemporalidad, la grandeza y la majestuosidad de los personajes (comparar con Fig. 4.9E).

En cuanto a los personajes reales del friso de Holmul, tienen posturas de brazos y manos más cercanas a la expresión del poder y el estatus (Fig. 4.6C y D). El personaje central tiene la postura sedente de piernas cruzadas que ya se ha analizado, y sobre ellas, las manos apoyadas (con los dedos extendidos) a la altura de los muslos. Esta particular postura es muy parecida a la que se ve en el personaje del relieve de Toniná (Fig. 4.8E) y en algunas esculturas olmecas de la costa del golfo del Preclásico temprano o medio (Cyphers 2004, Fig. 12-14), donde a veces se presentan en los gobernantes sentados en los nichos de los tronos monumentales (ej. Trono de El Marquesillo, Veracruz. Clark *et al*. 2010 Fig. 1.8). Parsons (1986, pp. 271-274) también ha documentado una serie de esculturas de personajes reales que cataloga por temporalidad y estilo dentro de un horizonte post-olmeca (500-200 a.e.c.). En su clasificación se encuentran varios ejemplos de esculturas pequeñas de bulto, la mayoría proveniente de Kaminaljuyú y del sur de Guatemala, más un ejemplar de Chalcatzingo.

La única diferencia entre estos ejemplos y el personaje del friso de Holmul es que éste último parece apoyar la sección superior del cuerpo en los brazos, generando

[92] Para una argumentación pormenorizada que sustenta esta interpretación, y para consultar más ejemplos comparativos que evidencian el significado de esta pose, véase Salazar Lama (2014, pp. 113-115, Fig. 4.13, 4.14, 4.45A y B).

la impresión de que la figura completa se inclina ligeramente hacia el frente. En cambio, el “Hombre de Tikal” (ver en Miller y O’Neil 2014, Fig. 115) – con una pose un tanto parecida, aunque con ciertos detalles disímiles; el individuo del relieve de Toniná y la escultura de bulto del Templo 33 de Yaxchilán – que presumiblemente representa a Yaxuun B’ahlam IV (Fig. 4.10A), tienen, todos, los brazos flexionados descansando sobre las piernas.

La colocación de las manos sobre las piernas y a la altura de la rodilla es en las escenas palaciegas del Clásico tardío un indicador de estatus (Fig. 4.10B-D), y es utilizada normalmente por personajes de alto rango en combinación con una postura sedente de piernas cruzadas, el torso de frente y la cabeza de perfil (Ancona-Ha *et al.* 2000, pp. 5-6). A diferencia del gobernante en el friso de Holmul, en estos casos una mano descansa en la pierna mientras la otra se apoya sobre el el asiento. Al hacerlo así, el cuerpo se inclina en la misma dirección que ve el rostro y pierde su eje isotrópico (Fig. 4.10C-D). Velásquez García (2009a, pp. 287-288) considera que esta pose permite a los personajes de alto rango acercarse a atender a los súbditos que reclaman su atención; y de acuerdo con Benson (1974, p. 114), es una postura propia de figuras principales o focales.

Ancona-Ha y colaboradores (*ibid*.) observan que esta postura se asocia con gobernantes sentados en tronos o banquetas (Fig. 4.10B-D), lo que sin duda hace de esta pose parte de un lenguaje corporal de los individuos de más alto rango.

Ahora bien, el personaje central de Holmul tiene, a diferencia de las figuras pintadas en cerámica, ambas manos apoyadas en las piernas y su cuerpo no se reclina hacia uno de los lados, sino hacia el frente, hacia donde está orientada la cabeza. ¿Cómo interpretar esta postura partiendo de las poses antes vistas? Considero que la mano sobre la pierna está íntimamente ligada con la postura sedente de piernas cruzadas, en el sentido de que la combinación de ambas poses conlleva significados de estatus y jerarquía; ideas que sin duda se mantienen al mostrar ambas manos en dicha posición, como ocurre con la escultura de bulto de Yaxchilán (Fig. 4.10A). A estas observaciones se debe sumar el hecho de que el personaje de Holmul se encuentra enteramente de frente y con una rigurosa

isotropía corporal, lo que además conlleva nociones de grandeza y majestuosidad (Velásquez García 2011, pp. 422-423, 427; Salazar Lama 2015, p. 18).

Ahora bien, los personajes laterales del friso de Holmul presentan posturas distintas a la de la figura central. El personaje en la esquina sur del friso (Fig. 4.6D) está sentado con las piernas cruzadas, erguido y con una mano sobre la pierna y la otra doblada sobre el pecho, tocando el collar de cuentas.[93]

Esta postura es bastante frecuente en escenas palaciegas pintadas sobre vasijas cerámicas (ej. K558, K868 y K1599 del catálogo de J. Kerr) y en otros formatos plásticos del Clásico tardío (Fig. 4.4C y D), en las que se reserva para las figuras principales sedentes que interactúan con personajes subordinados que ocupan un espacio de menor jerarquía compositiva.

Considero que en Holmul esta postura expresa significados similares en torno a las figuras reales, enfatizando su nivel jerárquico; es posible, sin embargo, que también estén comunicando algún tipo de "acción" recíproca con otros personajes. A falta de otros individuos dentro de la escena que se ubiquen en la dirección en la que están orientados (véase la escena completa del friso de Holmul en la Fig. 3.5A), es posible que dicha pose indique que los personajes laterales interactúan con los observadores del friso, localizados frente al edificio. Si se toma en cuenta, además, el principio de verticalidad (véase el estrato de construcción formal n°3, Cap. 3), notaremos que los individuos del friso se encuentran en lo alto, mientras los observadores ocuparían un espacio inferior. Con este contraste se recrea algo similar a lo que se ve en las escenas grupales palaciegas, donde los gobernantes se sitúan en un espacio semánticamente diferenciado, en este caso del friso, llevado al contexto del espacio público.

Resultados del análisis del cuerpo completo de las figuras reales

Tomando en consideración toda la información recabada acerca de los rasgos corporales, la postura y la orientación de la figura humana en la EIA, he podido

[93] Stone y Zender (2011, pp. 58-59) han detectado que una postura bastante similar se reproduce icónicamente en el logograma **ICHON**, que representa el sustantivo relacional "frente" o "parte delantera" (también Velásquez García 2009a, p. 290).

construir dos esquemas (Tablas 4.2A y 4.2B) que resumen el desarrollo de la representación del cuerpo humano dentro del lapso 400 a.e.c. – 600 e.c.

Tabla 4.2A. Rasgos corporales en la figura humana en la EIA

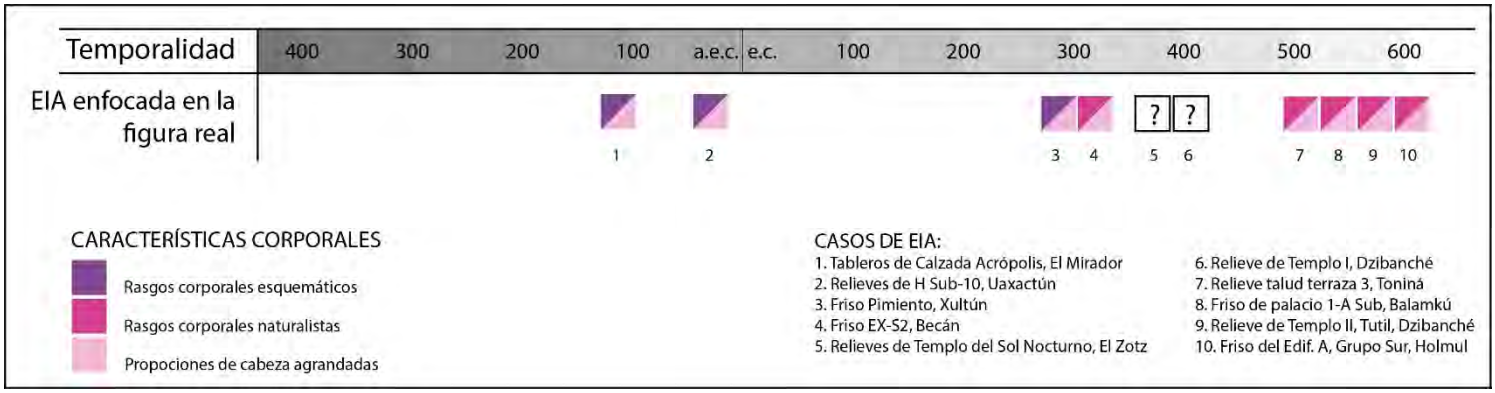
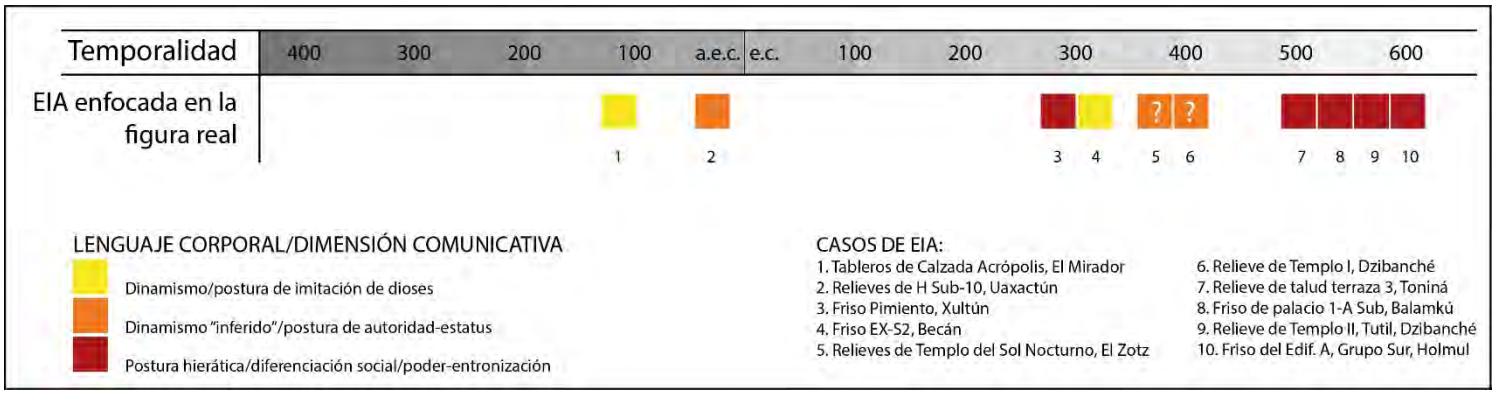


Tabla 4.2B. Lenguaje corporal de las figuras humanas en la EIA y su dimensión comunicativa



Al observar dichos esquemas y partiendo de las ideas expuestas en este capítulo, es posible definir el desarrollo de la figura humana de cuerpo completo a partir de la introducción o el desuso de ciertos aspectos de forma y gestuales. Al respecto, considero especialmente relevantes los siguientes puntos:

1. *Contraste en los rasgos corporales*. La figura humana en la EIA del Preclásico tardío y de los albores del Clásico temprano (ver en la Tabla 4.2A los casos n°1, 2 y 3) presenta poca o nula variación en el esquematismo de manos y pies por un período relativamente largo – 150/100 a.e.c. al 250/300 e.c. En contraste, los demás

casos de EIA del Clásico temprano (casos n°4 – 10) muestran manos y pies más apegados a un modelo natural.

Por otra parte, el particular énfasis depositado en la cabeza y el rostro, expresado a través de sus proporciones agrandadas con respecto al resto del cuerpo, es una característica constante en la figura humana de la EIA que encuentra una correspondencia en otros formatos plásticos, aunque, como ya se dijo, adquiere mayor presencia visual durante el Clásico temprano.

Según M. Miller (2012, p. 138) el cuerpo humano en la plástica maya de épocas tempranas es altamente convencional y esquemático en sus características formales básicas. Tal aseveración se aplica perfectamente a la figura humana en la EIA del Preclásico tardío, que tiene un bajorrelieve homogéneo y rasgos simplificados. Existen, empero, claras diferencias en la figura humana del período posterior, donde hemos visto cómo, a medida que avanza el Clásico temprano, estas convenciones y soluciones esquemáticas se modifican gradualmente para mostrar una imagen del cuerpo más naturalista, con la única excepción de las proporciones agrandadas de la cabeza; rasgo que, como se verá en la siguiente forma de representación (forma n°2), tiene un significado muy particular.

Esto probablemente se deba al creciente dominio de las diversas técnicas de modelado en estuco, que permite combinar de manera efectiva el contraste entre el alto y el bajorrelieve y los detalles con línea incisa, y que en consecuencia permite explorar y manejar adecuadamente la figura humana en vista frontal.

2. *Dinamismo* vs*. estatismo*. En la EIA del Preclásico tardío la orientación del cuerpo en combinación con posturas corporales no isotrópicas (que implican el rompimiento de un eje estático y la simetría bilateral) logran expresar, en mayor o menor medida, movimiento en la figura; algunas veces, como en los tableros de El Mirador, impregnando la escena en su totalidad de un dinamismo implícito (ver en la Tabla 4.2B los casos n°1 y 2).

Para el Clásico temprano, en cambio, el movimiento sugerido deja de ser una prioridad en la representación del cuerpo humano, y salvo por el friso EX – S2 de Becán (y en menor medida las figuras humanas en la crestería del Templo del Sol Nocturno en El Zotz), los demás ejemplos correspondientes al lapso 250-600 e.c.

se centran en el estatismo y la rigidez del cuerpo a través de diversas posturas hieráticas que mantienen una composición rígida e isotrópica.

No considero que dicha renovación del lenguaje corporal se deba exclusivamente a los avances tecnológicos en el manejo del estuco, como se adjudicó al naturalismo de los rasgos corporales en el punto anterior; creo, más bien, que responde a la introducción de elementos de significación novedosos en torno a la figura humana.

3. *Consolidación del lenguaje corporal*. En estrecha relación con el punto anterior, hemos visto que durante el Clásico temprano – principalmente en el siglo VI – se consolida y estandariza un lenguaje corporal de la figura real más homogéneo, predominando las posturas sedentes, las orientaciones frontales y la disposición bilateralmente simétrica de brazos y manos (ver en la Tabla 4.2B los casos n°3, 7 – 10).

Contrario a este panorama, las figuras humanas de cuerpo completo en la EIA del Preclásico tardío presentan posturas disímiles, y esto posiblemente responde a distintas necesidades de representación; no obstante, se detecta que prevalecen las orientaciones de perfil, y esto puede estar emparentado con las convenciones de representación de la figura humana en la escultura exenta.

4. *Vínculo con otras tradiciones artísticas y otros formatos plásticos*. La EIA participa junto con otros formatos plásticos en la configuración de un lenguaje corporal estandarizado en torno a las figuras reales. Es por eso que sus etapas de experimentación y consolidación no deben tomarse como fenómenos aislados, sino como parte de un desarrollo cultural y artístico más amplio. Cabe resaltar el estrecho vínculo que existe entre la EIA, la escultura en piedra y la cerámica modelada, es decir, entre los formatos plásticos que permiten la exploración del cuerpo volumétrico, con los que comparte posturas, orientaciones del cuerpo y ciertas características físicas.

Asimismo, es necesario destacar que muchas posturas y formas de mostrar el cuerpo humano en la EIA son herencias de otras culturas mesoamericanas, o fueron adoptadas de tradiciones plásticas foráneas, como ocurre con la postura sedente de piernas cruzadas, la orientación frontal del cuerpo y el gesto de manos y brazos flexionados de forma simétrica sobre el pecho.

Este fenómeno de adopción de rasgos de un arte más antiguo o extranjero se puede explicar con el modelo de *Prime objects & replications* desarrollado por Kubler en su trabajo “The Shape of Time. Remarks on the History of Things” (1962a). El autor plantea que un objeto (en este caso una imagen) emite un mensaje o transmite una idea (*signal*) por medio de un conjunto de formas que responden a la solución de una problemática en particular. El objeto que por primera vez emite tal mensaje bajo una forma determinada se considerará primario (*prime object*), pero el mensaje puede ser replicado por otros objetos. Estas réplicas, a su vez, añaden elementos y modifican ligeramente el patrón, pero no alteran el mensaje o la idea original (véase también von Schwerin 2014).

El hecho de retomar en la EIA rasgos olmecas desarrollados en torno a los gobernantes del Preclásico temprano y medio o de admitir elementos de forma procedentes de tradiciones plásticas sumamente valoradas durante el período Clásico, como el arte de la cultura de Izapa, del horizonte post-olmeca de la costa Pacífico y del centro de México y de Teotihuacan, pudo tener la intención de replicar un inventario de componentes formales y simbólicos creados en torno a los gobernantes de esas culturas, y con ello aportar valores semánticos a la figura real maya.

Tomaré las ideas anteriores como puntos de partida para discutir los significados contenidos y expresados a través del cuerpo. Al respecto, conectaré con los postulados iniciales de este capítulo para considerar que el repertorio de elementos de forma y las características del cuerpo puede ser definido como una codificación visual que introduce valores semánticos en las representaciones (De la Fuente 1999, p. 266; Velásquez García 2009a, p. 350), configurando así una dimensión comunicativa básica e intrínseca de la figura humana.

Planteo la existencia de tres contenidos semánticos principales:

1. Vínculo con los dioses a partir de la imitación de posturas. La postura de “nadador” del gobernante retratado en los tableros de El Mirador y la de “contorsionista” en el friso de Becán, como se aclaró, no son propias de la figura real en la plástica maya para las épocas estudiadas, y se encuentran desarrolladas predominantemente alrededor de ciertas deidades mostradas en momento

específicos. En cuanto a los personajes del friso de Balamkú, estos también presentan una postura de brazos y manos que se vincula con el dios del maíz y Pax – y en menor medida con algunas figuras reales contemporáneas –, pero con la singularidad de combinarla con una pose sedente propia de la realeza.

Considero que estas posturas de imitación son recursos gráficos que establecen un paralelismo entre la figura real y los dioses, expresando una dimensión y un comportamiento sobrehumano de los personajes reales. A juzgar por su escasa presencia en la EIA, sugiero que se trata de un lenguaje corporal que responde a necesidades específicas de representación, rompiendo con las tendencias más arraigadas y normativizadas – sobre todo durante el Clásico temprano – que muestran a la figura real fuertemente relacionada con la noción de poder, rango y jerarquía elevada a través de su lenguaje corporal.

2. La creación de la imagen del rey prototipo. Las posturas de imitación recrean movimiento y dotan de dinamismo a las escenas completas, por lo que se apartan del hieratismo de la figura humana en la EIA del Clásico temprano y sus consiguientes valores semánticos. Nociones como la majestuosidad, la atemporalidad y la grandeza de los gobernantes se manifiestan con poses inmóviles íntimamente relacionadas con la expresión de autoridad y la jerarquía social. Todas, lo hemos visto en el análisis, tienen su origen en un repertorio de posturas, orientaciones corporales y ademanes de otras culturas. Mi opinión respecto de este fenómeno sigue la explicación antes mencionada de Kubler, y lo interpreto como un intento de reproducir los valores simbólicos generados en torno a los reyes foráneos y antiguos. Con esta emulación, posteriormente convertida en una convención de representación con el transcurrir de los siglos (véase la Tabla 4.2B), los gobernantes mayas buscaron crear una imagen de rey-prototipo o rey modelo enraizado en las tradiciones y en las instituciones de mayor prestigio.

Al hilo de esta interpretación, Houston (2001, pp. 214-216) ha postulado que el hieratismo corporal y la mesura gestual de las figuras reales mayas son rasgos hipercognados (*hypercognated*) – es decir, sobresalientes y altamente visibles dentro del repertorio de emociones representadas en el arte del período clásico – y

codificados, con los que se busca generar una imagen idealizada de gobernante, vinculado a su vez con la trascendencia temporal del ejercicio del poder.

3. Expresión del poder, el estatus y la jerarquía. Durante el Preclásico, la única postura y orientación relacionada con la expresión del poder y la jerarquía de los personajes en la EIA se encuentra en los relieves de H Sub-10 de Uaxactún, y está estrechamente asociada con las poses propias de los gobernantes en las estelas y demás monumentos tempranos. A partir de este momento y durante todo el Clásico temprano, la manifestación del poder, el estatus y la jerarquía de los personajes se da a través de un lenguaje corporal altamente codificado y estandarizado (Tabla 4.2B) que replica, como ya se ha dicho, cánones de representación más antiguos originados en otras culturas mesoamericanas.

En la EIA, este lenguaje corporal se convierte en parte de un complejo iconográfico desarrollado exclusivamente alrededor de los miembros de la realeza.

Concuerdo con Velásquez García (2009a, p. 350) cuando menciona que los ademanes y las posturas de las figuras reales mayas adquieren valores de connotación sólo si interactúan con otros elementos dentro de un contexto dado, con los cuales poder establecer relaciones semánticas. En la EIA considero que dicho contexto es – además de las escenas en las que se incorporan los personajes, donde se establecen contrastes entre los distintos individuos representados (ej. frisos de Xultún, Balamkú y Holmul) – el espacio público en el que se integran los programas escultóricos, a través del cual se establece una relación directa con los espectadores o las personas que observan las imágenes. El ejemplo más claro de esta capacidad de interacción es, sin duda, el friso de Holmul. Esto mismo puede aplicarse a otros monumentos del *ecosistema visual* público, como las estelas. En ese sentido, el lenguaje corporal y el cuerpo mismo de las figuras reales expresa nociones de autoridad y posición social elevada frente a quién lo observa, estableciendo de esta forma diferencias semánticas entre el individuo representado y el presencial.

En combinación con estas normas visuales estandarizadas, la orientación del cuerpo, predominantemente frontal durante el Clásico temprano, estructura visualmente las escenas y se convierte en un mecanismo funcional que logra

enfatizar la presencia de los gobernantes en el espacio escultórico, contribuyendo con esto a la dimensión exaltada de los personajes.

En resumen, considero que el cuerpo humano en la EIA, como *supraentidad icónica*, se configura a partir de una variada gama de rasgos formales y un complejo lenguaje corporal que, al ser factores que operan en conjunto, conforman una dimensión comunicativa capaz de aportar contenidos de significado a los personajes representados. En ese sentido, planteo que en la EIA y en la plástica maya en general, el cuerpo humano – sobre todo el cuerpo de los personajes reales – encarna valores sociales imperantes en una época determinada. Al respecto, sigo los planteamientos de Gillespie (2001; ver también Houston y McAnany 2003, Houston y Stuart 1998), quien sostiene que las imágenes públicas de figuras reales en el arte maya deben ser entendidas como constructos simbólicos que parten de una red de significados colectivos y que son el reflejo de categorías o estructuras sociales (Gillespie 2001, pp. 85-101; Houston y Cummins 2004, pp. 361-364).

Forma n°2: rostro y cabeza

En este apartado se analizará por igual el rostro como una *supraentidad* y como una *entidad icónica* (ver Tabla 4.1). Esto se debe a que el rostro aislado de los personajes reales es una forma muy común de representar a la figura real, por ejemplo, en los mascarones arquitectónicos, pero también forma parte de la figura humana de cuerpo completo, conformando una unidad icónica menor.

Pese a estas diferencias, el rostro será tomado de manera general como un aspecto o faceta de la representación de la imagen real; es en ese sentido que el rostro integrado al cuerpo será analizado de manera paralela al rostro aislado.

Cuando hable del rostro aislado como forma de representación, lo definiré como una *supraentidad*, mientras que al referirme al rostro integrado al cuerpo utilizaré el término *entidad icónica*, para así dejar claro que pertenece a una unidad icónica mayor y que funciona en conjunto con ella. En ambos casos, hablaré de *entidades icónicas menores* para referirme a los elementos de forma y a las características componentes del rostro.

De los 17 casos de estudio que integran el *corpus*, en este apartado se analizarán solamente 15. Las únicas excepciones serán aquellos ejemplares cuyo rostro y cabeza hayan desaparecido por factores de deterioro o por mutilación, o que hayan sido sustituidos por otros tipos de representación, como los emblemas nominales.[94]

Antes de iniciar con el análisis – y a manera de preámbulo – quiero puntualizar que, desde una perspectiva formal, en el arte en general el rostro humano (y por extensión la cabeza) puede considerarse como una unidad funcional dentro del cuerpo, en el sentido que agrupa una variada gama de elementos constitutivos a los cuales da coherencia visual y compositiva (Simmel 2001, pp. 10-12).

Como ya se estableció en el Capítulo 2 al momento de reconocer las figuras reales en el arte maya, los rostros humanos son bastante homogéneos en cuanto a sus elementos constitutivos, lo que genera fisonomías relativamente similares entre unos y otros, aspectos juveniles del rostro y carentes de imperfecciones.[95] En ocasiones, algunas diferencias formales responden a la mano de distintos artesanos que imprimen variaciones en ciertos detalles, mismas que no implican un alejamiento significativo de la norma.

Existen, sin embargo, claras excepciones en la fisonomía humana durante el Preclásico tardío e inicios del Clásico temprano.

En efecto, el mascarón oriente de la Plataforma 1C Sub de la Estructura 1 de El Tigre (el único con un rostro conservado), presenta ciertas diferencias en los rasgos ya señalados (Fig. 4.11A). La boca del personaje, por ejemplo, no tiene labios abultados, más bien su aspecto es de labios sumidos y un tanto delgados, lo que evidencia la falta de dientes frontales. Asimismo, la boca presenta dos dientes redondos en el lugar de las comisuras, la barbilla es redondeada y sobresaliente y la nariz es prominente y voluminosa en la punta. Sumado a esto, el rostro presenta arrugas en la frente (definidas por líneas rojas onduladas) y las mejillas están caídas y surcadas por pliegues (ver también las Figuras 3.29C y F).

---

[94] En el presente apartado no se analizarán los casos de estudio suplementarios, con la excepción del rostro de estuco saqueado del sur de Campeche (imagen n°23 del *Corpus*), así como tampoco los siguientes casos del: personaje central del friso de Xultún, emblemas nominales de Margarita y Rosalila, personaje n°2 del friso de Balamkú y mascarones deteriorados de la Plataforma 1C Sub de El Tigre y del Edif.142 Sur de Yaxhá.

[95] Véase la fisonomía básica del rostro humano en la Fig. 2.2 (I), y la continuidad de los rasgos en el arte del período clásico (Fig. 2.2 [II], 2.4 [I, II y III] y 2.5).

En definitiva, estas características apuntan a que se trata de un personaje anciano, probablemente el del mascarón oeste del mismo edifico también era un anciano, pero se han perdido todas las evidencias que sustenten tal interpretación. En los formatos plásticos tridimensionales del Clásico maya, como la EIA y la cerámica (Fig. 4.11C y D), la fisonomía de los ancianos es muy cercana a la del mascarón de El Tigre, evidenciando la continuidad en el uso de rasgos definitorios de edad en el arte maya (Miller y Martin 2004, p. 160; Filloy Nadal 2011, p. 177).[96]

Para el Preclásico tardío otro ejemplo de EIA que muestra la imagen de un posible anciano es el mascarón del Edifico 142 Norte de Yaxhá (Fig. 4.11B). Los rasgos de edad en el rostro no se presentan de forma tan acentuada como en el El Tigre, pero aún se reconocen las arrugas a ambos lados de la boca y sobre el labio superior, los labios un tanto sumidos (aunque se alcanzan a distinguir los dientes frontales), la barbilla saliente y una nariz prominente. La diferencia más visible es el tamaño de los ojos, más grandes y abiertos en el mascarón de Yaxhá, aunque sin una pupila insinuada, al menos en el relieve. Considero que se trata de un rostro en el que los rasgos de edad se muestran atenuados, no por ello inexistentes.

Tanto el mascarón de Yaxhá como el de El Tigre muestran rasgos fisonómicos que podemos interpretar como cercanos al dato visual, en los que predomina el vigor de la expresión individualizada (De la Fuente 2003b, pp. 205-206). Tomando estas ideas como base, interpreto las variantes existentes en los rasgos de ambos rostros como evidencias de una intención retratista por parte del escultor, quien se aleja de un patrón normalizado del rostro vigente en otros formatos plásticos contemporáneos (ej. Fig. 2.2 [I]) en aras de representar lo más cercanamente posible las particularidades del referente (o modelo natural).

Pasando a otro caso de EIA, tenemos que el mascarón norte del Edificio 142 Sur de Yaxhá (Fig. 4.12A) presenta rasgos en parte similares a los de su compañero del Edificio 142 Norte, como las pequeñas líneas sobre el labio superior – que bien podrían ser arrugas –, la forma general de la boca y de los dientes, y las líneas a ambos lados de la boca y las mejillas, muy marcadas, aunque no con la misma intensidad que en el mascarón 142 Norte. En cambio, la nariz parece más pequeña

[96] Para tener una visión amplia de los rasgos de edad en el arte maya del Clásico, consultar Martin (2015).

y menos ancha, y los ojos están solucionados con trazos geométricos, alejándose de los ojos rasgados tan característicos de la figura humana en la plástica maya. Esta forma de los ojos aún se puede distinguir en los restos del mascarón sur del mismo edificio (Fig. 3.9C), lo que indica que no se trata de un error de registro por parte de los arqueólogos.

Ojos geométricos parecidos se observan en el mascarón del Edificio 5D-23-2nd de Tikal (Fig. 4.12B), aunque en este caso no se extienden hacia los lados hasta casi tocar las sienes, como en el ejemplar de Yaxhá. En el mascarón de Tikal el aspecto geométrico de los ojos concuerda con el de la boca, la cual, según el dibujo reconstructivo de William R. Coe (Fig. 3.32D), que se basa en los restos de estuco encontrados, tiene labios con una forma un tanto geométrica y con el labio superior sumamente prominente que en cierta medida anuncia el volumen de los labios de los rostros del Clásico temprano (ver más adelante).

En resumen, el mascarón de Yaxhá (Edif. 142 Sur) presenta solamente ciertas facciones *geometrizadas* (los ojos), mientras que la mayoría de las características se aproxima más fielmente al dato real; por su parte, el mascarón de Tikal tiene un aspecto general mucho más cercano a lo esquemático.

Según A. Miller (1986, pp. 38-39) y Sanz Castro (1998a, p. 106) este último mascarón presenta un rostro idealizado de *ajaw*. A partir del alto nivel de esquematismo en el rostro, ambos autores sugieren que podría tratarse no de un personaje real – en el sentido de mostrar un individuo específico –, sino que la imagen representa el concepto mismo de gobierno de una manera abstracta; en palabras de A. Miller, “carente de una dimensión concreta” (1986, p. 39).

Si se analiza dicho mascarón de Tikal (Edif. 5D-23-2nd) desde la clasificación de rostros humanos que establece Beatriz de la Fuente (2003b, pp. 205-208. También 2003c), veremos que más que tratarse de ideas abstractas acerca del poder que toman la forma de un rostro despersonalizado, podría tratarse de una representación cercana a lo esquemático, muy parecida a otras tradiciones plásticas mesoamericanas que reducen los rasgos a un aspecto básico o icónicamente “abreviado”, a veces eliminando algunos de ellos, con lo que se logra un aspecto simplificado del rostro (Fig. 4.12C y D).

Esta idea de rostros esquemáticos cobra sentido si observamos que rasgos similares se encuentran por igual en mascarones de dos sitios distintos, configurando ambos casos una posible etapa transitoria en el desarrollo del rostro humano en la EIA; incluso, los dos ejemplos de Tikal y Yaxhá podrían corresponder con un primer paso en el proceso de idealización del rostro del *ajaw*.

Antes de cerrar este punto del análisis quiero mencionar que la forma de los ojos en estos dos mascarones es bastante parecida a la de los ojos de los dioses celestes (véanse las figuras 2.2 [I y II]); cabe preguntarse si la esquematización de estos rasgos no responde a una adopción de rasgos divinos. Prefiero dejar esta pregunta abierta (por el momento) debido a la falta de datos que la corroboren y a la espera de que otros componentes de la imagen encaminen la interpretación.

Los siguientes rostros por analizar pertenecen a las cabezas sin cuerpo que flotan viendo hacia abajo en el friso del Edificio H Sub-2 de Uaxactún (Fig. 4.13A). La imagen muestra rostros con rasgos fisonómicos humanos desarrolladas durante el Preclásico tardío (comparar con Fig. 2.2 [I]), aunque con un labio superior prolongado y recto y un incisivo frontal y curvo que no concuerdan con la apariencia normal de las figuras reales. Se trata de rasgos que encajan con la fisonomía del dios del maíz de este mismo período (ver Fig. 2.1 [III] y 4.13B), y que probablemente son una herencia de la iconografía olmeca del Preclásico medio (Fig. 4.13C y D. Taube 1996). No obstante, un análisis comparativo con el rostro de esta deidad en la plástica maya indica que las cabezas flotantes de H Sub-2 no presentan todos los rasgos diagnósticos del dios del maíz (ej. diente prominente y cuadrado en las comisuras, barba, marcas ovales dobles en las mejillas o voluta que surge del labio superior hacia arriba), y que su aspecto general es un tanto más antropomorfo (comparar con Fig. 4.13B).

A estas diferencias fisonómicas entre los personajes de H Sub-2 y el dios del maíz se debe sumar el hecho de que las cabezas sin cuerpo que flotan en la parte superior de las composiciones constituyen una forma muy recurrida de representar antepasados reales durante el Preclásico tardío y el Clásico temprano (Fig. 2.2 [I-B] y 2.4 [I-C, D], Fig. 4.13E y F). Consultar Coggins (1975, pp. 140-146) y McAnany

(1998, pp. 281-291). Ambas evidencias favorecen la identificación de los dos personajes de este friso como figuras reales.

En cuanto a la mezcla de rasgos humanos y sobrehumanos, reconozco que se trata de un recurso plástico denominado “interpenetración fundente” en el arte occidental. Carrere y Saborit (2000, pp. 258-260) lo definen como la combinación en una misma imagen de elementos icónicos – *unidades icónicas menores* – pertenecientes a distintos seres (ver también Groupe μ, 2015, p. 247). De acuerdo con dichos autores (2000, p. 338) la interpenetración fundente opera también como un mecanismo metafórico que otorga a los personajes fusionados valores de connotación a partir de las equivalencias generadas entre ambos, y sugieren que en estos casos la metáfora establece una superposición de esferas significativas, expresada gráficamente a través de técnicas de representación que permiten la analogía o confluencia visual de rasgos.

Tomando como base estas ideas, planteo que la adición de rasgos del dios del maíz a la fisonomía humana responde a la necesidad de generar un ideal estético de los personajes reales (en este caso antepasados), encajando así con los patrones de perfección y sublimidad de la figura real en la plástica maya (Bassie-Sweet 2002; Richards Carroll 2005; Miller y O’Neill 2014, p. 106; Salazar Lama 2015, p. 18).

En todos los demás casos de EIA del *corpus* que faltan por analizar (Fig. 4.14A-K) el rostro de los personajes reales se muestra bajo un aspecto antropomorfo bastante homogéneo y más estandarizado que en los ejemplares antes vistos, y en los que la fisonomía básica del rostro también comparte rasgos con el dios del maíz del Clásico temprano (Fig.4.14L-N), sobre todo el labio superior prominente y los ojos rasgados, algunos con las pupilas insinuadas con círculos incisos o pintados (ej. frisos de Becán, Balamkú, Placeres y Holmul, mascarón de Izamal y rostro de estuco n°1).

Una particularidad que es necesario señalar en estos casos de EIA son los gradientes en la intensidad con los que se presentan los rasgos del dios del maíz: mientras que los individuos en el friso de Becán y en los mascarones de Izamal y Lamanai (Fig. 4.14D, I, J) tienen un semblante predominantemente humano con

rasgos atenuados de esta deidad, los personajes de los tableros de El Mirador, de los relieves de H Sub-10 de Uaxactún y de los frisos de Xultún, Balamkú, Rosalila y Placeres (Fig. 4.14A-C, E, F, H), tienen los ojos rasgados como única característica compartida con el dios del maíz, mientras que los labios son mucho menos prominentes, con una forma más humana.

En todos los casos es viable sugerir que se busca reproducir el ideal estético del rostro humano que expresa belleza, juventud (o edad atemporal) y perfección, cuya inspiración más directa es sin duda la fisonomía del dios del maíz, sobre todo durante el Clásico temprano (Richards Carroll *ibid*.; Miller y O'Neill *ibid*.). Las diferencias detectadas podrían responder entonces a distintas necesidades de representación, enfatizando en cada caso – en mayor o menor medida – la relación que los personajes mantienen con la deidad y los atributos que comparten. Tal vez el caso más extremo de similitud entre el dios del maíz y un gobernante en la EIA del Clásico temprano es el friso EX – S2 de Becán (Fig. 4.14D),[97] cuyo equivalente Preclásico más próximo son las cabezas del friso H Sub-2.

El proceso de homologar el rostro de los gobernantes con el del dios del maíz es constante a lo largo del período clásico. Durante el Clásico tardío, ambos tipos de rostros son prácticamente iguales, ya que es la época en la que la fisonomía de la deidad es enteramente antropomorfa (ej. bustos del dios del Templo 22 de Copán. Fash 2012) y se aleja por completo de los referentes olmecas del Preclásico medio (véase el desarrollo iconográfico del dios del maíz en Taube 1985, Fig. 23). Tomando esta observación como punto de partida, sugiero que las cabezas del friso H Sub-2 de Uaxactún (y en menor medida el rostro del mascarón 5D-23-2nd de Tikal) pueden tomarse como prefiguraciones de la estandarización de los rostros humanos

[97] Este caso es sumamente peculiar ya que incluye otros rasgos del dios del maíz no vistos en otros rostros en la EIA. Me refiero al mechón de pelo sobre la frente y a la banda de cabello que la cruza horizontalmente y ambos lados de la frente (ver también Fig. 3.41A). Estos rasgos pertenecen al dios del maíz (ver Fig. 4.9D y 4.14L-N. Taube 1985; 2017, pp. 73-75), pero también son incorporados en la imagen de algunos seres humanos (véase el ejemplo de los personajes sollozantes en el "Vaso de Berlín", catálogo de Justin Kerr s/f, K6547). A pesar de que el aspecto del personaje del friso de Becán se acerca mucho al del dios del maíz, existen claras diferencias que saltan a la vista si se hace un análisis comparativo. Véase, por ejemplo, la fisonomía de esta deidad en las figuras 4.14L y M (también Fields y Reents-Budet 2005, Cat. n°42, p. 141), contemporáneas al friso. Como se verá más adelante en el Cap. 7, estas sinonimias aspectuales entre ambos personajes responden a una intención connotativa muy clara.

que se desarrollará plenamente en el Clásico y que tomará los rasgos del dios del maíz solo de forma moderada.

Regresando a los programas escultóricos, a pesar de las ligeras diferencias que se han detectado entre todos los ejemplares, una visión comparativa revela que el semblante de los personajes reales es homogéneo en un grado muy alto, y sus rasgos fisonómicos se encuentran en gran medida estilizados; es decir, se advierte en ellos una síntesis de las facciones que no se separa sustancialmente del dato real. Tal y como lo plantea De la Fuente (2003b, pp. 206-207), en casos como estos no se intenta reproducir fielmente a la persona, sino construir una imagen con base en formas convencionales.

Desde luego, existen ejemplares de EIA que se distancian de esta convencionalización del rostro, como ocurre con el rostro de estuco n°1 (Fig. 4.14G), tomado como caso de estudio suplementario.

Algunos de sus rasgos merecen comentarios adicionales debido a sus particularidades formales. La boca, por ejemplo, tiene labios abultados y muy sobresalientes. El labio inferior es semejante al de muchos rostros en la EIA, en cambio, el labio superior es más prominente y termina con una forma puntiaguda, algo que no es regular en este tipo de rostros. Si se observa de perfil o de tres cuartos (Fig. 3.46A), se notará el parecido entre este labio y el de las cabezas aisladas antropomorfas de H Sub-2, que como ya se dijo es diagnóstico del dios del maíz, aunque en la iconografía maya del Preclásico tardío su forma es decididamente más geométrica (Fig. 4.13B).

Por otra parte, los ojos se asemejan a los del friso de Placeres, pero su forma rasgada es mucho más acentuada y bastante geométrica. Su volumen y contorno tampoco corresponden con los ojos humanos, aunque se anticipan a la forma antropomorfa regular del Clásico temprano. Las cejas, la frente y el entrecejo sí tienen un aspecto geométrico predominante que no concuerda con rasgo humano alguno.[98]

[98] Llama la atención la pequeña hendidura rectangular en la parte central de la frente. Por su forma y ubicación, parecería que fue destinada a sostener algún tipo de motivo tridimensional incrustado, mismo que debió ser de un material más resistente que el estuco. El referente más directo es el hacha humeante o las volutas de humo del dios *K'awiil*, que ocupan un lugar similar en la frente.

Por las características señaladas, este rostro es difícil de interpretar y categorizar. Tiene rasgos que participan (o al menos se anticipan) de la norma que define el rostro convencional del Clásico temprano, aunque su aspecto general no concuerda con la estandarización lograda durante ese período. No obstante, tampoco es un rostro con una fisonomía simplificada y rasgos geométricos predominantes, lo que sin duda lo aleja de los rostros esquemáticos del Preclásico tardío. A partir de estas observaciones, interpreto que se trata de un rostro gestado desde la tradición de rostros convencionales, pero con características que rompen ligeramente el rigor de la norma. En términos comparativos, resalta la cercanía formal con los rostros de los frisos de Placeres y Balamkú, aunque también resalta su fisonomía exagerada, lo que podría responder a la necesidad de establecer una analogía más acentuada con el rostro del dios del maíz, muy similar a lo que sucede con las cabezas del friso H Sub-2.[99]

Todos los rostros en la EIA, ya sea que se presenten como *supraentidades icónicas* o como *entidades icónicas* integradas al cuerpo, exhiben una composición isotrópica regida por un eje vertical, con la excepción de los personajes de El Mirador y de Uaxactún (H Sub-2 y H Sub-10), que están de perfil.

Como es fácil deducir, la composición isotrópica imprime inmovilidad al rostro, generada por una estricta simetría bilateral. Esta característica produce una ausencia casi total de gestualidad en los personajes, misma que se puede encontrar en los rostros de perfil mencionados, aunque no es producida por la isotropía compositiva sino por la rigidez de las partes componentes del rostro.

Para Simmel (2001, p. 15), la configuración geométrica y simétrica del rostro expresa racionalismo, y puede considerarse como un principio preestablecido y condicionado por un estilo y por necesidades específicas de representación. En este mismo orden de ideas, Gubern (2001, p. 41) analiza el rostro y el retrato en el arte

[99] En años anteriores también se reportó una cabeza de estuco monumental similar al rostro de estuco n°1, que forma parte de la colección del Museo de Israel en Jerusalén (véase Mayer 1988, pp. 52-54). Los rasgos entre ambos ejemplares son prácticamente idénticos, la diferencia más marcada radica en que la cabeza de estuco del Museo de Israel tiene las pupilas bien definidas con color negro. Es fácil suponer, por lo tanto, que ambas cabezas pertenecen a una misma tradición de representación del rostro, que forma parte de los rostros convencionales con ligeros distanciamientos de la norma. Llama la atención la hendidura rectangular en la frente, idéntica a la que tiene el rostro de estuco n°1; ¿esta particularidad podría indicar que ambos rostros formaron parte de un mismo programa escultórico?

occidental y llega a una conclusión similar, considerando que la impavidez del rostro (generada por una configuración inmóvil y simétrica) comunica control sobre las emociones.

En esta misma línea interpretativa, De la Fuente (1970, p. 17), Houston (2001, pp. 214-216) y Velásquez García (2009a, pp. 234-237), consideran que el rostro humano en la plástica maya no explora la representación de las emociones y evita reproducir defectos físicos, generando así un ideal de apariencia física y de auto control. Esto se presenta por igual en la EIA y en otros formatos plásticos con la imagen de los gobernantes de frente (Fig. 2.4 [II-A, D]; 2.5; 4.9C, E; 4.11C), que presentan una configuración del rostro y del cuerpo con simetría bilateral.

Retomando las interpretaciones ya hechas en torno a la composición isotrópica en la EIA (este capítulo, Forma n°1), hemos visto como a través de ella se expresan ideas de majestuosidad, grandeza y atemporalidad, lo que a su vez acarrea la noción de rey-prototipo, impregnando al cuerpo humano con estos valores de connotación. Si se considera al rostro como una parte constitutiva (*entidad icónica* menor) del cuerpo, dichos valores pueden estar siendo comunicados de la misma forma, es decir, bajo una configuración isotrópica similar; algo que sin duda podemos extrapolar a los rostros aislados (*supraentidades*). Esto explicaría el aspecto estoico del rostro como un recurso gráfico que anula cualquier expresión de emociones y que en gran medida limita el movimiento sugerido. Siguiendo los postulados de Houston (*ibid.*), la ausencia de emociones, tan característica de los gobernantes y de los personajes de alto rango, es un rasgo *hipercognado* en el arte maya, que supedita la representación gráfica a un ideal de la figura real.

Dentro de esta configuración del rostro humano en la EIA existen solamente algunos rasgos que manifiestan un ligero indicio de gestualidad. En la mayoría de los personajes representados los ojos son en gran medida similares, todos con una forma rasgada y viendo hacia el frente, con una pupila en el centro del globo ocular. Sin embargo, existen tres casos que se alejan ligeramente de esta norma.

El mascarón del Edificio N9-56 de Lamanai (Fig. 4.14J) tiene ojos carentes de pupilas, pero con un párpado caído, dando la impresión de que los tiene entreabiertos. Por su parte, el personaje n°3 del friso de Balamkú tiene los ojos

entreabiertos con pupilas que ven hacia abajo, mientras que el personaje secundario del friso de Holmul tiene párpados ligeramente esbozados que dan la impresión de que los ojos también ven hacia abajo (Fig. 4.14E y 4.6D, respectivamente). En un trabajo previo sobre el friso de Balamkú (Salazar Lama 2014, p. 117) interpreté este detalle como una forma de establecer contacto visual con los observadores ubicados al nivel de la plaza frente al friso; se trata de un recurso gráfico con el que se establece un vínculo entre los espectadores y el gobernante representado, generando un principio de interacción; algo que también se encuentra indicado por la postura corporal del personaje del friso de Holmul.[100]

Brilliant (1990, p. 13) sugiere al respecto que el contacto visual facilita propicia la identificación del 'otro' en las imágenes, acortando la distancia entre el sujeto representado y el observador.

En los tres casos de EIA mencionados, el particular aspecto de los ojos modifica ligeramente el semblante hierático del rostro humano, aunque considero que no se trata de un rasgo que modifique sustancialmente las connotaciones vinculadas con la composición isotrópica del rostro.

Además de los ojos, otro rasgo que presenta un sutil indicio de gestualidad es la boca. Como se ve en la Figura 4.14, la gran mayoría de rostros humanos en la EIA, con la única excepción del personaje en los tableros de El Mirador (Fig. 4.14A), presenta la boca semi abierta, con un gesto que no implica movimiento, únicamente muestra los labios separados, algunos incluso mostrando los dientes frontales que asoman debajo del labio superior (Fig. 4.14D-G, I).

Este delicado gesto se presenta en la plástica maya desde épocas muy tempranas y puede estar relacionado con el acto de hablar, como parecen indicarlo los personajes inmersos en situaciones de interacción (ej. Fig. 2.2 [I-A], 2.3B, 2.4 [III-A], 4.4B), o presentarse en individuos aislados que no comparten escena con otros personajes (Fig. 2.4 [I-C], 2.5A-C).

Asimismo, el gesto de la boca entreabierta es constante en las máscaras funerarias del Clásico, donde, además, algunos rostros muestran los dientes frontales de la misma forma que en la EIA. Considero que la comparación entre

[100] Ver el lenguaje corporal de esta figura en la forma de representar n°1, en este capítulo.

ambos gestos y el estudio de algunos elementos iconográficos asociados resultarán fructíferos y arrojarán luz para una posible interpretación.

La máscara de jadeíta, concha y obsidiana de la Tumba 1 de la Estructura II-D de Calakmul (Fig. 4.15A y B) tiene extensiones onduladas de concha blanca que indican el aliento que sale por las comisuras de la boca entreabierta. Frecuentemente utilizadas en los retratos de dioses, estos elementos probablemente denotan emanaciones aromáticas relacionadas con las flores (Houston y Taube 2000, p. 270). En algunas representaciones de flores (Fig. 4.15C y D), las emanaciones y el aroma pueden tomar la forma de volutas o brotes sinuosos parecidos a los de la máscara de Calakmul, pero también se muestran con el signo **IK'**, 'viento' (Fig. 4.15E). Coincidentemente, el signo **IK'**, cuya forma es parecida a la de una "T" del alfabeto latino, aparece también en la boca de algunos personajes. Por ejemplo, en la máscara funeraria de *K'inich Janaab' Pakal* (Fig. 4.15F y G) una pieza de jadeíta dentro de la boca entreabierta muestra los incisivos centrales superiores con forma de "T" (Filloy Nadal y Martínez del Campo Lanz 2010, p. 113), imitando la práctica de cortar los dientes para que imiten al signo **IK'**, algo bastante común entre la élite maya del Clásico (véase Houston y Taube *ibid*., Fig. 5b).

Varios autores aseguran que en la cosmovisión maya el signo **IK'** – traducido literalmente como viento o aire – simboliza el aliento vital. Eberl (2005, p. 53), por ejemplo, observa que existen referencias textuales e iconográficas que asocian dicho signo con "el aliento que sostiene la vida" (también Houston y Taube 2000, p. 267-270); por su parte, Velásquez García (2015, p. 185) señala que el término *sak iik'aal*, 'espíritu blanco', es una especie de halito que pertenece al rostro de los gobernantes, que se expide por la boca abierta y que hace referencia al aliento como una fuerza anímica que proporciona vida. Este concepto tiene una traducción iconográfica bastante fiel en las emanaciones de la máscara funeraria de Calakmul.

Según este mismo autor (*ibid*.), en la iconografía maya algunos gobernantes y personajes de élite portan sobre el pecho grandes pendientes de jadeíta con el signo **IK'**, indicando tal vez el lugar del cuerpo (el pecho y el miocardio) donde se concentra u origina el aliento vital. Velásquez García (*ibid*.) también señala que en

algunas imágenes del Clásico el halito y la respiración se pueden mostrar como volutas divergentes y sinuosas, como cuentas debajo o frente a la nariz y pequeñas epífisis.

Considero que en los dos ejemplos de máscaras de jadeíta mencionados el concepto del rostro como contenedor del aliento y la esencia vital que emanan por la boca se expresa de forma clara con las formas sinuosas de concha blanca que brotan de las comisuras y con los dientes cortados con forma de “T”; es en ese sentido que ambos elementos podrían tener ciertas equivalencias de significado, indicando ambos el halito de vida de los personajes. Así, concuerdo con Houston y Taube (2000, p. 270) cuando plantean que las máscaras funerarias podrían reproducir la cara viva del rey, respirando y con aliento vital emanando de su boca (también Taube 2005a, p. 32).

En la EIA, la mayoría de los casos del *corpus* no presentan los indicadores de aliento vital que sí se ven en las máscaras funerarias que se acaban de analizar. De todos los programas escultóricos considerados solamente existen dos mascarones que muestran estos elementos: el del Edificio 5D-23-2nd de Tikal y el de la Estructura N9-56 de Lamanai.

En Tikal (Fig. 4.12B), el personaje tiene la boca entreabierta y de sus comisuras emanan volutas que se enroscan hacia abajo. Estos motivos son comparables con las emanaciones blancas de la máscara de Calakmul (Fig. 4.15A y B), y es posible inferir que ambos funcionan de la misma forma, es decir, denotan aliento vital.

En el mascarón de Lamanai (Fig. 4.14J) este mismo halito vital está indicado por los incisivos centrales superiores que tienen forma de “T” y que representan el signo **IK’**. Tanto por su forma como por su ubicación, estos dientes son similares a los incisivos de la máscara funeraria de Pakal; en ambos casos, el signo **IK’** remite al aire que emana de la boca, como un indicador de las exhalaciones corporales.

Ahora bien, ¿cómo interpretar el gesto de la boca entreabierta en los rostros de la EIA si no todos tienen estos indicadores de aliento?

Una posible – aunque arriesgada – interpretación es que en la EIA el solo gesto de la boca entreabierta puede tomarse como un indicio de que a través de ella fluye o emana el aliento vital. Esta interpretación se sustenta en el hecho de que todas

las máscaras funerarias del Clásico reproducen este gesto, ya sea que posean motivos de aliento o no.

De ser correcta esta explicación, la boca entreabierta en la EIA implicaría que los personajes fueron representados *como* si estuviesen vivos, con aliento vital emanando de su boca. Esta interpretación concuerda con la presencia de cuentas esféricas debajo de las fosas nasales en muchos de los personajes representados (Fig. 4.14B-F). Según Houston y Taube (2000, pp. 265-267) estas cuentas – presumiblemente de jadeíta o piedra verde si se comparan con otras imágenes (Stuart 2004b, Fig. 1) – representan la respiración y la esencia vital de una persona.

Armonizando con esta idea, Houston y Stuart (1998, pp. 85-88) sugieren que el término *baah,* 'imagen', designa las representaciones figurativas como extensiones de la personalidad y el ser, cargada de la misma esencia vital que la entidad representada. Es en ese sentido que el énfasis naturalista de la EIA (logrado a partir del uso del *altorrelieve*, de las técnicas de modelado y de las representaciones frontales. Ver el Cap. 3) puede tomarse como una expresión más del objeto plástico como la reproducción de una persona.

Dentro del análisis de la cabeza y del rostro, un tema que no puedo dejar de lado es el modelado de cráneo. En la imaginería maya del Preclásico tardío el modelado de tipo tabular erecto es relativamente común en las representaciones de la figura humana (ej. Fig. 2.2 [I-B] y posiblemente 2.2 [I-D]), y que el tipo de modelado tabular oblicuo es más frecuente durante el Clásico temprano (ej. Fig. 2.4 [I-A, B], 2.4 [III-A], 4.4B). En la EIA este rasgo es difícil de identificar debido a la presencia de complejos tocados y atavíos de rostro que, en la gran mayoría de los casos, ocultan por completo la frente y la cabeza. Algunos ejemplares, como los rostros en los frisos de Placeres y Rosalila y en el mascarón de Lamanai (Fig. 4.14F, H y J, respectivamente) dejan ver la parte inferior de la frente, aunque ni un solo caso presenta indicios claros de deformación craneal.

Una posible explicación acerca de la falta de evidencias claras de modelado craneal es que dentro del sistema de representación en la EIA este rasgo no tiene relevancia como criterio de identificación o elemento de connotación de los

personajes, y que se ponderan más los tocados y los elementos alrededor del rostro, aunque esto implique el parcial ocultamiento del resto de la cabeza.

Llegado este punto, y una vez analizados los rasgos, la gestualidad y el aspecto general del rostro en la EIA, creo pertinente tocar el tema del retrato y los distintos *tipos* de rostro en la plástica maya, un asunto esencial cuando se habla de las representaciones figurativas del cuerpo humano.

A nivel general, un punto importante que es pertinente señalar es que en la plástica maya la relación que se establece entre los elementos de forma y sus referentes o modelos se basa en la idea de representación. Goodman (2010, pp. 21-25) nos dice que la representación es básicamente una reconstrucción del referente, más que una copia; así, en el arte maya y mesoamericano en términos generales podemos entender que el concepto de semejanza entre la representación y lo representado tiene bases convencionales y es aprendido culturalmente, aunque no por ello se deja de explorar la reproducción mimética.

Bajo esta perspectiva, no es de extrañar que en la plástica maya se hayan producido diferentes tipos de rostros, cada tipo oscilando entre una gama de posibilidades definida por dos opuestos: el mimetismo y lo esquemático. Al respecto, Beatriz de la Fuente ha señalado y analizado en varios ensayos (1985, 1993, 2003b y c) la existencia de por lo menos tres categorías: rostro-retrato, el rostro convencional y rostro esquemático.[101]

El rostro-retrato es aquel en el que se exploran los rasgos individuales de la persona y se plasman en la representación gráfica con un alto grado mimético, buscando, en mayor o menor medida, la reproducción fiel del personaje (Breckenridge 1968). En ocasiones, el rostro-retrato únicamente presenta uno o pocos detalles de forma seleccionados de entre una serie de rasgos fisonómicos particulares de un individuo (o a una característica específica que le es propia y exclusiva), suficientes para que se efectúe un eficaz reconocimiento por parte del

[101] Véase también el trabajo de Benson 2004.

observador (Brilliant 1990, p. 16-17, 19; ver ejemplo analizado por Filloy Nadal 2014, pp. 155-158, Tabla 9).[102]

En palabras de Brilliant (1990, p. 13), "un buen retrato, entonces, concretiza al individuo retratado y sugiere que debajo de la diversidad de apariencias, la 'idea' de un ser en particular […] puede ser representada y preservada".

En la plástica maya en general el rostro-retrato se desarrolló solamente en contadas ocasiones, particularmente durante el Clásico tardío. Las representaciones escultóricas de *K'inich Janaab' Pakal* de Palenque son un buen ejemplo (De la Fuente 1985, pp. 52-58; Schele y Miller 1986, pp. 64-66; Pasztory 1998, p. 61; Filloy Nadal 2014, pp. 168-174), ya que reproducen la fisonomía particular del gobernante durante un largo período y en distintos formatos plásticos (ver las figuras 4.15F y 4.16).

Los siguientes tipos de rostros han sido denominados "convencionales" por Beatriz de la Fuente (1985, p. 21; 2003b, pp. 206-207). Se trata de imágenes que muestran la generalidad de las facciones que determinan la fisonomía humana. La misma autora define estos rostros de la siguiente forma:

> "Hay una suerte de estado intermedio entre el rostro retrato y el esquemático, en el cual, sin separarse del dato natural, se advierte la voluntad por sintetizar y reiterar los rasgos definitorios del estilo en una convención. No se pretende representar la individualidad, pues no se trata de reproducir fielmente a la persona, sino de plasmar formas arquetípicas y convencionales." (De la Fuente 2003b, pp. 206-207).

Sin duda éste es el tipo de rostro más abundante en la plástica maya y mesoamericana en general. En el arte maya basta con observar los rostros de los gobernantes y demás personajes de élite en la mayoría de la estelas, altares y cerámicas pintadas para detectar que entre ellos existe un alto grado de semejanza (compárense, por ejemplo, los rostros de las figuras 2.4 [II-A, D], 2.5, 4.4B y 4.7B),

[102] Brilliant (1990, pp. 17, 19) incluso menciona que algunos elementos característicos de la vestimenta pueden funcionar para configurar el retrato de una persona. Esto claramente sobrepasa los límites del rostro, que es el objeto de este apartado, por lo que se analizará su inferencia en la imagen real en el Capítulo 5.

configurando un semblante prototipo de la figura humana encarnada por los personajes reales y de alto estatus (Schele y Miller 1986, p. 66).

Un detalle importante acerca de los rostros convencionales es abordado por Velásquez García (2009a, pp. 234-235), quién a su vez sigue a otros autores como Houston y Stuart (1996, p. 302; 1998, pp. 77, 79, 82). El autor menciona que para los mayas las imágenes convencionalizadas de los gobernantes eran concebidas efectivamente como figuraciones referenciales, ya que muchas de ellas están introducidas en los textos por los términos **‘u-B’AH-li**, *‘ubaah[i]l*, “es la imagen de” o **‘u-wi-ni-B’AH**, *‘uwinbaah*, “es su figura”, seguidos de los nombres de los personajes representados. De esta forma, las imágenes quedaban “atadas” o relacionadas con una persona específica. Sobre esta base se puede hablar de un concepto *emic* de retrato, al menos para el período clásico, que era independiente del grado de mimetismo de las imágenes.

El rostro esquemático, el tercer tipo dentro de la categorización de rostros que propone De la Fuente, presenta de forma abreviada (o sintetizada al máximo) los rasgos fisonómicos (De la Fuente 2003b, pp. 207-208). Brilliant (1990, p. 13) menciona que en los rostros esquemáticos el contenido visual descriptivo es mínimo, y que dependiendo del grado de síntesis de las facciones se puede hablar de un individuo específico o de una representación genérica.

En el arte maya son casi inexistentes los ejemplos de este tipo de rostros, y más bien habría que hablar de gradientes de esquematización, donde los rasgos humanos no se presentan completamente simplificados o abstraídos, como sí ocurre en otras tradiciones plásticas mesoamericanas, como la de la cultura Mezcala (Fig. 4.12C y D), sino que están a medio camino entre la síntesis formal y la reproducción convencional.

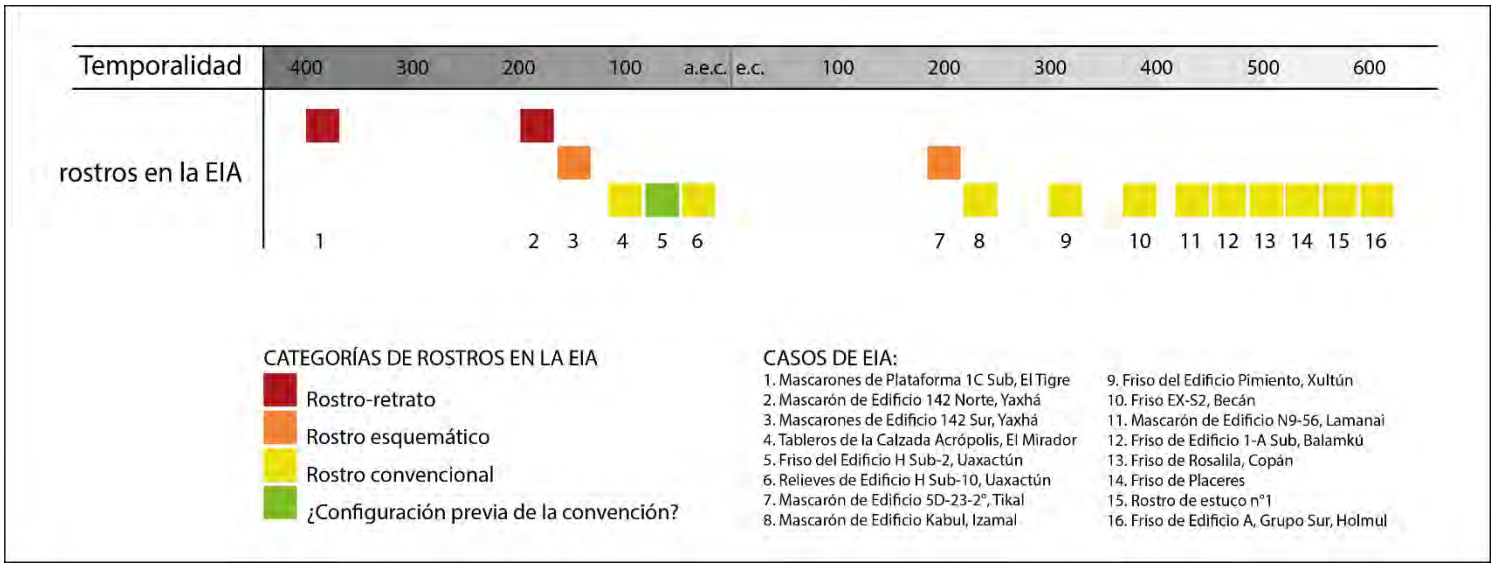
Retomando la discusión en torno a la representación, considero que al ser la semejanza un principio aprendido culturalmente, cualquier tipo de rostro es fácilmente identificable por el observador (De la Fuente 1993, p. 24); es decir, pueden efectuarse en él operaciones denotativas; de otra forma, como lo plantea Brilliant (1990, pp. 13-14), la conexión entre la representación y la persona no existiría. En ese sentido, me baso en Barthes (1986), Carrere y Saborit (2000, pp.

121-123) y Goodman (2010, pp. 19-21) para definir el nivel denotativo de la interpretación como un primer acercamiento a la imagen, en el que se realiza la identificación icónica de los elementos que la conforman.

Con respecto a este particular punto, concuerdo con lo señalado por Gombrich en sus textos *Arte e ilusión* ([1959] 1998) y *La máscara y la cara: La percepción del parecido fisonómico en la vida y en el arte* ([1972] 2017), cuando asegura que en el arte en general el concepto de semejanza se encuentra subordinado a modos convencionales que permiten una efectiva interpretación y reconocimiento; modos que son propios de épocas, estilos, autores o necesidades de significación específicas, y que tienen un alto grado de aceptación y efectividad dentro de la comunidad.

Aplicando la categorización de rostros que se acaba de analizar, considero que en la EIA se presentan los tres tipos de rostros, no obstante, con algunos matices pertinentes de aclarar.

Tabla 4.3 Desarrollo y comportamiento temporal de los tipos de rostros de la figura real en la EIA[103]



[103] El rostro de estuco n°1 que ha sido designado con el número 15 en la Tabla 4.3, no tiene una temporalidad clara, y ha sido colocado hacia los finales del Clásico temprano solamente debido a su cercanía formal con los frisos de Placeres y Balamkú.

Como se ve en la Tabla 4.3, la mayoría de rostros en la EIA caen dentro de la categoría *rostro convencional* (11/16), mientras el tipo *rostro-retrato* tiene solamente dos ejemplares, los mascarones de la Plataforma 1C Sub de El Tigre y del Edificio 142 Norte de Yaxhá, aunque cabe aclarar que en estos casos no puede hablarse enteramente de retratos (a la manera occidental, es decir, completamente miméticos), ya que faltan más imágenes comparativas para saber si los rasgos particulares que presentan corresponden con personajes específicos y si son congruentes dentro de un amplio acervo de imágenes (como es el caso de la serie de retratos de *K'inich Janaab' Pakal* en Palenque.

Por otra parte, en cuanto a los *rostros esquemáticos*, si bien no existe este tipo como tal dentro del *corpus* de casos analizados en la EIA, dos ejemplares – mascarones del Edificio 142 Sur de Yaxhá y de 5D-23-2nd de Tikal – se acercan a dicha categoría debido a que algunos de sus rasgos fisonómicos presentan un alto grado de síntesis formal, aunque sin llegar al máximo grado de abstracción.

Observando el desarrollo y el comportamiento temporal de los tres tipos de rostros en la EIA, resumidos en la Tabla 4.3, encuentro viable sugerir que hacia los inicios del primer siglo a.e.c. comenzó a configurarse un tipo de rostro humano que incluye rasgos atenuados del dios del maíz y un semblante general antropomorfo estandarizado, acaso uno de los primeros acercamientos a este tipo de rostros se da en el friso H Sub-2 de Uaxactún, aunque con rasgos un tanto exagerados. Este rostro de tipo *convencional* presenta el aspecto prototípico de la figura real e iconográficamente está definido por lo que considero una rigurosa norma de representación vigente por un largo período (siglo I a.e.c. – siglo VI e.c.), aunque su máximo desarrollo y estabilidad formal se da entre 250 y 600 e.c., es decir, durante el Clásico temprano, cuando el rostro de la figura real en la EIA presenta un alto grado de *isotopía* (véase el Capítulo 2).[104]

Dicha norma se configura de la siguiente manera: rostro ovalado de composición predominantemente vertical y en vista frontal, frente con ligera tendencia inclinada hacia atrás, ojos (generalmente sin párpado) grandes ojos rasgados con pupila

[104] Recapitulando, el principio de *isotopía* en el arte es considerado por Carrere y Saborit (2000, p. 216) como "aquello que en cada enunciado muestra una homogeneidad de expresión y contenido en sus diferentes niveles permitiendo aprehender un todo coherente de significación".

marcada al centro, nariz prominente y en algunos casos achatada y ancha, boca entreabierta de labios gruesos y proyectados hacia el frente (sobre todo el labio superior) que deja ver los incisivos superiores, barbilla poco acentuada y en ocasiones retraída. Algunos de los mejores exponentes de esta norma se pueden observar en los frisos de Placeres, Xultún y Balamkú y en el mascarón de Izamal.

Previo a los inicios y el pleno desarrollo de esta norma se encuentra el tipo *rostro-retrato*, aunque se desarrolla de forma un tanto incipiente y no logra generar una tradición de representación. Un panorama similar se observa para los rostros con rasgos fisonómicos esquemáticos, mismos que se presentan en solo dos sitios y en una temporalidad muy restringida. Debido a estas particularidades en el rostro de la figura real en la EIA, puede hablarse de estas dos tendencias como etapas de gestación – en las que se experimenta con el aspecto de la figura real – previas a la configuración y consolidación de los retratos convencionales.

Este particular panorama en el desarrollo formal del rostro en la EIA puede estar evidenciando una búsqueda de las formas más elocuentes de mostrar (denotar) y dotar de significados (connotar) a la figura real; una vez encontrada o configurada la manera más eficaz – la norma –, se institucionaliza, produciendo un patrón consistente y sumamente estable. Esto explicaría la exclusividad del uso de retratos convencionales a lo largo de todo el Clásico temprano.

Resultados del análisis del rostro y cabeza de las figuras reales

Al observar de manera conjunta los resultados del presente apartado encuentro que son cuatro los puntos más importantes que ameritan una discusión breve, tres están relacionados con la dimensión comunicativa del rostro y uno más enfocado en su desarrollo evolutivo en la EIA:

1. *Rostros simbólicos*. Según varios autores (De la Fuente 1985, 2003b y c; Pasztory 1998, pp. 58-61; Velásquez García 2009a, pp. 234-235, entre otros) en la representación convencional el semblante de la figura humana responde a una idealización del hombre, y está basada en el concepto de la perfección del cuerpo y del rostro, comunicando de manera explícita la condición social, moral y espiritual de los individuos; es decir, rasgos de la persona social del *ajaw*.

De acuerdo con Gillespie (2001, pp. 85-98), Colas (2003, p. 269), Houston y McAnany (2003, pp. 30-32), Houston *et al.* (2006, pp. 57-58, 97-101), Filloy Nadal (2014, pp. 158-162), la plástica maya se enfoca mayormente en mostrar la persona social o personalidad de los gobernantes, mientras que el aspecto individual (más íntimo) permanece oculto en las representaciones públicas. Dichos autores definen el concepto de *persona social* como "un conjunto de roles y atributos que confluyen en un único ser humano (o ser sobrenatural) y que lo distinguen de otros" (Houston *et al*. 2006, p. 58). Colas y Gillespie, por su parte, parten de los trabajos de Marcel Mauss para considerar la personalidad como la identidad social, construida con base en la interacción de un individuo con la comunidad (Gillespie 2001, pp. 81-85; Colas 2003, p. 269).

Claramente, la expresión de la personalidad de los gobernantes impacta en la dimensión comunicativa del rostro representado, y esto lo hemos visto tanto en los rostros de tipo convencional que describen semblantes perfectos y que mezclan rasgos del dios del maíz con la intención de crear una imagen ideal de gobernantes con juventud y belleza, como en los rostros retratos enfocados en representar ancianos, que aunque se alejan de los estándares de la imagen idealizada del *ajaw* fueron concebidos como figuras de autoridad, respeto y sabiduría (Houston *et al*. 2006, p. 16; Martin 2015; Velásquez García 2015, pp. 186; García Barrios y Velásquez García 2018, pp. 180-181).[105] De la misma forma, los rostros esquemáticos podrían corresponder con los primeros intentos de idealización de la apariencia de la figura real e integrar rasgos derivados de la fisonomía de los dioses celestes, aunque esta interpretación es tentativa.

Es necesario subrayar que los tres tipos de rostros reciben tratamientos plásticos y formales que también contribuyen a los niveles de significación, entre los que sobresale la *dominancia* espacial y visual que alcanzan los rostros dentro de las escenas y del espacio arquitectónico, la *relevancia acentuada* y el *protagonismo escénico* combinado con niveles altos de *presencia visual-espacial* y el grado de

[105] El prestigio y el respeto que inspiran los rostros retratos de ancianos tiene un equivalente en los textos del Clásico, en los que, a veces, al nombre de los gobernantes se les añadía la cuenta de los *k'atuunes* que habían vivido, como un rasgo de exclusividad de las más altas jerarquías (Velásquez García *ibid*.).

naturalismo alcanzado por el uso del relieve, las técnicas de modelado y ciertos detalles del uso del color.

Partiendo de todas estas ideas e interpretaciones que han resultado del análisis, propongo que los tres tipos de rostros en la EIA aglomeran, comunican y concretan significados culturales relacionados con la personalidad de los gobernantes; significados que están construidos por un repertorio de elementos de forma (unidades icónicas menores) y de atributos plásticos y formales. Es en este sentido que puedo definirlos como *rostros simbólicos*.

2. *Corporeidad de los personajes en el entorno*. Ciertos elementos de forma en los rostros de la EIA (ej. cuentas en las fosas nasales, motivos que denotan aliento en la boca y el gesto de la boca entreabierta) han sido tomados como indicadores de que los gobernantes fueron representados *como si estuviesen* vivos, con halito vital y respiración.

Siguiendo a autores como Stuart (1996), Houston y Stuart (1998), y partiendo de la observación anterior, es posible interpretar que tanto las representaciones del rostro como del cuerpo fueron entendidas como las extensiones físicas y tangibles de los gobernantes, especies de perpetuaciones de sus cuerpos perecederos.[106]

En ese sentido, considero que al representar a los gobernantes de esta manera la imagen escultórica conlleva cierta corporeidad de los personajes dentro del espacio. Al respecto, ya Stuart (*ibid*.) ha propuesto que los gobernantes representados en las estelas y en otros monumentos adquieren una dimensión espacial y una ocupación real y temporal del entorno. De esta forma, se puede pensar que los personajes reales recreados con rostros y cuerpos monumentales 'habitan' físicamente el entorno. Esta idea podría explicar la necesidad de producir imágenes naturalistas que cobran una importante dimensión presencial en el espacio; pero también explica la selección de motivos iconográficos que expresan la "vitalidad" de las imágenes, en el sentido que pueden ser entendidas como estrategias visuales de la representación figurativa.

[106] Para una discusión más detallada acerca de este tema consultar Houston *et al*. (2006, Cap. 2); para el centro de México y Mesoamérica en general ver López Austin (2006 y 2012); para el arte en general, Brilliant (1990).

Esta idea nos acerca a los estudios antropológicos que consideran a la imagen como una forma sustitutiva (Bredekamp 2017, pp. 143-147). El postulado principal es que la representación visual sustituye o reemplaza a la persona en el ámbito social y que puede tener fines discursivos (Zamora Águila 2013, pp. 330-334); justamente este propósito discursivo es el que será evaluado en otras etapas analíticas de esta tesis.

3. *El rostro como parte esencial de la imagen real.* En los dos puntos anteriores se ha visto que la importancia del rostro en la EIA se expresa a partir de las unidades icónicas y los valores plásticos que lo configuran. Sin embargo, aún queda por explicar la elección de representar el rostro aislado del cuerpo, como ocurre en los mascarones y en algunos frisos.

Al respecto, planteo que en estos casos el rostro funciona como una sinécdoque corporal "anatómicamente particularizante". Siguiendo los planteamientos de Sapir (1977, pp. 12-19) en torno a las figuras retóricas – también operantes en las imágenes según Carrere y Saborit (2000, pp. 231-233) y Groupe μ (2015, pp. 247-251), y aplicándolos a la representación de la figura humana, se puede definir este tipo de sinécdoques gráficas como aquellas en las que una parte del cuerpo reemplaza a la totalidad. En los casos que nos ocupan, claramente es el rostro el que se encuentra por el cuerpo completo. Así, al ser el rostro un identificador y símbolo social del *ajaw*,[107] este tipo de sinécdoque opera como una perfecta sustitución entre dos magnitudes de connotación (rostro y cuerpo) que pertenecen a un mismo dominio semántico (la imagen de la figura real), pero entre las que se mantiene una relación de contigüidad *specie pro genere*, "especie por el género".

Yendo más profundo en esta interpretación, tenemos que según Sapir (1977, p. 16. Véase también Carrere y Saborit 2000, pp. 306, 319-320), las sinécdoques *particularizantes* sirven para caracterizar a la totalidad, reemplazándola por su parte más representativa. Este importante planteamiento me lleva a sugerir que en algunos casos de EIA el rostro no reemplaza al cuerpo completo de los gobernantes de manera fortuita, sino que funciona como una sustitución de la totalidad por

[107] Remito al punto n°1 de esta discusión y a las investigaciones de Houston y Stuart (1998, pp. 83, 85) y Houston *et al.* (2006, pp. 68-72).

aquello que más la define y caracteriza. Como se mencionó, en la mayoría de los ejemplos estudiados el rostro tiene la capacidad de evocar un ideal de persona que corresponde con el *ajaw*; es, pues, la imagen significante de un tipo genérico e idealizado de individuo.

De esta forma, la elección del rostro aislado se debe a que es la parte más representativa de la figura humana, la que acarrea un importante repertorio de signos no limitados por la imagen del cuerpo, y que se vincula estrechamente con los gobernantes en virtud de su repetición y consistencia formal en los programas escultóricos, sobre todo cuando se configura como una norma de representación.

4. *El rostro humano en la EIA: una historia de gestaciones, prefiguraciones y normas*. En los inicios de la EIA centrada en las figuras reales el rostro no presenta un comportamiento estandarizado reconocible, y tanto las diferencias en los tipos de rostros como las relaciones iconoplásticas evidencian una larga *etapa de gestación*: no hay codificaciones normativizadas por el sistema (ver los casos n°1 – 6 en la Tabla 4.3). Curiosamente, esta etapa no tiene un paralelo en la escultura exenta del mismo período, en la cual – como se ha visto a lo largo del análisis – sí existen convenciones muy tempranas en cuanto a la representación del rostro.

Dentro de esta etapa formativa existe, sin embargo, un caso que podría ser la prefiguración de una norma: los rostros del friso H Sub-2 de Uaxactún (caso n°5 en la Tabla 4.3), que tal y como se dijo más arriba, representan anticipadamente una convención rígida. Se debe tener cuidado al interpretar este par de ejemplares de rostros dentro del desarrollo de la EIA, ya que no pueden considerarse renovaciones de normas preexistentes, sino una de las tantas codificaciones de un período de formación, pero que debido a su efectividad y elocuencia será la responsable de una futura tradición.

Dicha tradición se verá solo hasta el Clásico temprano con los rostros de tipo convencional, que tal como su nombre lo dice, representan una normativización y estandarización de los elementos que determinan un aspecto de rostro humano. Se produce originalmente en la misma temporalidad de H Sub-2, es decir, en el seno de la etapa de gestación (casos n°4 y 6 de la Tabla 4.3); no obstante, adquiere una forma más reconocible y estable en los albores del Clásico temprano – siglos III y

IV (casos n°8 y 9). Sólo es en este breve momento cuando los ajustes y las configuraciones del plano de expresión y los rasgos fisonómicos se pueden ver como innovaciones moderadas cuyos antecedentes se remontan varios siglos atrás; no obstante, es también a partir de ese momento que la innovación se convierte en *isotopía* de representación y pasa a ser una forma tradicional del semblante del *ajaw*.

Forma n°3: emblemas nominales

Este apartado se enfocará en estudiar los emblemas nominales (que también llamaré nombres-emblema), como una tercera forma de representar a las figuras reales en la EIA. Para lograr una homogeneidad en el estudio, seguiré la segmentación analítica de las imágenes propuesta al inicio de este capítulo. Así, estos emblemas serán considerados como *supraentidades icónicas*, aunque sus unidades componentes se alejan considerablemente de una naturaleza exclusivamente iconográfica.

En efecto, este tipo de imágenes despliegan antropónimos reales como programas escultóricos integrados en la arquitectura. Otros autores los han llamado 'nombres como emblemas', *emblem-like names* (Stuart 2013); 'nombres emblemáticos', *emblematic names* (Nielsen 2003, p. 227) o 'glifos emblemáticos', *emblematic glyphs* (Taube 2000, p. 29).

En este estudio partiré de una definición previa de nombres-emblema que publiqué en 2015, en el artículo "Formas de sacralizar a la figura real entre los mayas", en el que precisé que emblema es "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 gráfica de su antropónimo" (Salazar Lama 2015, p. 24).[108]

En la plástica maya, estos emblemas nominales presentados de forma aislada – es decir, sin estar integrados en representaciones figurativas de reyes o de dioses,

[108] Ideas basadas en los planteamientos de Ernst Gombrich acerca del emblema, incluidos en su libro "Imágenes simbólicas" (1983, p. 45), y en las aportaciones teóricas de Alberto Montaner Frutos en "Sentido y contenido de los emblemas" (2010).

son un tanto escasos, ya que como menciona Stuart (2013), es relativamente frecuente encontrarlos bajo integrados en los tocados de los gobernantes, en cuyo caso se denominan “tocados nominales”.

En la EIA y dentro del *corpus* de casos de estudio solamente existen dos ejemplares de emblemas nominales, ambos provenientes de Copán y fechados hacia los últimos dos siglos del Clásico temprano: el tablero del edificio Margarita, construido en el lapso 440-470 e.c. (Fig. 4.17A); y los relieves en los muros inferiores de Rosalila, *ca.* 532-551 e.c. (Fig. 4.17B).

A diferencia del cuerpo humano y del rostro, considerados en este estudio como entidades icónicas mayores, cuyos componentes (entidades icónicas menores) son partes corporales y rasgos fisonómicos, los emblemas nominales están conformados por elementos de origen logográfico; mismos que a pesar de encontrarse en un contexto iconográfico, aún conservan su valor fonético. En conjunto, estos elementos configuran el nombre del fundador dinástico de Copán, *K’inich Yax K’uk’ Mo’*, traducido tradicionalmente como “Primer/Verde Quetzal Guacamaya Solar” (Taube 2000, pp. 28-30; Martin y Grube 2002, p. 194; Nielsen 2003, pp. 227-229; Agurcia Fasquelle y Fash 2005, pp. 222-223).[109]

Tanto en el tablero de Margarita como en los relieves de Rosalila el nombre del gobernante se configura a partir de la combinación del logograma **YAX** y de las imágenes de una guacamaya (*mo’*) y de un quetzal (*k’uk’*) con el rostro de *K’inich* (dios solar), tal y como se indica en la Figura 4.17. Estos mismos elementos aparecen con una combinación similar en el texto del marcador Motmot (Fig. 4.18A) y en el tocado del fundador en el Altar Q de Copán (Fig. 4.18B).

Una clara diferencia entre ambos ejemplares de EIA es que en el emblema de Margarita la guacamaya y el quetzal se muestran se cuerpo completo, muy similar a una imagen del Petén central que tiene las dos aves con el cuello entrelazado (Fig. 4.18C), y que según Stone y Zender (2011, p. 215) podría ser una referencia lejana al nombre del fundador de Copán. A diferencia de Margarita, los relieves de Rosalila presentan ambas aves bajo el principio de *pars pro toto*, indicadas únicamente a partir de sus rasgos iconográficos diagnósticos combinados. Por otra

[109] Para una discusión sobre el nombre del fundador y su traducción, ver Stuart 2004a.

parte, en los relieves de Rosalila el antropónimo del fundador se fusiona con el cuerpo de un ave rapaz con las alas extendidas y las garras al frente. Esta ave también porta una diadema de cuentas con plumas y un pequeño rostro en el centro, tal vez como una joya real. Tanto el cuerpo del ave como la diadema funcionan como componentes extralingüísticos que no aportan valores de lectura; sin embargo, sí añaden información iconográfica con valores de connotación, además de complejizar visualmente la imagen (Kupprat 2017).

En los dos ejemplos de Copán, los elementos que forman el nombre-emblema del antepasado fundador se presentan bajo la apariencia de motivos iconográficos, funcionando con reglas de composición y combinación propias de la imagen y no de la escritura. Sin embargo, como escenas o elementos puramente iconográficos estas figuras no tienen mucho sentido, pero cobran total significado al considerarlas como imágenes emblemáticas que describen gráficamente un antropónimo real. Por tal motivo, Stuart (2013) aclara que en los nombres-emblema la línea divisoria entre escritura e iconografía se desdibuja.

Al respecto, coincido con Nielsen (2003, p. 227) cuando menciona que en estos emblemas de Copán los cuatro componentes del nombre no siguen un orden explícito comparable con la escritura tradicional, y que su lectura debe partir de un conocimiento previo del antropónimo.

Dentro de Copán existe un posible tercer caso de emblema nominal en la EIA del edificio Margarita, ubicado en la sección norte de la fachada principal (ver Fig. 3.15B). Nielsen (2003, pp. 228-229) menciona que existen restos de un relieve de estuco con el jeroglífico “7 lugar”. A su lado, en la sección sur de la fachada, el nombre-emblema de *K’inich Yax K’uk’ Mo’* se encuentra sobre el jeroglífico “9 lugar”. Ambos topónimos se repiten en el marcador Motmot del Clásico temprano (Fig. 4.4B), donde la figura del fundador tiene los pies sobre “9 lugar”, mientras su hijo y sucesor se encuentra sobre “7 lugar”. Estas coincidencias llevan a Nielsen (también Fash y Fash 1996, p. 130) a sugerir que el emblema nominal del gobernante 2 se

encontraba originalmente al lado del de su padre, ocupando la misma fachada de Margarita.[110]

Nielsen (2003, pp. 227-229) también sugiere que el tamaño de estos nombres-emblema de Copán – para ver el tamaño de los formatos escultóricos, consultar la Tabla 3.2 y la Fig. 3.19 – es poco usual en el área maya; asimismo, menciona que la forma en la que el quetzal y la guacamaya entrecruzan sus cuellos en el emblema de Margarita es similar a las serpientes emplumadas enrolladas que aparecen en algunas vasijas de estilo teotihuacano del Depósito Problemático 50 de Tikal (Nielsen 2003, Fig. D13), y muy parecidas a las aves entrecruzadas en el llamado Mural del Maguey Sangrante de Teotihuacan, en el que probablemente dichas aves remiten a nombres o títulos en el sistema de escritura teotihuacano.

Tomando como base estas evidencias, coincido con lo que ha planteado Taube (2000, p. 29) acerca de que los emblemas nominales de Copán son claras referencias a los textos de estilo teotihuacano en la pintura mural; lo que a su vez concuerda con las recientes investigaciones de Domenici (2017), quien propone que en el sistema de escritura teotihuacano se da una especial prioridad a los nombres bajo un aspecto emblemático, utilizando variantes glíficas de cuerpo completo similares a algunos jeroglíficos mayas. Sin duda, estos paralelismos evidencian las fuertes relaciones existentes entre la imaginería y la escritura maya y teotihuacana; en ambos casos, configurando un código de comunicación visual que se enriquece tanto del sistema escriturario como del iconográfico.

Regresando a Copán, es a través de este recurso evocativo de la urbe mexicana que los sucesores inmediatos de *K'inich Yax K'uk' Mo'* encargados de construir los relieves de Margarita y de Rosalila hacen explícita la relación entre el fundador dinástico y Teotihuacan (Nielsen 2003, p. 228).

Con todo lo apuntado hasta aquí, reconozco dos funciones (o modos de significación) de los emblemas nominales en la EIA. El primero, y más sencillo de detectar, corresponde con la función identificadora. Montaner Frutos (2010, p. 46) la describe como la remisión a la persona directamente asociada con el emblema,

[110] Es relativamente común que en Copán se presente este pareo entre Yax K'uk' Mo' y su hijo Popol Hol en otros monumentos, como en las dos caras de la Estela 35 de Copán (Fash 2004).

es decir, su titular. En los dos casos de Copán hemos visto como dicha función evoca al fundador dinástico local a través de su antropónimo real. Sin embargo, este modo de significación – que en cierta medida es equivalente al nivel denotativo de las imágenes figurativas de los gobernantes – es capaz de conectarse con otro nivel de significación más complejo, que, al igual que en el cuerpo y el rostro de la figura real, conlleva valores de contenido primarios en torno al individuo, mismos que revelan aspectos esenciales de su personalidad.

En efecto, más allá de la función identificadora de los emblemas existe la función connotativa, que relaciona semánticamente los antropónimos reales con ciertos valores culturales.[111] Al respecto, y en torno a la onomástica maya en particular, Grube (2002, p. 323) menciona que los nombres personales son caracterizadores que incluyen elementos atributivos que constituyen indicadores convencionales de la personalidad y la percepción social de los individuos.

Adicionalmente, Martin (2002, p. 59), Grube (2002, p. 324) y Colas (2003 y 2014) plantean que la incorporación de teónimos (*K'inich* en este caso) en los nombres de los personajes reales es una estrategia de apropiación de ciertos rasgos de un dios, como sus atributos y sus funciones.

Colas (2003) propone lo siguiente para casos como el nombre del fundador dinástico de Copán:

> "The whole name of the sun god *K'inich* is prefixed to the rigid designator and refers to the person of a king. His person is thus invested with the entire power of the sun god. Prefixed *K'inich* elements do not serve to refer rigidly to the individual self but are name elements for enhancing and legitimizing a king's power" (Colas 2003, p. 271).

De esta forma, considero que usar referencias a dioses como parte de los nombres de los gobernantes es un recurso utilizado para establecer y comunicar la sacralidad de la persona real (Houston y Stuart 1996, p. 290); asimismo, con dicha integración se expresa el especial vínculo entre el soberano y un dios en particular,

[111] Para una consulta pormenorizada de estos planteamientos, véase Montaner Frutos (2010, pp. 48-55).

y puede funcionar como una formula reverencial que alude al estatus y la investidura de poder (Colas 2003, p. 271).

En otros casos, la inclusión de referencias a dioses en los nombres reales del Clásico es un claro intento por vincular a los gobernantes con los protagonistas de ciertos mitos y eventos de orden cosmológico (García Barrios *et al.* 2005; Salazar Lama 2017: 178-180).

En este mismo orden de ideas, Martin (2016a, p. 518; nota 4) recientemente ha propuesto que las aves que conforman el nombre de *K'inich Yax K'uk' Mo'* (el quetzal y la guacamaya) en el tablero de Margarita tienen un fuerte contenido mítico, ya que ambas presentan rasgos propios de la Deidad Ave Principal, como las alas con rasgos de serpientes y la joya **YAX** sobre la cabeza, pudiendo ser las dos aves avatares o aspectos de la deidad aviar. Esta alusión a la deidad aviar se puede ver también en las alas integradas en los emblemas nominales de Rosalila.

Todas estas características llevan a Martin (*ibid*.) a sugerir que los emblemas nominales de Copán tienen un referente o modelo mítico; en pocas palabras, el antropónimo real y su traducción gráfica podrían derivar directamente de un episodio cosmogónico, y ser así un perfecto ejemplo de la unión entre "mitología e identidad real" (Martin *ibid.*). Todo apunta a que el episodio aludido involucra a estas dos aves celestiales y a *K'inich*; probablemente se trata, como lo indica el autor (Martin 2016a, p. 518), al descenso del ave celestial-solar.

Además de lo apuntado por Martin, García Barrios (en prep.) señala el fuerte contenido mítico alrededor del emblema nominal de *K'inich Yax K'uk' Mo'*, mismo que se puede observar en todos los elementos que componen la imagen del relieve de Margarita (véase la escena completa del tablero en la imagen n°12 del *Corpus*), entre los que se incluye una banda celeste con una versión temprana del Cocodrilo-Venado Estelar – agente responsable de la inundación que derivó en un nuevo orden cósmico (véase también García Barrios 2015) –, el dios *Chaahk* descendiendo por una de las cabezas de este saurio mientras blande su hacha y el topónimo "9 sitio" o "9 lugar" sobre el que se posan la guacamaya y el quetzal. Estos componentes de la imagen rebasan el nivel de análisis que se ha propuesto, por lo que remito a un estudio más detallado y completo en el Capítulo 7.

Con estos ejemplos de Copán es claro que el recurso de usar referencias a dioses como parte de los nombres personales de los gobernantes tiene un equivalente en los nombres-emblemas, que serían maneras de expresar esa misma idea en imágenes, y en estos casos como esculturas integradas en la arquitectura.

En síntesis, los emblemas nominales en la EIA tienen la capacidad de expresar todos los valores de contenido convencionales de un antropónimo real a través de la incorporación de elementos de escritura en la imagen, y dándole a dichos elementos un tratamiento iconográfico, es decir, añadiéndole información icónica que aporta valores simbólicos, más allá de la función básica identificadora.

Resultados del análisis de los emblemas nominales

En un trabajo reciente ("The Written Adornment: The many relations of texts and image in the Classic Maya visual culture", Salazar Lama y Valencia Rivera 2017) Rogelio Valencia Rivera y yo hemos propuesto que la fusión entre elementos de escritura y elementos iconográficos tiene el potencial de desarrollar complementaciones semánticas, configurando un complejo sistema de comunicación visual en el que, sin perder su valor fonético, los componentes escriturarios se enlazan con contenidos simbólicos dictados por los componentes iconográficos involucrados, participando eficazmente dentro de un contexto y en un discurso más amplio, el de la imagen (véase también Domenici 2017). En el caso de los nombres-emblema, me baso en los trabajos de Brilliant (1990, pp. 14, 17) y de Borgatti (1990, p. 64) para proponer que tal fusión entre escritura e iconografía produce una imagen no descriptiva de una persona, en cambio, genera una imagen evocativa y simbólica que dota de significados al personaje aludido, remitiendo en todo caso a la persona social.

Es en ese sentido que los emblemas nominales en la EIA tienen un funcionamiento cercano al de la antonomasia (Carrere y Saborit 2000, pp. 319-325; Brilliant 1990, p. 14). La antonomasia pictórica, que a nivel visual opera bajo el principio de la parte por el todo, es definida por Carrere y Saborit (2000, p. 391) como "algo que no es la representación de un rostro [y que] alude a una identidad personal". De esta forma, los nombres-emblema en la EIA actúan como una

sustitución en la que la idea de una persona (como magnitud semántica) está por su imagen o representación figurativa.

Así, los emblemas nominales en la EIA maya funcionan de forma muy parecida a los emblemas en el arte occidental, ya que para Carrere y Saborit (2000, p. 319; 391) – igualmente Sapir (1977, p. 16) y Gombrich (1983 [1972], pp. 45-46) – las sinécdoques que aluden a un sujeto cobran particular fuerza retórica cuando eluden la elección del rostro (y del cuerpo), con lo que depositan especial énfasis no en la imagen figurativa de una persona, sino en rasgos de su identidad y en los atributos o las facultades que le caracterizan. Es de esta manera que en la EIA la eficacia de los emblemas nominales radica en que seleccionan los antropónimos connotados como aquello que más caracteriza y define a la figura real.

La idea de la sustitución de un personaje real por su nombre-emblema se fortalece si recordamos que tanto el tablero de Margarita como los relieves de Rosalila comparten una misma ubicación espacial – como atributo formal – con otros formatos escultóricos de EIA. En otras palabras, los emblemas nominales ocupan el lugar que tradicionalmente se destinaba a otros formatos con representaciones figurativas, sobre todo el tablero de Margarita, que se ubica en un plano arquitectónico reservado a los mascarones (véase la Figura 3.15B).

Recapitulación

Para cerrar este capítulo, desarrollaré de manera sintética dos puntos acerca de las formas de representar la imagen real en los programas escultóricos. Cada punto corresponde con uno de los propósitos de este estudio – expuestos al inicio y resumidos en la Tabla 4.1 – y pretende explicar desde un aspecto específico de la imagen de los gobernantes dentro del sistema de representación de la EIA.

En primer lugar, el desarrollo formal de la figura real durante el período considerado (400 a.e.c.-600 e.c.) indica que hacia el Preclásico tardío y los inicios del Clásico temprano (aproximadamente entre 400 a.e.c. y 250/300 e.c.) la figura real en la EIA muestra un comportamiento heterogéneo que incluye rostros-retratos, rostros esquemáticos, rasgos físicos simplificados (manos y pies) y un lenguaje corporal variado.

La importancia de esta fase radica en que en ella se prefiguran y se gestan las bases de una codificación visual fuertemente estandarizada y homogénea que prospera durante el Clásico temprano (configurado a partir de posturas sedentes frontales, rasgos físicos con intención naturalista y rostros convencionales regidos por una norma de representación), mismo que se centra, de manera casi exclusiva, en la expresión del poder, la jerarquía y la imagen idealizada del *ajaw*.

Claros ejemplos de las bases preclásicas de las normas visuales del Clásico temprano son las cabezas flotantes del friso H Sub-2 de Uaxactún (siglo I a.e.c.) y, posiblemente, el mascarón 5D-23-2nd de Tikal (200 e.c.), que incluyen algunos rasgos que anteceden y en gran medida anuncian la fisonomía de los rostros convencionales que proliferan en el lapso 250/300-600 e.c. Otro ejemplo son las figuras de cuerpo completo de los relieves de H Sub-10 de Uaxactún (*ca.* 50 a.e.c.), donde se comienza a mostrar la figura real explícitamente en el oficio del poder, demostrando autoridad y con rostros que anticipan la norma del período posterior.

El resultado de la estandarización de la imagen real en el Clásico temprano es un patrón o modelo de representación con un alto grado de *isotopía*; es decir, una uniformidad en las imágenes conseguida a partir de una constitución en gran medida invariable y una segmentación precisa de sus unidades componentes – tanto icónicas como plásticas y formales, propiciando que el contenido sea igualmente nítido y estable. Para Greimas y Courtés (1979, pp. 231-232) la *isotopía* constituye una clave de interpretación que torna homogéneo el enunciado visual, suprimiendo ambigüedades.

De acuerdo con los planteamientos de Brilliant (1990, p. 16) acerca del reconocimiento de los sujetos a través de productos artísticos socialmente sensibles, es fácil imaginar cómo la *isotopía* de las imágenes en la EIA favoreció la correcta comprensión e identificación de los personajes reales y de todo el cúmulo de significados en torno a ellos. Estos planteamientos concuerdan con las observaciones de Kubler (1969, p. 48) sobre las artes visuales: “[…] some iconographies are in part accesible to everyone, by being visible, repetitious, and and consistent”. Esta característica, tan puntualmente señalada por Kubler, es sumamente importante si recordamos que los programas escultóricos se

encontraban de cara a espacios abiertos, y que por lo tanto pudieron estar a la vista de observadores pertenecientes a distintas capas sociales.

El segundo aspecto de la imagen de los gobernantes que me gustaría desarrollar se centra en las dimensiones comunicativas de las formas de representación. Al respecto, se ha constatado que las tres formas – cuerpo completo, rostro aislado y emblemas nominales – comparten valores de connotación relativos a la persona social del *ajaw*, y que podemos entender como características atributivas generales de las personas que ocupan el máximo cargo político (ej. jerarquía, majestuosidad y la noción de rey-prototipo).

Más allá de estos valores comunes, cada forma de representación expresa ciertos aspectos específicos de las figuras reales, definiéndose a sí misma una magnitud de significación. A través del cuerpo, por ejemplo, se manifiesta el oficio del poder y el estatus o se imitan las acciones de los dioses; el rostro, en su versión convencionalizada, refleja el paradigma de juventud y belleza que se asocia con los gobernantes y se configura como un ícono distintivo de la figura real maya, o define rasgos individualizados ligados con la vejez y la autoridad y el respeto que inspira. Por su parte, los emblemas nominales se enfocan en mostrar aspectos institucionales y su trasfondo religioso, como la investidura real, formulas reverenciales y la conexión entre identidad real, dioses y eventos cosmogónicos.

Entre las tres formas de representación se detecta un juego de sustituciones que está en función de revelar valores particulares de significación. Si bien las tres formas remiten invariablemente a figuras reales, cada una – en su función de magnitud de significación – tiene la misión de caracterizar al referente por medio de un cúmulo específico de ideas. Es de esta manera que la selección de una u otra forma de representación respondería a necesidades distintas de construcción y expresión de contenidos.

DISCUSIÓN

Interpretación del plano de expresión

En el libro *Los lenguajes del arte*, Goodman plantea que en el arte en general "la representación [de un objeto o persona] será apropiada, efectiva, reveladora, sutil, interesante, en la medida que el artista […] no solo haya captado relaciones originales y significativas, sino que haya encontrado además la manera de manifestarlas" (Goodman 2010, pp. 43-44). La representación de una persona, en consecuencia, puede ser considerada como una "reconstrucción" que aglomera un conjunto de características o cualidades que se desean enfatizar, pero también debe tomarse como el resultado de la adecuada selección y organización de los elementos gráficos/plásticos que mejor registran y expresan tales características.

El presente apartado, que buscará explicar cómo opera el plano de expresión dentro del sistema de representación a través de las conexiones entre los *valores plásticos y formales* y las *formas de representar la imagen real* (que a falta de un mejor término denominaré relaciones "iconoplásticas"), tomará estas ideas de Goodman en torno a la representación como punto de partida e hilo conductor de la discusión.

Antes de entrar en materia considero necesario recordar brevemente algunas ideas concluyentes ya expuestas en los capítulos 3 y 4, con el propósito de conducir al lector y posibilitar una mejor exposición de los datos y de las interpretaciones.

En el Capítulo 3 se constató la importancia y la complejidad del repertorio de valores plásticos y de atributos formales, considerados para tal efecto como una serie de características materiales que operan en una dimensión perceptiva (principalmente visual) de los programas escultóricos. También se exploraron sus aportaciones connotativas a la imagen real en virtud de su vinculación con un conjunto de codificaciones que introducen una primera dimensión de significados.

Por otra parte, los resultados del análisis efectuado en el Capítulo 4 indican que cada una de las formas de representar la imagen real (cuerpo completo, rostro y emblemas nominales) expresa valores relativos a la personalidad – o persona social – de los gobernantes, cada una enfatizando ciertos aspectos específicos dentro de

un juego de sustituciones sinecdóticas, en el que la imagen real es representada por aquello que más la define. Al mismo tiempo, cada forma de mostrar la imagen real se construye con base en un repertorio de unidades componentes que propician la correcta identificación de los individuos.

Para fortalecer las interpretaciones de las dimensiones comunicativas de la imagen, fue necesario que en el Capítulo 4 se integraran algunas observaciones acerca de las funciones expresivas de los estratos de construcción formal y su articulación con las imágenes referenciales de la figura real. Debido a que en el presente apartado el propósito es lograr una discusión más fluida y clara, dichas apreciaciones no serán retomadas de forma extensa, y solamente remitiré a ellas con el fin de establecer las conexiones existentes entre ambas magnitudes del plano de expresión con ejemplos puntuales. Estas conexiones, cabe aclarar, enlazan las funciones expresivas – dictadas por los valores plásticos y formales – con las dimensiones comunicativas de las distintas formas de representación.

Ya que la información procesada en los capítulos 3 y 4 es cuantiosa, el lector puede recurrir a la Tabla II.1, que condensa todos los resultados de los análisis anteriores.

En primer lugar, quiero subrayar la interacción que se establece entre los valores de contenido expresados a través del cuerpo humano completo y las funciones expresivas de los estratos de construcción formal que posee la figura humana.

Al respecto, en el Capítulo 4 se vio como el poder y el estatus, la majestuosidad, la atemporalidad, y la jerarquía social son valores expresados a través de un lenguaje corporal definido por la orientación frontal, la isotropía del cuerpo, y las posturas sedentes y estáticas. A su vez, dichos valores se fortalecen con una gama de atributos plásticos y formales bien determinados.

El cuerpo humano, por ejemplo, se presenta comúnmente en formatos escultóricos monumentales que favorecen la *sobredimensión*, y con ello, la *dominancia* y un grado alto de *visibilidad* de los personajes en el entorno.

Tabla II.1 Casos de EIA (*corpus* y casos suplementarios [en gris]) con formas de representación de la imagen real y valores plásticos/formales

	DIMENSIÓN COMUNICATIVA DE FORMAS DE REPRESENTAR FIG. REAL										FUNCIONES EXPRESIVAS DE LOS ESTRATOS DE CONSTRUCCIÓN FORMAL																	
	CUERPO COMPLETO						ROSTRO			E.N.	TIPO DE ESCULTURA Y UBICACION				DIMENSIÓN				COMPOSICIÓN				TIPO DE RELIEVE			USO DEL COLOR	
PROGRAMA ESCULTÓRICO	Imitación de dioses	Frontalidad/hieratismo	Arquetipico, malestuosidad, atemporalidad	Poder, estatus y jerarquía	Rostros simbólicos	Rostros "vivos"	Rostro como sinécdoque corporal	Representación no figurativa	Mascarón (exterior)	Tablero (exterior)	Friso (exterior)	Relieves sobre muros (exterior)	Cresteria (exterior)	Otro tipo de relieve (exterior)	Relieve sobre muro (interior)	Sobredimensión/dominancia fig. hum.	Visibilidad alta (fig. humana)	Visibilidad media/baja (fig. humana)	Jerarquía y predominancia	Jerarquía con respecto al entorno	Relevancia acentuada	Protagonismo	Aspecto naturalista	Aspecto esquemático	Presencia visual/espacial alta	Presencia visual/espacial baja	Contraste alto entre elem. de forma	Contraste disminuido elem. de forma	Contraste EIA/entorno	Intención naturalista del color
Plataforma 1C Sub, El Tigre																												?		
Edificio 142 Norte, Yaxhá																														
Edificio 142 Sur, Yaxhá																														
Calzada Acrópolis, El Mirador																														
Edificio H Sub-2, Uaxactún																												?		
Edificio H Sub-10 Uaxactún																												?	?	
Edificio 5D-23-2°, Tikal																												?	?	
Edificio Kabul, Izamal																												?	?	
Edificio Pimiento, Xultún																												?		
EX-S2, Becán																														
Estructura N9-56, Lamanai																												?		
Edificio Margarita, Copán																														
Edificio 1-A Sub, Balamkú																														
Edificio Rosalila, Copán																														
Edificio Rosalila, Copán																														
Placeres																												?		
Edificio A (Grupo Sur), Holmul																														
Edificio 5D-82-1, Tikal				?	?																?									
Edificio F8-1, El Zotz				?	?													?					?							
Templo I, Dzibanché			?	?	?				?							?				?	?		?		?		?	?	?	
Talud terraza 3, Toniná				?	?																									
Templo II, Grupo Tutil, Dzibanché				?	?																				?		?		?	
Rostro de estuco n°1						?		?		?							?		?									?		

En muchos de estos casos, los tipos de composición enfatizan la *jerarquía* y la *relevancia* de los personajes, ya sea que establezcan similitudes entre ellos – es decir, sin jerarquía predominante y con igual acento en su relevancia (ej. frisos de Balamkú y Placeres; relieves de H Sub-10 de Uaxactún), generando predominancia de uno sobre los demás (ej. frisos de Xultún y Holmul) o, cuando se trata de figuras únicas en las escenas (ej. relieves de Tutil y de Toniná), colocándolas en puntos visuales estratégicos y privilegiados. Un aspecto importante que merece atención es el principio de verticalidad, que establece, además de una jerarquía interna – entre los personajes representados –, una jerarquía entre la figura real y el espectador ubicado al nivel de las plazas (en la Tabla II.1 denominada "jerarquía con respecto al entorno"). Este tipo de jerarquía se da comúnmente en los formatos escultóricos colocados a gran altura, como los frisos y las cresterías, y responde a una necesidad de diferenciación social.

Estas funciones expresivas se robustecen con el altorrelieve y el relieve de bulto utilizado comúnmente en la figura humana de cuerpo completo, y con los que se establece un mayor grado de *presencia visual* y *espacial*. Sin duda, se trata de principios visuales que median, desde lo plástico y lo formal, la importancia y el peso de los individuos dentro de las comunidades.

Por otra parte, el cuerpo en bajorrelieve logra un grado de presencia visual/espacial mucho menor y un aspecto más simplificado (ej. crestería del Templo del Sol Nocturno de El Zotz y relieves de H Sub-10 de Uaxactún). En estos casos el énfasis pudo lograrse a través de ciertas particularidades en el uso del color, como las líneas rojas oscuras y negras que remarcaran los elementos de forma y algunos rasgos corporales y fisonómicos. El color así utilizado tuvo intenciones naturalistas y denotativas, aunque estas funciones se han detectado también en otros muchos casos.

Al observar los ejemplos de EIA referidos, es fácil detectar una interacción más o menos constante entre un repertorio de signos plásticos y entidades icónicas específicas. Esta acción recíproca de significación entre la magnitud plástica y la icónica evidencia cierta estabilidad interna del plano de expresión. Sin embargo, también es clara la relación fluctuante entre ambas, en el sentido que no existe una

dependencia exclusiva entre los atributos plásticos y los elementos icónicos. Esta interacción relativamente constante se percibe como una tendencia a generar una norma de representación (es decir, una búsqueda por regularizar las relaciones iconoplásticas), sobre todo durante el lapso 200/250-600 e.c. Un ejemplo ilustrativo de esto es la frecuente concurrencia entre el altorrelieve y el cuerpo en postura sedente frontal.

Tal como se dijo en la parte introductoria de esta tesis, en las artes visuales en general una norma de representación (o convención) constituye un modelo de orden y factura de los componentes de una imagen, y adquiere validez al probar su eficacia como estrategia de comunicación visual. No obstante, toda norma admite la formulación de nuevas rutas de combinación que pueden definirse como invenciones sujetas a necesidades particulares de representación (Carrere y Saborit 2000, pp. 196-200; Lizarazo Arias 2009a, pp. 73-74).[112]

Ejemplo de ello son las posturas dinámicas de los gobernantes, que pueden contar con el movimiento sugerido de las escenas a través de los tipos de composición en combinación con el bajorrelieve y la ruptura de los ejes isotrópicos de la imagen – como sucede en los tableros de El Mirador – o, por el contrario, dar más peso a la *dominancia* de la figura dentro del entorno y a los grados altos de *presencia visual/espacial* con el uso del altorrelieve y la frontalidad, sin que por ello se deje de explorar el dinamismo del cuerpo, como ocurre con el personaje del friso EX – S2 de Bécan.

En cuanto al rostro de las figuras reales, los atributos formales y los valores plásticos también fortalecen su dimensión comunicativa. Se ha visto como las calidades del relieve en el rostro favorecen el naturalismo de las facciones. Esto es importante si consideramos que los programas escultóricos no solamente representan a los personajes, sino que los recrean materialmente, con lo que cobran una dimensión corpórea. Además, esto se refuerza con el color, que en muchos casos es utilizado para resaltar rasgos y elementos de forma, a veces con una intención naturalista muy bien definida, algo que sin duda propicia el nivel denotado

[112] Para un estudio pormenorizado de las normas fluctuantes en las artes visuales, consultar el ensayo de Umberto Eco "Obra Abierta" (1985), sobre todo el subapartado "Forma y apertura", pp. 192-196. También véase el trabajo de Jan Mukařovský "Función, norma y valor estéticos como hechos sociales" (2011).

de interpretación. Asimismo, el carácter simbólico del rostro es explicitado a través de toda una serie de valores plásticos y de características de forma. El altorrelieve, la *sobredimensión*, la ubicación espacial y los arreglos compositivos comunican la relevancia visual y la dominancia del rostro dentro del entorno, sobre todo en aquellos casos en que se presentan de manera aislada, ya sea en mascarones (ej. El Tigre, Yaxhá, Izamal, Tikal, Lamanai) o en frisos (ej. Placeres y Xultún). Este tratamiento homogéneo se puede interpretar, en prácticamente la totalidad de los casos, como una norma de representación fuerte y estable a lo largo de varios siglos.

Sin duda alguna, todos estos atributos de forma mencionados y sus funciones expresivas fueron utilizados con el propósito de poner en realce la función social del rostro como constructo cultural de la imagen idealizada del *ajaw*.

Por último, los emblemas nominales de Copán, que muestran aspectos institucionales y el trasfondo religioso de la identidad real, no se ven beneficiados por atributos de forma como el contraste de relieves o la *sobredimensión* de las *supraentidades icónicas*; sin embargo, poseen tipos de composición *concéntrico* (y su variante, *concéntrico en menor magnitud*) que comunican una *relevancia acentuada* depositada en el personaje aludido; asimismo, poseen una riqueza cromática poco explorada en otros ejemplos de EIA, y el uso del color tiene claras intenciones naturalistas y enfáticas.

Probablemente estas características fueron diseñadas para facilitar el reconocimiento de las imágenes y su posterior desciframiento; es decir, hacer la imagen más comprensible a ojos del espectador, lo que a su vez corresponde con la ubicación espacial de estos programas escultóricos a nivel de las plazas, que permite la cercanía.

Hasta aquí hemos visto como casi cualquier valor de significado expresado a través de las imágenes de los personajes es enfatizado o favorecido por un atributo de forma, produciendo auténticos diálogos entre el signo plástico y el signo icónico (Carrere y Saborit 2000, pp. 100-101; Groupe μ 2015, pp. 242-243). Es decir, entre ambas esferas de construcción de la imagen se da una especie de aprovechamiento y complementación que hace posible la significación.

De esta forma, el plano de expresión resulta de la conjunción de dos magnitudes menores perfectamente articuladas y que no podrían funcionar de manera autónoma. Se percibe cierta predominancia de lo icónico sobre lo formal, en el sentido que el semantismo plástico está determinado por la presencia de unidades icónicas específicas, a las que inspira connotativamente. Al respecto, Gauthier (2008, p. 131) sugiere que de esa manera los sistemas de representación se traducen en codificaciones muy bien estructuradas y cuya organización interna responde a la necesidad de comunicar ideas de manera inequívoca. Es de esta manera que el plano de expresión, en tanto que organiza coherentemente un repertorio de signos plásticos e icónicos, puede ser definido como una primera codificación visual de las imágenes.

En este mismo orden de ideas, sugiero que ambas magnitudes del plano de expresión adquieren un mayor grado de cohesión a medida que avanza el período clásico temprano, evidenciando que el complejo *(sub)código visual* desarrollado en torno a la figura real produce significados cada vez más estables y contundentes, pero que también busca incrementar los niveles de denotación de los personajes con el uso de fisonomías estandarizadas y de cuerpos con rasgos más naturalistas y recurrentes.

Un observador hipotético de las cabezas flotantes del friso del Edificio H Sub-2 de Uaxactún (150-50 a.e.c.), por ejemplo, recibiría de la imagen información un tanto ambigua que haría difícil identificar de entrada a los personajes reales. Esta ambigüedad – en parte fundamentada en la interpenetración fundente de unidades icónicas diferentes – favorece la transferencia de valores simbólicos entre la figura real y otros personajes, en este caso en particular, una deidad. Debido a que por el momento no contamos con más casos similares de EIA para el período preclásico tardío, no es viable sugerir que esta relativa heterogeneidad inserta en el plano de expresión configura una norma propia de la época. Lo que se postuló es que podría tratarse más bien del antecedente de una norma.

Al respecto, si consideramos que en épocas posteriores el rostro de los gobernantes incluye rasgos no humanos más atenuados y “antropomorfizados”, es

factible suponer que, en efecto, los rostros en H Sub-2 corresponden con un tratamiento original sobre el que se cimienta un modelo posterior de representación.

Contrario al ejemplo de Uaxactún, los observadores de los frisos de Placeres, Balamkú y Xultún (250/300 – 600 e.c.) contarían con más información respecto a los personajes principales – gracias a la obviedad de la imagen – produciendo una identificación mucho más certera. En este sentido, vale retomar brevemente los planteamientos de Kubler acerca de los sistemas visuales de representación convencionales. El autor (Kubler 1969, p. 48) nos dice que la comprensión de las codificaciones que rigen la representación se logra mediante la repetición y la consistencia interna de los elementos componentes; justamente estas mismas cualidades las encontramos en la EIA del Clásico temprano en una serie de normas altamente fortalecidas y homogeneizadas por su uso recurrente, aunque muchas de ellas fueron inicialmente renovaciones de las relaciones iconoplásticas del plano de expresión, cuya intención fue introducir valores de significado nuevos en torno a las figuras reales.

Ya sea en su calidad de codificación convencional o de renovación de las relaciones iconoplásticas, el plano de expresión constituye una primera dimensión estructurante de la imagen sobre la que se construirán valores de contenido más complejos generados por la vía iconográfica. En ese sentido sigo a Zunzunegui (2003, pp. 60-61) cuando postula que la connotación propiamente dicha se establece a partir de un subcódigo precedente y que no puede transmitirse sin que se hayan construido los significados primarios. Este reconocimiento acerca del funcionamiento interno del plano de expresión valida la elección inicial de realizar un análisis progresivo de los estratos de construcción formal de los programas escultóricos seguido por las formas de representación de la figura real. Sólo a través de esta inclusión y segmentación del plano de expresión es que se han podido identificar los niveles básicos de configuración de la EIA y sus mecanismos primarios de significación.

Una vez hechas todas estas observaciones acerca de la construcción del plano de expresión y de sus facultades comunicativas, quiero concluir este apartado retomando el propósito inicial de esta discusión e intentando responder la pregunta

¿cómo participa el plano de expresión en la construcción del sistema de representación de la figura real en la EIA?

Considerando toda la información procesada y los resultados de los análisis efectuados, propongo que, como subcódigo visual, el plano de expresión es la unidad constituyente fundamental del sistema de representación. Opera en dos niveles, (1) el denotativo, en el que se construye una descripción visual de los individuos, propiciando su identificación – en gran medida precisa, en gran medida estable, aunque con sus claras excepciones –, y (2) otro en el que la descripción visual de los personajes se enlaza con una dimensión perceptual y de significados primarios que, si bien no operan enteramente como aportaciones iconográficas, sí logran introducir una verdadera dimensión connotativa en la imagen, mediando nociones básicas acerca de la condición social de los personajes y su importancia en las escenas y en el espacio construido, y por ende, sirviendo de puente para la creación de nuevos valores de significados.

Será en el plano de contenidos donde estos valores inicialmente establecidos en el plano de expresión se articulen con otros componentes de la imagen para alcanzar realizaciones concretas (y más complejas) de significación.

De esta forma se puede afirmar – y aquí conecto con las ideas de Goodman acerca de la representación – que el plano de expresión lo conforman un repertorio de elementos icónicos y de recursos plásticos debidamente seleccionados para manifestar (*representar*) una visión particular de la figura real.

PARTE III

PLANO DE CONTENIDOS

CAPÍTULO 5

Parafernalia real

"In the imagery surrounding the king and his nobles, costume and regalia are not only symbols of rank, wealth and prestige. They are the conduits and the instruments in which sacred power is accrued."
(Schele y Miller 1986, p. 66)

Con los términos *costume*, "traje, indumentaria", y *regalia*, "insignias de la realeza", Schele y Miller (*ibid.*) aluden a la parafernalia que rodea a los gobernantes en la imaginería maya. En este estudio, la palabra parafernalia – que viene del latín medieval *paraphernalia* o *parafernalia* – se utilizará de manera amplia para definir tanto a los componentes de la indumentaria como a los objetos portados (o cargados) por los personajes.[113]

Para realizar un análisis ordenado que permita comprender la composición, la función y el sentido de la parafernalia real en general, he seccionado el variado repertorio de elementos en tres grandes categorías, que serán analizadas desde tres perspectivas diferentes, sintetizadas en la Tabla 5.1.

Tabla 5.1 Elementos de parafernalia y perspectivas de análisis

PARAFERNALIA REAL	
CATEGORÍAS DENTRO DE LA PARAFERNALIA REAL	PERSPECTIVAS DE ANÁLISIS
- Atavío de rostro y tocado - Vestimenta - Distintivos reales y símbolos de poder	1. Composición y desarrollo formal de la parafernalia real 2. Significados denotados y connotados de los elementos de parafernalia 3. Significados contextuales de los elementos de parafernalia (en torno a los personajes)

[113] Véase el diccionario de la Real Academia Española: rae.es. Consultado el 26 de diciembre de 2017.

La primera perspectiva de análisis buscará comprender el desarrollo de la parafernalia real a partir de una separación sistemática de sus componentes, con lo que se intentará rastrear los cambios en su configuración y las persistencias en el uso de ciertos motivos. El estudio se hará de manera similar al que se hizo en la Parte II sobre los estratos de construcción formal y las formas de representación de la figura real, y que tiene como base el trabajo de Proskouriakoff (1950) sobre la figura humana en la escultura maya.

Ahora bien, por tratarse de elementos iconográficos, el estudio semántico de los componentes de la parafernalia (2ª y 3ª perspectivas de análisis) debe considerar la existencia de tres niveles de significados: los denotados, los connotados y los que se adquieren por la interacción contextual al interior de las imágenes.

El significado denotado de un motivo, es decir, lo que representa o describe visualmente (véase en el Capítulo 1, el *Apartado 1.1*), será determinado a partir de un análisis comparativo detallado. El análisis se hará de forma visual, y con esto me refiero a que evitaré, en la medida de lo posible, largas descripciones textuales, y que en su lugar recurriré a "imágenes analíticas" que permitan la identificación o el reconocimiento icónico a través de la disección de los motivos en sus elementos componentes y de la confrontación de los rasgos diagnósticos. De nueva cuenta, y de manera similar al procedimiento realizado en el Capítulo 4, los motivos serán seccionados y categorizados como *entidades icónicas* con sus respectivas *subentidades* y *supraentidades*, de acuerdo con la segmentación propuesta por Groupe μ (2015, pp. 131-132).

Este procedimiento se acerca a la "competencia icónica" que Lizarazo Arias (2009a, pp. 238-239) sugiere como herramienta analítica, y que no es otra cosa que el proceso sistemático de *iconizar* una imagen o, en otras palabras, de reconocer *qué* es lo que representa visualmente.[114]

En cuanto a los significados connotados, son valores de contenido depositados en los motivos iconográficos y que exceden el significado denotado (véase el *Apartado 1.1* del Capítulo 1). Para determinar los significados connotados no basta

[114] Para una puesta en marcha de este procedimiento (aunque con una terminología diferente), véase Taylor 2008.

con la descripción y la comparación; el proceso exige un conocimiento más profundo acerca de los saberes culturales cristalizados en cada uno de los motivos. Se puede llegar a ellos por muchas vías, cada una exige procedimientos diversos y la consideración de riesgos también diversos.

Existen dos tipos de significados connotados: los de tipo *intrínseco*, que son esenciales y propios de cada motivo iconográfico y que pueden estar determinados por referencias o menciones textuales y por una serie de elementos componentes que aportan significados (llamados también *connotadores* por Barthes 1986, p. 45), y los significados *contextuales*, que son los valores esenciales de un motivo modificados o matizados por su puesta en relación con otros componentes de la imagen. Al respecto, se considera que en la imaginería maya un motivo iconográfico muestra comportamientos particulares y adquiere cargas semánticas especificadas y acotadas por las situaciones en las que participa (Valencia Rivera 2015).

Tomaré rápidamente un ejemplo que ya fue mencionado en el *Apartado 1.1* (Cap. 1) para ilustrar mi punto. Un cocodrilo (significado denotado), queda designado como el plano terrestre (significado connotado de tipo *intrínseco*) a partir de una serie de componentes connotadores que aportan y fijan valores de contenidos, entre los que se pueden contar las marcas de piedra o tierra en el rostro y el cuerpo (como calificadores de propiedades – Stone y Zender 2011, pp. 13-15), plantas sobre la cabeza y la espalda y elementos vegetales o acuáticos diversos en otras partes del cuerpo. Estos significados también se especifican en algunos textos y relatos, que incluso refieren su nombre, Itzam Cab Ain (*Itzam kab ahiin*) o "Itzam Cocodrilo-tierra". Sobre esta base, los *significados contextuales* tomarán la imagen y la carga semántica del cocodrilo y construirán un segundo nivel de significados, articulados dentro de una red más compleja. Así, al colocar dioses o antepasados que emergen de sus fauces, por ejemplo, el cocodrilo podría no simplemente representar la tierra, sino que, además, ser una especie de portal cosmológico que permite el flujo de seres desde el interior hacia la superficie.[115]

Una vez ejemplificados los niveles de significados que un motivo puede contener, cabe decir que el estudio de los valores semánticos de la parafernalia real seguirá

[115] Ejemplo basado en las interpretaciones de Baudez (2005) y Martin (2015, pp. 192-196).

este mismo orden secuencial, y determinará primero los significados denotados de una *subentidad icónica* para luego pasar a los connotados (de los tipos *intrínseco* y *contextual*). Debido a que no existen textos asociados en la mayoría de los casos de EIA, también se evaluarán los valores connotados de algunas *subentidades icónicas* a la luz de referencias textuales externas, ponderando que entre ambos códigos de comunicación visual existen relaciones de complementación que pueden auxiliarnos en la búsqueda de significados (Salazar Lama y Valencia Rivera 2017).

Este procedimiento, desde luego, requiere la consideración del principio de disyunción (sobre todo cuando se buscan los significados connotados), que implica las relaciones cambiantes entre formas y significados a través de los siglos y entre culturas disímiles (Kubler 1969, p. 8; 1970, pp. 143-144). Es por esta razón que realizaré – a manera de método correctivo – observaciones comparativas minuciosas de los significados a través de un *corpus* de imágenes más o menos contemporáneo y ordenado, siempre tomando en cuenta los matices semánticos que los motivos pueden adquirir según su contexto.

Antes de comenzar, es pertinente aclarar que cada una de las categorías en las que se ha seccionado la parafernalia real será analizada de forma independiente, solo hacia el final del capítulo – en la recapitulación y discusión – se propondrá una interpretación y una explicación general, en un intento por comprender su funcionamiento en la generación de significados en torno a las figuras reales y su papel dentro del sistema de representación en la EIA.

5.1 Atavío de rostro y tocado

En dos trabajos previos (Salazar Lama 2014, p. 103; 2015, p. 20) definí atavío de rostro como el conjunto de elementos de indumentaria que están en contacto inmediato con el rostro de los personajes, rodeándolos por sus cuatro lados (Fig. 5.1), mientras que el tocado está por encima del límite superior de la cabeza y del atavío de rostro y se proyecta verticalmente, a veces también hacia los lados o a la parte posterior. En algunos casos, como el ejemplo de la figura anterior, la base del tocado es uno de los componentes del atavío de rostro, lo que establece cierta continuidad de formas entre uno y otro.

Ambas piezas de indumentaria se componen de elementos diversos que requieren un análisis minucioso, por lo que he segmentado su estudio en dos partes, una primera enfocada en el atavío de rostro (*Apartado 5.1.1*) y otra dedicada al tocado (*Apartado 5.1.2*). Será solamente hacia el final del *Apartado 5.1* cuando se examinarán las posibles conexiones entre ambos, considerados para tal efecto como dos partes de un mismo conjunto.

5.1.1 Atavío de rostro

El atavío de rostro se presenta en todos los formatos de EIA considerados en el *corpus*, ya sea que la figura humana esté representada solamente como un rostro monumental o de cuerpo completo.[116] De manera general, el atavío de rostro puede mostrarse de frente o de perfil, y esta orientación depende de la dirección en la que se muestra el rostro. Cuando se presenta de frente, el atavío de rostro es bilateralmente simétrico y con elementos arriba y abajo, en cuyo centro se ubica invariablemente el rostro. En cambio, cuando la figura humana está de perfil, los elementos del atavío enmarcan el rostro por tres lados, en cuyos casos se infiere la existencia de una composición simétrica similar a los atavíos de frente.

Para facilitar el análisis he diseñado un diagrama – o mapa (Fig. 5.2) – con la composición general y las ubicaciones de las *subentidades icónicas* que componen el atavío de rostro, que consideraré una *entidad icónica* (o unidad icónica mayor).

En cuanto a la variedad icónica de los atavíos de rostro en la EIA, es claro que existen cambios y continuidades importantes a lo largo de los períodos preclásico tardío y clásico temprano. Tomando como base el esquema de la Figura 5.2, se ha configurado también una tabla (Tabla 5.2) en la que los elementos ubicados en las distintas posiciones del atavío de rostro están distribuidos cronológicamente.

Al observar la distribución de las *subentidades icónicas* en la Tabla 5.2 es posible reconocer dos grandes conjuntos o grupos muy bien diferenciados y cronológicamente delimitados. Se trata de dos períodos del atavío de rostro que he

[116] El atavío de rostro no se presenta en los emblemas nominales de los edificios Margarita y Rosalila ni en la figura real de cuerpo completo en los tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador. Tampoco incluiré en este análisis el atavío de rostro del mascarón del Edificio 142 Norte de Yaxhá por considerar dudosos los elementos de forma reconstruidos en el dibujo de E. Vinicio García (2001). Tampoco tomaré en este estudio los casos suplementarios; únicamente se analizará el friso 5D-82-1st de Tikal como ejemplo comparativo.

denominado *Fase 1* y *Fase 2*, respectivamente, y que deben entenderse como etapas evolutivas de un desarrollo de varios siglos. La *Fase 1*, como claramente se ve en la Tabla 5.3, se enmarca en el Preclásico tardío, más específicamente en el lapso 400 – 100/50 a.e.c., mientras la *Fase 2* abarca todo el Clásico temprano (o un poco antes), desde 200/250 hasta 600 e.c. Hacia el final de la *Fase 1* (50 a.e.c. aprox.) y en el inicio y la terminación de la *Fase 2* (200/250 e.c. y 600 e.c.) se han marcado dos breves etapas de transición que corresponden con cambios importantes en la configuración (composición y constitución) del atavío de rostro.

Tabla 5.2 Distribución cronológica de las *subentidades icónicas* del atavío de rostro

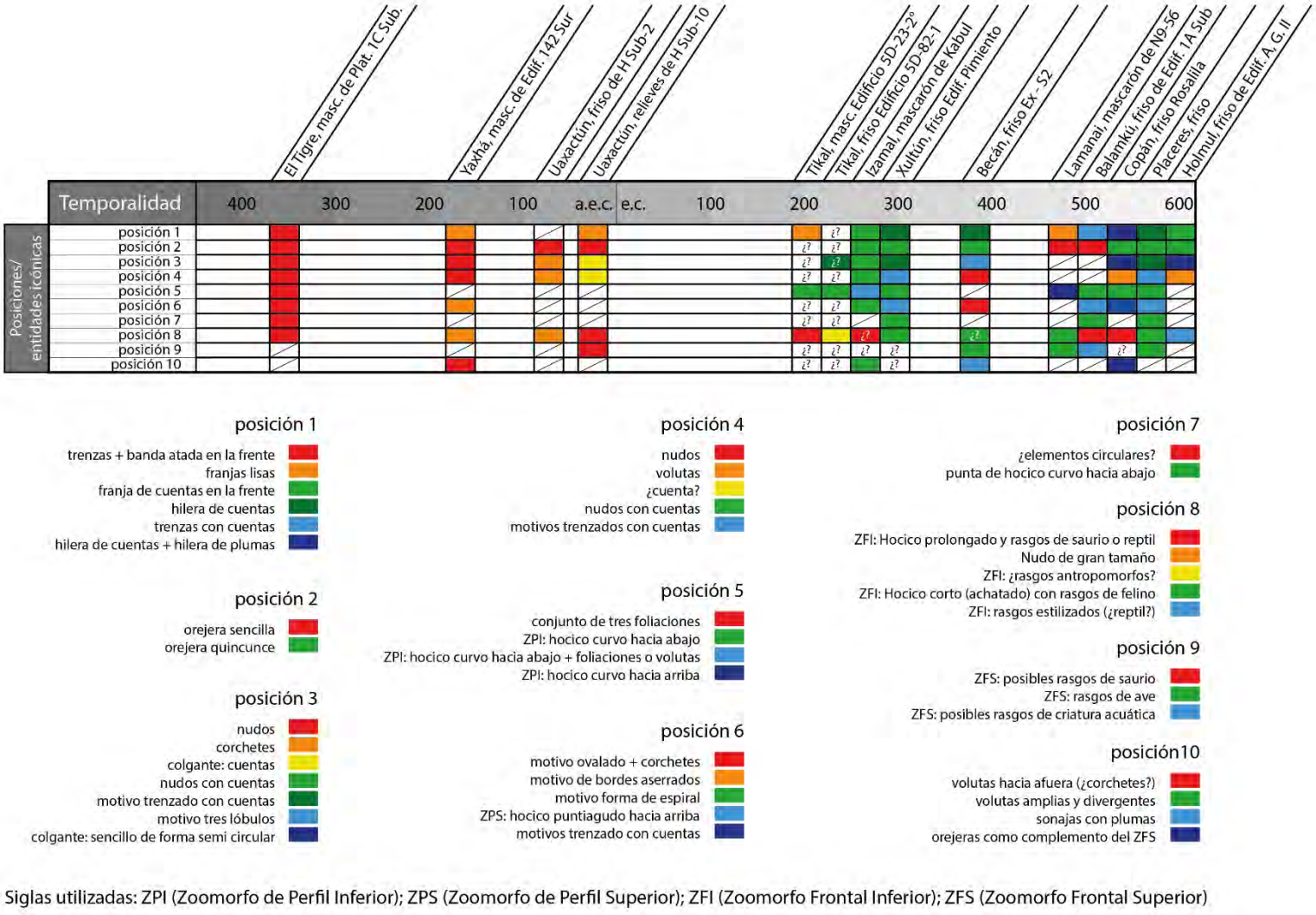
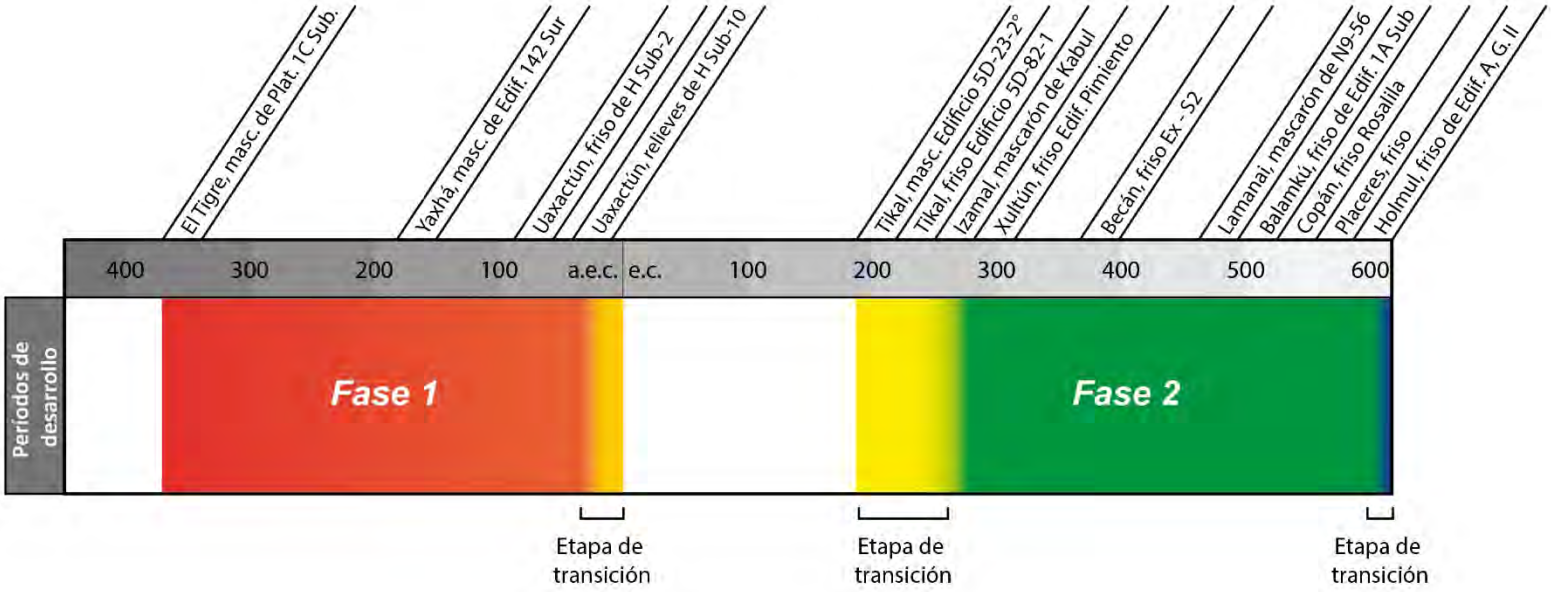


Tabla 5.3 Fases del desarrollo formal del atavío de rostro en la EIA



Por el momento no es necesario definir y caracterizar ambas fases con sus respectivas etapas transitorias, y prefiero dejar un análisis de este tipo para el final del presente apartado, cuando se cuente con información pormenorizada de todos los elementos que configuran el repertorio icónico del atavío de rostro.

Atavíos de rostro de la Fase 1 (400 – 100/50 a.e.c.)

Los atavíos de rostro de los mascarones de la Plataforma 1C Sub de El Tigre y del Edificio 142 Sur de Yaxhá, de las cabezas flotantes del friso H Sub-2 y de los relieves de H Sub-10 (ambos de Uaxactún) pertenecen a la *Fase 1*.

Iniciaré su estudio analizando las diferentes *subentidades icónicas* de acuerdo con su posición dentro del mapa compositivo expuesto en la Figura 5.2.

Posición 1: banda y trenzas

En la posición 1, el mascarón oriente de la Plataforma 1C Sub de El Tigre (Fig. 5-3A) tiene líneas incisas que por su forma y ubicación a los lados del rostro denotan trenzas, probablemente de cabello, ya que se extienden sobre la parte superior de la frente. Un motivo con la misma forma aparece en la misma posición en el atavío

de rostro del gobernante en la Estela 29 de Tikal (Fig. 5.3B), mientras que en la Estela 1 de Caracol (Fig. 5.3C) aparecen motivos trenzados de estera, semejantes a los de algunos incensarios efigie Tzakol I y II (Fig. 2.5B y C).[117]

Independientemente de si se trata de cabello trenzado o de motivos de estera, es curioso observar que tanto la forma como la ubicación de estos motivos son análogas en todos los casos. Estas sinonímias icónicas y compositivas me llevan a pensar que conllevan un simbolismo cercano o incluso similar.

Durante el Clásico el motivo trenzado de estera se asociaba recurrentemente con la realeza y con la noción de autoridad debido a que los petates fueron utilizados como asientos reales, a veces colocados sobre los tronos (Miller y Taube 2011, p. 111). Para épocas tan tempranas como la de los mascarones de El Tigre esta interpretación es difícil de sostener debido a la inexistencia de motivos similares, no obstante, sí existe otro elemento asociado que puede guiarnos en la interpretación. Se trata de la banda horizontal que cruza la frente y que a la altura de las sienes se oculta debajo de las trenzas, bastante parecida – sino es que idéntica – a la que porta el *ajaw* de la Estela 29 de Tikal.

Durante el período clásico, bandas semejantes a esta recibían el nombre de *Sakhuun* (Stuart 2012, p. 119), su atadura en la frente formaba parte de las ceremonias de entronización y sobre ella se colocada la joya real llamada “Dios Bufón” (ver Fig. 2.2 [I-D, E]). De acuerdo con Reilly (2006, pp. 12-15) una función y un simbolismo similar a este tuvieron las bandas atadas a la cabeza en algunos retratos de gobernantes olmecas (Fig. 5.3D y E); en una misma línea interpretativa, Davletshin (2014, p. 14) observa que desde fechas muy tempranas (ej. Estela 5 de Tak’alik Ab’aj) los signos de bandas sobre la cabeza en las escrituras mesoamericanas refieren títulos de gobernantes. Es posible interpretar que las mismas bandas en contextos iconográficos tienen un equivalente semántico, connotando a los personajes que las portan.

Debido a estas consistencias y a los posibles paralelismos de significados, sugiero que en el mascarón de El Tigre el conjunto de banda sobre la frente y trenzas pudo formar parte de los elementos de parafernalia que identifican a los personajes como

[117] Véase también las estelas 1, 2, 31 y el Altar 12 de Tikal, así como el Mon. 26 de Quiriguá (Fig. 2.4 [II-A]).

miembros de la realeza, tal vez con la función de indicar que han recibido la investidura real.

En esta misma posición 1 los mascarones de Yaxhá (Edif. 142 Sur) y los personajes de H Sub-10 tienen únicamente franjas lisas que llegan a la altura de la barbilla (Fig. 4.12A y 4.14B, respectivamente), cuya función es sujetar el tocado y el atavío de rostro a la cabeza (compararar con la Figura 2.2 [I-E]).

Posiciones 2, 3, 4 y 7: ensamble de orejera;
posiciones 5 y 6: paños de tela, foliaciones y placas de piedra pulida

Las orejeras en la posición 2 son la parte central de un arreglo que incluye varios elementos en las posiciones 3, 4 y, eventualmente, 7. A este arreglo de motivos dispuestos alrededor de las orejeras lo llamaré “ensamble de orejera”.

En todos los casos de la *Fase 1* (Fig. 5.4A-E) las orejeras tienen una configuración sencilla con una superficie lisa, una concavidad semi circular al centro, esquinas redondeadas o con una forma ovalada, y son similares a las orejeras de jadeíta o de piedra verde que portan varios personajes reales en las imágenes del Clásico (Fig. 5.4F). Orejeras de piedra verde similares a esta han sido encontradas en contextos funerarios (Fields y Reents-Budet 2005, pp. 186-187; Miller y Martin 2004, pp. 68-71), por lo que es posible que, en la EIA, a pesar de estar representadas en estuco, las orejeras aludan a ese mismo material.

El significado connotado de las orejeras puede detectarse a partir de varias líneas de evidencia. En otros contextos, como por ejemplo en un depósito encontrado en San Isidro, Chiapas (Fig. 5.4G), fechado para el Preclásico medio o tardío (Taube 2005a, pp. 24-25), cuatro orejeras circulares y rectangulares marcan los cuatro puntos periféricos de un cosmograma. Este mismo esquema cosmológico que enfatiza la centralidad se reproduce en las orejeras que incluyen cuatro puntos o esferas en las esquinas, formando un quincunce junto con la concavidad central.

En muchas imágenes del Clásico, esta concavidad sirve como una especie de portal por el que surgen personajes de todo tipo, ya sean dioses o antepasados conjurados, que generalmente emergen de las fauces de serpientes que atraviesan o brotan de las orejeras (Fig. 5.14B-D. También Taube 2005a, Fig. 15A y B). Bajo esta perspectiva, sugiero que las orejeras que tienen cabezas de serpientes

adosadas en la parte exterior, como las de los dioses solares en las Figuras 5.9C y D, son reproducciones abreviadas de la orejera-portal + serpiente. Esta función de umbral no se restringe a las orejeras quincunce, como se ve claramente en la Figura 5.14E, del Clásico temprano.

Por el momento, esta función simbólica de las orejeras parece no tener sentido dentro de los atavíos de rostro de los gobernantes. Sospecho, sin embargo, que se complementa con otros elementos del contexto para generar un significado más amplio; es por esa razón que retomaré esta interpretación más adelante.

En los relieves de H Sub-10 (personaje n°3 de la fachada este) las orejeras tienen pequeñas cuentas en las posiciones 3 y 4 (Fig. 5.4E), similares en forma, no así en posición, con otros ejemplares contemporáneos (Fig. 5.4H-J). Estas últimas han sido interpretadas como cuentas de jade que representan gotas de agua brotando de las orejeras (Taube 2005a, pp. 32-36). A partir de las similitudes entre todos los casos, planteo que en los relieves de H Sub-10 estas cuentas también aluden al agua y la humedad emanada de las orejeras; esta generalidad simbólica podría estar emparentada con las foliaciones que cuelgan de algunas orejeras (ej. Fig. 5.4A y B, posición 5), que son idénticas a las hojas atadas en las rodillas y en los tobillos de los personajes n°3 y 5 del mural poniente de San Bartolo (Taube *et al*. 2010, Fig. 7), y transmitir una idea de fertilidad.[118]

Miller y Martin (2004: 70) afirman que las orejeras de jade y de piedra verde forman parte de la joyería y adornos lujosos del dios del maíz, lo que explica la recurrente carga simbólica que las asocia con nociones de fertilidad (Taube 2005a). Así, al ser utilizadas por los gobernantes, estas orejeras no solamente remiten a las riquezas de dicha deidad, sino también a sus propiedades generadoras de abundancia vegetal y a la humedad, como cualidad preciosa del jade.

Aparte de los casos analizados, las orejeras del Preclásico tardío tienen otros detalles iconográficos pertinentes de estudiar. En las orejeras de los mascarones

[118] En la plástica maya en general existen muchas evidencias iconográficas que ligan a las orejeras con la fertilidad. Basta con observar que muchas representacones de montañas (*witz*) tienen foliaciones de maíz que surgen precisamente de sus orejeras.

de El Tigre (Fig. 5.4B), ocupando la posición 7, por ejemplo, se encuentran dos pequeños volúmenes cuadrangulares con trazos de líneas incisas en el interior.[119]

En la plástica maya en general, estos motivos aparecen combinados con un elemento flamígero, líneas diagonales que denotan brillo y con un signo en forma de la letra U del alfabeto latino; juntos configuran el aspecto básico del llamado "ojo celestial", que es común en dioses y criaturas vinculadas con el cielo, como *K'inich*, la Deidad Ave Principal y el dios que personifica el brillo o la luminosidad, llamado también *Shiner head* (Fig. 5.5A y B. Martin 2016a, p. 530). Fuera del "ojo celestial", que es donde aparecen con mayor frecuencia, estos mismos elementos se presentan en las alas de la Deidad Ave Principal, en las bandas celestes de Izapa (Fig. 5.5C) y en las orejeras de algunos dioses, criaturas y gobernantes en la iconografía del Preclásico tardío, tanto en el Petén central central como en los altos de Guatemala (Fig. 5.5D).[120]

De acuerdo con varios autores (Estrada-Belli 2006, p. 70; Martin *ibid*.; Kovác *et al.* 2016, p. 24), la mayoría de las veces este repertorio de motivos forma parte de la fisonomía de seres sobrenaturales y dioses celestes, aunque existen claras excepciones (ej. *witz* de perfil en la Estela 4 de Tak'alik Ab'aj [Fig. 5.14D] y cabeza de reptil en las fauces de la montaña en el mascarón de la Estr. B-1 de Holmul [Fig. 5.10D]); a veces también son utilizados por individuos humanos que personifican deidades celestes, como se ocurre en la Estela 11 de Kaminaljuyú (Fig. 5.5D).

Considerando todo lo anterior, los motivos que forman este complejo iconográfico podrían funcionar como *caracterizadores* de seres celestes o ligados con el ámbito celestial; aunque, debido a las excepciones del uso de algunos de los componentes, considero que será el contexto el que determine en gran medida su función como *subentidades icónicas*.

En cuanto a las orejeras de los mascarones de El Tigre, es posible que gracias a los dos elementos cuadrangulares en la posición 7 sean una versión simplificada de "orejeras celestes" (una suerte de orejeras con íconos pertenecientes al ámbito celeste); algo que se puede deducir fácilmente si se comparan con las orejeras de

[119] A pesar de su deterioro, estos elementos en la posición 7 aún conservan su base de contornos rectilíneos y esquinados, mientras su volumen es casi cúbico (observación personal *in situ*, enero de 2016).
[120] Para más ejemplos, consultar Kovác *et al.* 2016, Fig. 11 y Martin 2016a, Fig. 11.12.

la Figura 5.5D, de factura más elaborada. De ser cierta esta interpretación, las orejeras en los mascarones de El Tigre podrían ser íconos celestiales adoptados por los gobernantes, en cuyo caso su presencia en el atavío de rostro correspondería con un patrón iconográfico con el que se intenta vincular la persona real con los dioses y con los espacios celestes. Esta idea se fortalece al examinar la escena de manera más completa, misma que, como se verá más adelante, muestra a un gobernante recreando una acción propia del dios solar.

Durante la *Fase 1* de desarrollo, los ensambles de orejeras también incluyen nudos de grandes dimensiones en las posiciones 3 y 4 (Fig. 5.4A-C). Este es un rasgo común en muchos atavíos de rostro en la plástica maya en general (Fig. 2.2 [I-A – E], 2.4 [I-A]). En la EIA, estos nudos pueden no aparecer, como se ve en la Figura 5.4D, donde han sido sustituidos por un elemento con la forma de una letra J del alfabeto latino enroscada hacia afuera y por una voluta.

En cuanto a los nudos, es posible que hacia los inicios del complejo iconográfico de la figura real hayan tenido un fin meramente práctico, sirviendo como amarres para sostener los diferentes elementos de la parafernalia real, por ejemplo, fijando varias piezas colgantes a las orejeras, como lo sugirió Proskouriakoff (1950, p. 50) para los nudos y los motivos trenzados. Sin embargo, es viable pensar que con el tiempo estos motivos adquirieron valores de significado que rebasaron lo funcional, relacionándose con los gobernantes y con el oficio del poder en virtud de su presencia recurrente en la indumentaria real y de algunos dioses. En asociación con esta idea, Reents-Budet (2006) habla de lienzos, telas y nudos con un alto valor material en tiempos prehispánicos, utilizados en la plástica en general como distintivos sociales indicadores de estatus y de un alto nivel económico.

Claros ejemplos de este “nuevo” papel de los nudos se pueden ver en la Estela 1 de Nakbé (Fig. 2.2 [I-A]) y en la escena de entronización del mural poniente de San Bartolo (Fig. 2.2 [I-E]). Ambas imágenes muestran gobernantes con nudos en los tobillos y las muñecas que no tienen un fin práctico evidente, más bien habría que pensar en un valor simbólico ligado a la riqueza material, como lo apunta Reents-Budet (*ibid*.). Por su parte, Fields y Tokovinine (2012, p. 157) puntualizan que varios personajes reales en las imágenes del Preclásico proclaman su poder – o incluso

son entronizados – usando nudos en su vestimenta o integrados en el ensamble de orejera (Fig. 2.2 [I-D, E]). Incluso, en la iconografía del Clásico temprano los nudos cumplen la misma función que las bandas de tela o papel que sujetan el Dios Bufón a la frente (Fig. 5.4F), participando de esta forma del repertorio de motivos iconográficos esenciales de la realeza maya.

Dentro de los atavíos de rostro de la *Fase 1*, otras *subentidades icónicas* podrían ser, excepcionalmente, elementos adicionales del ensamble de orejera. Me refiero a las volutas y corchetes que en los mascarones de El Tigre aparecen en la posición 6 (Fig. 5.4A y B), y que posiblemente se extienden debajo de las foliaciones, en la sección inferior del atavío de rostro (ver la Figura 3.9A), mientras que en los mascarones de Yaxhá 142 Sur los mismos motivos están en la posición 10 (Fig. 3.9C). Estos elementos han sido reconocidos por otros investigadores (Guernsey 2006; Acuña 2015a, p. 43) como extensiones de tela cuya función sería sujetar los elementos ovales inmediatamente debajo de ellos, manteniéndolos firmes en el ensamble de orejera, además de su alto valor material.

En cuanto a los objetos ovalados, un análisis comparativo con el ensamble de orejera del friso EX – S2 de Becán (Fig. 5.6A) y del dios solar en el friso de Rosalila y en los mascarones de la Plataforma Azul, ambos en Copán (Fig. 5.6B y 5.12B), revela que son placas de piedra pulida marcadas con líneas diagonales que corresponden con signos de brillo. Su presencia en el ensamble de orejera es poco clara. En el cetro-perforador recientemente descubierto en la Estructura H XVI Sub de Uaxactún (Fig. 5.6C. Ver Kováč *et al*. 2016) un gobernante joven sostiene un objeto similar contra el pecho. De acuerdo con Stuart (2010b), las piedras pulidas y brillantes acarrean un simbolismo cercano al del jade y otras piedras verdes (mencionado con anterioridad cuando se habló de las orejeras); asimismo, por su materialidad y belleza, son considerados objetos preciosos con un alto valor.

Durante el Preclásico tardío, estas piedras pulidas también las portan los dioses solares en la misma posición del atavío de rostro (Fig. 2.1 [I-A], 3.40D), por lo que podrían estar relacionadas con la luminosidad característica de los seres celestes. Otra posible explicación para su uso en el atavío de rostro de los gobernantes es que se trata de un atributo compartido con los dioses del ámbito celestial.

Regresando a las extensiones de tela en las posiciones 6 y 10, Guernsey (*ibid.*) y Acuña (*ibid.*) plantean que son paños con los que se envuelven los bultos mortuorios que contienen los restos de los gobernantes muertos (también Scherer 2015, pp. 84-89). Si bien no existen evidencias iconográficas preclásicas sobre reyes fallecidos representados de esta manera, una imagen en un vaso del Clásico tardío (vasija K3844 del catálogo en línea de J. Kerr) muestra claramente extensiones de tela con la misma forma asociadas a un bulto mortuorio con un rostro ataviado. Bajo esta perspectiva, ¿podrían ser los mascarones de El Tigre y de Yaxhá 142 Sur representaciones de gobernantes muertos envueltos a manera de bultos funerarios?

Es difícil dar una interpretación tan categórica para ambos casos, ya que volutas y corchetes con esta misma forma aparecen en muchos contextos en los que no están asociados con bultos mortuorios (ej. Fig. 2.2 [I-C, D], 4.1C, 4.6E). De los dos casos de EIA, sin embargo, sospecho que algunos elementos del atavío de rostro en el mascarón de Yaxhá podrían sugerir una interpretación de este tipo.

Posición 8: Cabezas zoomorfas y nudos

Más allá de los nudos en el ensamble de orejera (posiciones 3 y 4), existen dos casos de EIA donde los nudos ocupan la posición 8 en el atavío de rostro: mascarones del Edificio 142 Sur de Yaxhá y cabezas flotantes de friso H Sub-2 de Uaxactún (Fig. 5.7A y B). Por su particular posición, dichos nudos tendrían significados diferentes o adicionales a los que ya vimos en el ensamble de orejera.

En términos comparativos, los nudos y otros tipos de ataduras debajo de la barbilla son comunes en las representaciones de difuntos durante el período clásico (Fig. 5.7C y D), y podrían estar asociados con los bultos o fardos, algunos de los cuales pueden contener los restos de personajes importantes (Acuña 2015a).

En el caso de las cabezas flotantes en el friso de Uaxactún, el nudo en la barbilla cobra sentido si recordamos que las cabezas sin cuerpo que ven hacia abajo son representaciones de gobernantes muertos que asoman en el cielo, tal como las cabezas que aparecen en una vasija recién descubierta en una tumba real en El Zotz (Fig. 5.7E), que coincidentemente tienen nudos debajo del mentón. Asimismo, nudos parecidos son consistentes en ciertos personajes en la fachada de Rosalila

(Fig. 5.7F), que según Agurcia Fasquelle (citado en Taube 2004a, p. 280) son representaciones de Yax K'uk' Mo' emergiendo del inframundo.

En síntesis, en la EIA del Preclásico tardío los nudos que en el atavío de rostro ocupan la posición 8 varían considerablemente su significado con respecto a aquellos ubicados en los ensambles de orejeras, y revelan que se trata de personajes fallecidos. Retomando brevemente la imagen del mascarón 142 Sur de Yaxhá, considero que, en comparación con los mascarones de El Tigre, sólo este caso muestra explícitamente que se trata de un personaje muerto. Es en este sentido que los paños de tela en la posición 10 sí podrían definir que el mascarón describe visualmente un bulto mortuorio.[121]

Las últimas piezas del atavío de rostro de la *Fase 1* por analizar son las cabezas zoomorfas que aparecen en la posición 8. Por la ubicación que tienen dentro del atavío de rostro (sección inferior del rostro central) y su recurrente frontalidad, las describo como cabezas zoomorfas frontales inferiores, y me referiré a ellas con el acrónimo ZFI (Zoomorfo Frontal Inferior).

Sólo dos ejemplares de EIA lo poseen: los mascarones de El Tigre y los personajes n°1 y 2 de los relieves de la fachada este de H Sub-10 de Uaxactún.[122] Como se ve comparativamente en las Figuras 5.8A-C, las tres cabezas son virtualmente iguales en cuanto a su forma general y rasgos diagnósticos, aunque en las cabezas de los relieves de H Sub-10 se han suprimido algunos componentes bajo el principio de abreviación icónica, con lo que el ZFI adquiere un aspecto simplificado muy parecido al del relieve de la cueva de Loltún (ver Fig. 2.2 [I-C]).

El estudio iconográfico comparativo de la Figura 5.8 permite identificar estas criaturas como saurios "genéricos" derivados del cocodrilo o del lagarto y que comparten rasgos con otros reptiles. Entre todas las características señaladas, cabe reparar que el maxilar superior (Fig. 5.8, rasgo n°1), que por lo general es

[121] A la luz de esta interpretación, cabe mencionar que los nudos en las posiciones 3 y 4 en el mascarón 142 Sur de Yaxhá son ligeramente diferentes de los nudos que encontramos en los mascarones de El Tigre, y son más parecidos al nudo debajo de la barbilla que a los nudos regularmente colocados en las orejeras. Esta variante formal podría incluso aludir a los fardos de tela que envuelven a los difuntos, corroborando la idea inicial de que el mascarón representa un bulto mortuorio.

[122] Dentro del *corpus* de EIA, los relieves de H Sub-10 son los únicos en mostrar los zoomorfos en la posición 8 con una vista de perfil. Se debe a la orientación del cuerpo del rostro de los personajes y al bajorrelieve.

prominente y proyectado hacia el frente, presenta diferencias aspectuales en cada caso de EIA. Seguramente esto se debe a las dificultades técnicas para crear una forma tan sobresaliente y voluminosa con estuco.

En la EIA, algunas imágenes de dioses tienen ZFI que representan saurios, todos vinculados simbólicamente con la tierra, representando ellos mismos el estrato terrestre (basado en Reilly III, 1986; Baudez 2004a, p. 153; Taube 2010a, pp. 204-206; Walker 2010a, b y c; Henderson 2013, pp. 303-309; Martin 2015, pp. 192-196).[123]

De manera general, para las culturas mesoamericanas la parte superior de estos cocodrilos (sobre todo la espalda y la cabeza) fue considerada la superficie del plano terrestre (Reilly III, *ibid*., Henderson *ibid*.), tal vez una "metáfora del cuerpo material de la tierra" (Martin *ibid*.). En la estela 14 de Izapa (Fig. 5.9A) se observa una imagen muy elocuente de esta concepción, en la que un cocodrilo cubre con su cuerpo el interior de la tierra, mostrada como un espacio cavernoso.

De acuerdo con Reilly III (*ibid*., pp. 161-162) las primeras manifestaciones de esta creencia cosmológica alrededor de los saurios se presentan en la escultura olmeca del Preclásico medio. Al respecto, cabe señalar las fuertes similitudes iconográficas entre los saurios terrestres del Monumento 6 de La Venta y de la escultura "Slim" de la Costa Pacífico (Reilly III, *ibid*., Fig. 14a y 15c. También Fields y Reents-Budet 2005, cat. n°29) y los saurios en la escultura maya del Preclásico tardío; los rasgos fisonómicos en ambos casos son prácticamente idénticos (comparar con la Escultura 2 de Kaminaljuyú y los ZFI en los mascarones de El Tigre y Cerros, Fig. 5.8D y 5.9C, D, respectivamente).

---

[123] Una característica común en muchos de los saurios de la Figura 5.8 es la placa supraorbital o ceja, que es muy parecida a la del "ojo celestial" (rasgo n°3). No existe un estudio pormenorizado y una interpretación confiable al respecto. Una posible explicación es que este rasgo es indicador de la naturaleza dual de las criaturas, es decir, que participan al unísono en planos cosmológicos distintos, aunque conectados. Esta "dualidad cosmológica" armoniza con las escenas en las que se integra, que recrean el resurgimiento terrestre y el ascenso celeste de K'inich (Fig. 5.9C-E). Este elemento se encuentra por igual en criaturas terrestres-acuáticas (ej. cocodrilo del mural de la Tumba 1 de Río Azul [Fig. 5.9E] y la tortuga del mural poniente de San Bartolo [Fig. 5.26D]) y celestes (serpientes en bandas celestes de la Fig. 7.3B y C), y es posible que sea una herencia iconográfica de los cocodrilos olmecas del Preclásico medio (ver Reilly III 1986, Fig. 14 y 15). En el caso de los saurios, también es posible que durante el Preclásico tardío y los primeros siglos del Clásico temprano no haya existido una separación contundente entre los cocodrilos terrestres y los celestes, como sí ocurre en el Clásico tardío, cuando son más claros y específicos los rasgos diagnósticos de cada uno (Velásquez García 2002; Martin 2015, pp. 192-196).

Tomando estas ideas en consideración, en estudios recientes (Salazar Lama 2014, p. 120; 2015, pp. 20-24) he propuesto que los dioses solares, principalmente *K'inich*, que en los mascarones del Preclásico tienen cocodrilos debajo del rostro recrean una emergencia desde el interior de la tierra hacia un nivel superior del cosmos; como lo asegura Gronemeyer (2010, p. 147), se trata de la representación del sol elevándose por el este. En los mascarones de Acanceh (Fig. 5.9B), de la Estructura 5C-2nd de Cerros (Fig. 5.9C) y de la Estructura 1 de El Tigre (Masc. n°3. Fig. 5.9D) *K'inich* surge de la cabeza de estos saurios y se eleva hacia la bóveda celeste, configurando una imagen comparable con la del mural de la Tumba 1 de Río Azul (Fig. 5.9E),[124] que recrea el surgimiento del sol desde un nivel terrestre-acuático.

En un mascarón del edificio Nohochbalam de Chakanbakan, Quintana Roo (Fig. 5.9F), fechado para el Preclásico tardío, es el dios del maíz el que emerge de la cabeza de un saurio terrestre, tal vez configurando una imagen muy antigua del episodio de renacimiento desde el interior de la tierra (comparar con Taube *et al*. 2010, Fig. 46, 48C, 53).

En todos los casos mencionados los dioses emergen por la sección superior de la cabeza de los saurios, siendo que la cabeza de algunas criaturas, al igual que el cuerpo hendido o las fauces, sirve como conducto para el surgimiento y la comunicación con otros espacios o planos cosmológicos (Fig. 5.10).

Respecto a esta idea, la Escultura 2 de Kaminaljuyú (Fig. 5.8D), que representa un cocodrilo terrestre de cuerpo completo con una cabeza idéntica a la de los ZFI en la EIA, tiene varios elementos acuáticos, entre ellos, un motivo ovalado con bordes festonados en la parte lateral de la espalda. Por su forma, este motivo

[124] La cabeza del cocodrilo en el extremo oriente de la Tumba 1 de Río Azul han sido interpretada por Acuña (2007, p. 14; 2015b, p. 177) como un jeroglífico debido a la presencia en la parte inferior de un elemento parecido a la silaba ***na*** del sistema de escritura. Cabe aclarar que en contextos iconográficos no funciona como un signo escriturario, más bien se trata de un motivo icónico cuyo origen se remonta al logograma para "agua" del sistema de escritura del Istmo (Kettunen y Helmke 2013, pp. 22-23) y que es común en las bandas acuáticas mayas del Clásico temprano (véase Hellmuth 1987b, Fig. 179-181, 184, 194-196, 199). Con frecuencia se le encuentra debajo de la cabeza de criaturas acuáticas, incluso, del dios GI, donde sirve como un indicador o marcador de su ambiente natural (ej. Fig. 5.18H, I. También ver Hellmuth *ibid*., Fig. 200 y 201, y la vasija con tapadera modelada de la colección del Museo Amparo, Puebla. Ver en http://museoamparo.com/colecciones/pieza/531/cajete-con-tapa-provista-de-agarradera-con-forma-de-ave. Página consultada el 19 de diciembre de 2018).

recuerda a las conchas seccionadas que remiten a los ámbitos terrenal y acuático (Henderson 2013, p. 307). Dentro de los complejos iconográficos desarrollados en Izapa, Tak'alik Ab'aj y Kaminaljuyú, Guernsey (2002, pp. 71-72) plantea que este motivo también funge como un portal por el que renace el dios del maíz y el sol, y por el que se efectúa el resurgimiento de los gobernantes que encarnan a estos dioses (ej. estelas 67 y 8 de Izapa). Así, el saurio de Kaminaljuyú está connotado como un ser-conducto para la emergencia/renacimiento desde el interior acuático de la tierra hacia la superficie o hacia el cielo; una especie de puente entre dos planos cosmológicos (Henderson *ibid*.). Curiosamente, en El Tigre se ha reportado recientemente una piedra labrada con la imagen de un reptil o saurio cuyo cuerpo está definido por este mismo motivo festonado (Vargas Pacheco 2013, Fig. 8). Esto confirma que el simbolismo de estas criaturas – como portales o vías que comunican los estratos del cosmos – también es parte de la cosmovisión de los habitantes de El Tigre y de las Tierras Bajas Centrales en general.[125]

Es así como propongo que los personajes reales que en la EIA portan este mismo saurio debajo del rostro podrían imitar la acción de emerger del interior de la tierra a un nivel cosmológico superior, en tales casos, los ZFI funcionarían igualmente como cabezas-conducto o canales que comunican los diferentes ámbitos.

En los mascarones de El Tigre la interpretación de la emergencia de los personajes se fortalece si tomamos en cuenta la pronunciada (y muy peculiar) inclinación de los rostros humanos, que como se ve en la Figura 3.29, apuntan directamente al cielo, similar a como lo hace *K'inich* en el mascarón monumental (mascarón n°3 de la Estr. 1) que se encuentra frente de ellos (Fig. 5.9D). Sugiero que en estos casos la inclinación de los rostros señala una trayectoria ascendente y el rumbo del cielo. Además de la inclinación, el marcado volumen de los rostros, que como se vio en el Capítulo 3 (Estrato de construcción formal n°4) está en función

[125] Recientemente, en el sitio de Chacte (periferia de El Mirador, Guatemala) se ha encontrado un relieve de estuco del Preclásico tardío (ca. 400 – 50 a.e.c) con la imagen de un reptil o saurio con una postura similar a la del reptil de la Estela 11 de Izapa (Fig. 5.10B). Debido a la iconografía que incorpora, a la postura y a la ubicación contextual – en el centro de una plataforma alargada que forma parte de un Grupo E – se considera que dicha criatura está asociada con el levantamiento del sol; algo muy parecido a lo que vemos en los mascarones ya mencionados del Preclásico. Agradezco a Carlos Morales Aguilar por la información brindada respecto de este relieve (com. per. escrita, 23 de mayo de 2019). Consultar también Morales-Aguilar (2019).

de generar una *presencia visual alta*, aquí podría tener una intención adicional, buscando producir una sensación de movimiento o de aproximación acorde con la idea de surgimiento.[126] Sin duda, en estos mascarones el plano de expresión está al servicio de una necesidad de representación.

A diferencia de estos mascarones, en los relieves de H Sub-10 el vínculo con un dios específico no es tan explícito, dificultando la interpretación. Por el momento, tomaré como hipótesis de trabajo que, en este caso, el ZFI funciona escuetamente como una alusión a un atributo de una deidad detentado por un personaje real; un análisis comparativo con otros atavíos de rostro de la *Fase 2* podrá complementar esta interpretación.

En resumen, planteo que al colocar en la base del atavío de rostro cabezas de criaturas cuyo significante es predominantemente el plano terrestre (aunque también ligadas con los mundos acuáticos y celestes), los personajes reales realizan una acción y adquieren una dimensión cosmológica semejante a la de los dioses solares o el dios del maíz (Salazar Lama 2015, pp. 28-32).

Ahora bien, en los dos casos de EIA del Preclásico que hemos analizado, las fauces sin mandíbula de los reptiles expulsan elementos trilobulados (ver Fig. 5.8, rasgo n°5); en los ZFI de los mascarones de El Tigre estos elementos tienen adicionalmente pequeños cartuchos con bandas cruzadas. Como *subentidad icónica*, este motivo se encuentra formando parte de otras imágenes y se presenta en muchos contextos (ej. bandas celestes, cinturones y otros implementos del atavío, sobre el cuerpo y el rostro de los cocodrilos y otras criaturas ligadas con la tierra y lo acuático. Ver Fig. 5.8 H e I, 5.9E, 5.10A-C). De acuerdo con Taube (2010c, p. 262) en las escenas de emergencia del dios del maíz, como la que se muestra en la Figura 5.10A, las bandas cruzadas indican el punto axial (o el centro) por el que surge el dios.[127] Esta interpretación cobra fuerza si se observa que en otros contextos terrestres o de tránsito cosmológico dicho punto suele sustituirse por un

[126] Vale recordar que en otros monumentos preclásicos el altorrelieve focalizado en la figura humana también se utilizó con la misma intención de generar una sensación de acercamiento o surgimiento (ej. Monumento Misceláneo 2 de Izapa – Lowe *et al.* 1982, Fig. 9.1; Monumento 15 de Tak'alik Ab'aj – Schieber de Lavarreda y Orrego Corzo 2010, Fig. 8.3a).

[127] Para una interpretación cercana con base en la imaginería olmeca, véase García Capistrán 2017, pp. 64-66.

quincunce, signo que también alude a la centralidad (Martin 2015, p. 191, Fig. 8a, nota al pie n°4). En contextos funerarios, el motivo de bandas cruzadas que se encuentra generalmente pintado en el fondo de algunas vasijas parece funcionar de igual manera, señalando el centro de la tierra y del cielo en relación con el cuerpo de los reyes muertos y su lugar de entierro (McAnany 2011, pp. 172-173).

En vista de todo lo anterior, sugiero que a pesar de su versatilidad el motivo de bandas cruzadas mantiene en los contextos terrestres, celestes y de emergencia una carga semántica de centralidad o axialidad cosmológica, funcionando como un ícono atributivo que indica las cualidades de un objeto, de una criatura o de un espacio, señalándolo como partícipe del eje que conecta los diferentes ámbitos del cosmos.[128]

Síntesis de los atavíos de rostro de la Fase 1

Los atavíos de rostro de la *Fase 1* transmiten valores de connotación que se pueden resumir en tres puntos principales: (1) alusiones al poder real y los principios fundamentales de riqueza y estatus, establecidos y expresados a través de distintivos sociales y de símbolos de poder, como los nudos en el ensamble de orejera, las trenzas y las bandas de tela sobre la frente; (2) rasgos (o atributos) sobrehumanos adquiridos con la adopción de ciertos íconos o símbolos representativos de los dioses, principalmente de la deidad del maíz y de los dioses celestes. La dimensión cosmológica que les aportan los ZFI de saurios también debe considerarse como un rasgo adoptado de los dioses; y finalmente (3) la condición de individuos fallecidos, tratamiento de la figura real poco común en la imaginería de la época preclásica o clásica.

Cabe destacar que la composición, la constitución y los valores de connotación de los atavíos de rostro de la *Fase 1* no se encuentran homogeneizados en todos los casos de EIA con la figura real. Para ofrecer una explicación al respecto, se debe

[128] Dos ejemplos adicionales que nos pueden ayudar a corroborar el significado de las bandas cruzadas en diferentes contextos son: (1) la escena del vaso K501 (del catálogo digital de Justin Kerr. Consultado el 3 de noviembre de 2017), en la que dicho motivo marca el interior de una cueva de la que brota un árbol cósmico; (2) un hacha olmeca de jadeíta con la efigie del dios del maíz (Fields y Reents-Budet 2005, figura n°13 del catálogo), de cuya cabeza hendida emerge la planta como eje vertical. La cabeza del dios está marcada, justo en la base de la hendidura, con el motivo de bandas cruzadas.

comparar este comportamiento de los atavíos de rostro con los de la *Fase 2* que, a primera vista, se perciben con un nivel más alto de estandarización.

Atavíos de rostro de la Fase 2 (200/250 – 600 e.c.)

El lector habrá notado que en el estudio anterior omití analizar la cabeza zoomorfa colocada en la posición 9 del atavío de rostro del personaje n°2 de los relieves de H Sub-10. Al respecto, aclaro que he preferido analizar este elemento de manera conjunta con los ejemplares de la *Fase 2*, ya que como se verá más adelante en este capítulo, las cabezas zoomorfas en esta posición pertenecen a una etapa de transición, relacionándose más con la tradición del Clásico temprano que con la del Preclásico, lo que me permitirá comprender su significado con una perspectiva comparativa más amplia.

De manera general, se observa que los atavíos de rostro de la *Fase 2* presentan un número mayor de *subentidades icónicas* y que su organización alrededor del rostro es más compleja, aunque el aspecto y la composición básica de la *Fase 1* se mantienen.

Posición 1: Cuentas y trenzas

En la posición 1 es frecuente encontrar franjas lisas y delgadas que, al igual que los atavíos de rostro de H Sub-10, sujetan el tocado y los demás elementos del atavío de rostro (Fig. 5.11A-C). Otros atavíos incorporan una hilera de cuentas alrededor del rostro (Fig. 5.11D-G, J), una franja de cuentas esféricas y tubulares a la altura de la frente (ej. Fig. 5.11B e I), trenzas de cabello con cuentas enzarzadas (Fig. 5.11H) y una hilada de plumas adheridas a las cuentas (Fig. 5.11J).

Las cuentas alrededor del rostro, como las de los frisos de Xultún, Placeres y Becán tienen una forma similar a las cuentas de jade o de piedra verde que se han recuperado en contextos arqueológicos; incluso, como se ve en el rostro de estuco n°1, el agujero perforado de cada cuenta se representa en ciertas ocasiones con un círculo pequeño delineado con un color oscuro (véase la Figura 3.46B del Cap. 3). Es muy probable que en la EIA estas cuentas aludan al mismo material (Miller y Martin 2004, Pl. 27; Salazar Lama 2014, pp. 116-117).

Con el jade se manufacturaban joyas para los gobernantes y los miembros de la élite (véanse las Figuras 4.4A y B, 4.6E y F, 4.7A y B). En términos generales, son indicadores de un poder socioeconómico elevado dada la exclusividad y alto valor del material del jade (Taube e Ishihara-Brito 2012). Más allá de esta generalidad, las hileras de cuentas alrededor del rostro son muy frecuentes dentro del complejo iconográfico de los gobernantes (Fig. 2.5, 4.7B) y en los incensarios efigie de GI del Clásico temprano (Fig. 5.12A), pero también las portan otros dioses, sobre todo *K'inich* (Fig. 5.12B) y el dios del maíz (Fig. 4.14M). A partir de esta observación, sugiero que su simbolismo es bastante amplio y que alude a una condición común de seres preciosos (Taube 2005a); condición que también es compartida por los gobernantes que utilizan estas cuentas en el atavío de rostro, sin descartar los significados más específicos del jade que fueron analizados en el apartado anterior.

En la EIA, estas cuentas generalmente se presentan esféricas, como volúmenes de estuco modelado adheridos a una base. Una interesante variación a la regla se ve en el friso de Becán (Fig. 5.11F), donde las cuentas fueron pintadas como círculos de color negro sobre una franja delgada de superficie uniforme.

En el mascarón de Izamal y en el friso de Holmul (Fig. 5.11B e I), las cuentas no corren alrededor de todo el rostro y únicamente se concentran en la parte alta de la frente y sobre las sienes. En ambos casos, las cuentas esféricas están acompañadas de cuentas tubulares, similar a muchas diademas que cuelgan de la parte inferior del tocado o de la banda de tela atada en la frente de los gobernantes (Fig. 2.2 [I-C, D]). Llama la atención la similitud formal entre esta diadema que portan los gobernantes y la que es usada por la Deidad Ave Principal (Fig. 5.12C y D); semejanzas que podrían apuntar a que se trata de la misma joya. Tal vez se trata de un atributo de la deidad adquirido por los gobernantes. Esta misma diadema aparece en el emblema nominal de *K'inich Yax K'uk' Mo'* en los relieves de Rosalila (Fig. 5.12E), que como se mencionó, mezcla referencias textuales del antropónimo real con el cuerpo alado del dios solar (fusionado con la deidad aviar).

A diferencia de todos estos casos, una variante interesante de las cuentas alrededor del rostro se encuentra en el personaje n°3 del friso de Balamkú (Fig. 5.11H), que tiene cuentas esféricas entre las trenzas que flanquean el rostro, muy

parecidas a las trenzas de los mascarones de El Tigre.[129] Este motivo no es muy común en la iconografía del Clásico, los ejemplos más cercanos muestran varias cuentas entre el cabello, pero no en las trenzas (Fig. 5.12F).[130] En el caso particular de Balamkú considero que a los significados de las trenzas se adicionan los de las joyas de jade, y que ambos componentes entremezclan las nociones de preciosidad (como atributo), riqueza y estatus social con la idea generalizada de realeza y autoridad que conllevan los motivos trenzados.

Ahora bien, los rostros de figuras reales en los extremos del friso de Rosalila (Fig. 5.11J) son los únicos en presentar una hilera de cuentas con plumas adheridas en la posición 1; su forma es bastante similar a las plumas largas en el penacho del gobernante del relieve de Tutil (ver Fig. 3.44A). Dentro del complejo escultórico Copán, los marcos de plumas son recurrentes en las deidades solares (Fig. 5.12B); por lo que considero que su integración en el atavío de rostro de las figuras humanas podría tener la función de equipararlos con los seres celestes. Además de ser bienes exclusivos con un alto valor material, las plumas en los tocados y los atavíos de rostro aparecen con un marcado auge en la plástica maya después del contacto con Teotihuacan – *ca.* 378 e.c. (Ana García Barrios, com. per., febrero de 2017), por lo que también podrían ser utilizadas para dotar de un aire extranjero y prestigioso a las figuras reales (García Capistrán y Salvador Rodríguez 2017).

Posiciones 2, 3, 4 y 7: Ensamble de orejera

Pasando ahora a otras *subentidades icónicas*, las orejeras ocupan la misma posición 2 que se vio en los atavíos de rostro de la *Fase 1*. La única diferencia radica en que para la *Fase 2* la mayoría de las orejeras representan un quincunce configurado a partir de cuatro cuentas en las esquinas y una oquedad al centro (Fig. 5.13A, B, F-H). Como ha notado Taube (2005a, pp. 39-42; 2005b, p. 437), en la escritura maya las orejeras atravesadas por serpientes se leen *och b'ih*, "entrar en el camino" (Fig. 5.14A), expresión metafórica que alude a acciones transformativas que implican atravesar umbrales o "caminos", ya sea de muerte o de renacimiento

[129] El dibujo que se presenta en la Figura 5.11I es una reconstrucción gráfica de las trenzas de cabello con cuentas, y está basada en mis observaciones *in situ* de los restos de estuco. Para más detalles, consultar Salazar Lama (2014, Fig. 4.19).

[130] Véase también la estela 8 de Dos Pilas (Taube 2005a, Fig. 14e).

(véase Fitzimmons 2009, pp. 33-39). En la iconografía, el concepto *och b'ih* se muestra igualmente con orejeras quincunce cruzadas por serpientes de cuyas fauces surgen antepasados o dioses (Fig. 5.14B-E); pero también, como ya se dijo, por cabezas de serpientes adosadas en los bordes de las orejeras (Fig. 5.9C y D), con lo que quedan connotadas como portales o conductos (comparar con la Figura 5.14E).

Para los ensambles de orejera de la *Fase 1* se mencionó que la función de umbral (o portal) de las orejeras se vincula con la noción de centralidad. Como refuerzo a dicha interpretación, he observado que en algunos mascarones de finales del Clásico temprano (Fig. 3.42C y D) la centralidad asociada con las orejeras se enfatiza por medio de círculos de color azul/verde (*yax*) alrededor de la oquedad central, siendo que, en la cosmovisión maya del Clásico, dicho color señala el centro de los cosmogramas direccionales (Anderson y Helmke 2013, pp. 177-179). En estos casos, también cabe la posibilidad de que el color *yax* defina la materialidad (jade o piedra verde) de las orejeras (Tokovinine 2012, pp. 291-292).

El ensamble que se genera por la orejera en la posición 2 y los elementos que la rodean en las posiciones 3, 4 y 7 es compositivamente similar al ensamble de orejera de la *Fase 1*; en la *Fase 2*, sin embargo, se integran nuevas *subentidades icónicas*.

Los nudos en las posiciones 3 y 4 (Fig. 5.13A y C) son idénticos a los nudos que en los mascarones de El Tigre aparecen en las mismas posiciones, así también los significados connotados: sirven como indicadores de alto nivel socioeconómico y forman parte esencial del repertorio de motivos asociados con la realeza. De igual manera, las extensiones de tela con forma de voluta y corchete y las placas ovales de jade – ambos elementos adicionales de los ensambles de orejera (ej. posición 6 en el friso de Becán [Fig. 5.13C]) – mantienen su simbolismo a pesar de la distancia temporal entre las *fases 1* y *2*.[131]

La novedad de los ensambles de orejera de la *Fase 2* son los motivos trenzados colocados en las posiciones 3 y 4 (Fig. 5.13B y G), o en otras posiciones menos

[131] Un detalle interesante de las volutas y corchetes en el atavío de rostro del friso de Becán, es que tienen una hilera de círculos negros de distintos tamaños que son diagnósticos de las bandas acuáticas (véase este detalle en la Figura 5.6A).

recurrentes.[132] Muchos autores (Robicsek 1975, pp. 281-293; Schele y Miller 1986, pp. 66-67; Miller y Taube 2011, p. 111; Stone y Zender 2011, p. 81) interpretan estos motivos como símbolos esenciales de la realeza maya, que designan a quienes lo utilizan como personajes reales, con poder y prestigio. De acuerdo con Boot (2000), el significado de este motivo (cuyo referente principal es el petate o estera) podría derivar de su reiterada asociación con tronos y diferentes tipos de asientos reales (Fig. 2.4 [III-C], 5.15A-C). Incluso, existen imágenes en las que un petate trenzado sustituye al trono en el binomio topónimo (o localidad) + trono (Fig. 5.15D), adquiriendo un valor de significado similar al de los asientos reales (comparar con Figuras 2.4 [II-D] y 4.7B). Boot (*ibid.*) además sugiere que la conjunción de ambos elementos (trono y estera) configura en algunos casos una metáfora visual – y textual – para regencia.

Por mi parte, encuentro que el motivo trenzado también puede presentarse asociado a otros símbolos de poder, como barras ceremoniales, bastones para danzas de orden político y bandas atadas sobre la frente. Francis Robicsek (*ibid.*) documenta su vínculo frecuente con dioses (véase Robicsek 1975, Fig. 253-254) y personajes (antepasados) venerados de los que emana el poder político (*ibid.*, Fig. 296-297). A partir de estos usos recurrentes, considero que el motivo trenzado pudo quedar impregnado de valores de connotación relativos al poder real y al gobierno; de allí que cuando se integra en la indumentaria de ciertos personajes, como los atavíos de rostro de la *Fase 2*, su función principal y primaria pudo ser distinguir socialmente a quienes pertenecen a la realeza o los grupos de poder. Esta función se explica mejor si consideramos que el motivo trenzado conlleva un contenido identitario, es decir, un determinado valor social que define a su portador, quien queda de esta forma "caracterizado" como persona con autoridad.

En los atavíos de rostro de la *Fase 2*, es común que los motivos trenzados tengan cuentas con volutas adheridas a los extremos. Estos elementos son diagnósticos

[132] Los motivos trenzados pueden aparecer por encima de la cabeza y la frente de los personajes (ej. friso de Rosalila), a un lado de la frente y con orientaciones diagonales (personajes secundarios en friso de Xultún), debajo del rostro, cruzando el atavío por la parte inferior (friso de 5D-82-1st de Tikal) o dentro de las fauces del ZFI (mascarón de 5D-23-2nd, Tikal). El caso del friso 5D-82-1st de Tikal es interesante, ya que la particular posición del motivo trenzado se repite en algunas estelas de Clásico temprano (estelas 31 y 40), por lo que se puede tomar como un distintivo real propio de Tikal en épocas tempranas.

del logograma **SAK**, “blanco”. Ver Figura 5.13G y B. En dichos contextos funcionan como representaciones de emanaciones aromáticas efímeras y puras (Tokovinine 2012, p. 295), aunque no se debe descartar que sean indicadores del color blanco de la tela trenzada.

En la *Fase 2* también se integran *subentidades icónicas* poco usuales en el ensamble de orejera de las figuras reales. En el friso EX – S2 de Becán (Fig. 5.13C) la posición 3 la ocupa un elemento trilobulado con cuentas. Su significado es vago y poco claro, ya que es común en el atavío de rostro de dioses y criaturas disímiles (ej. murciélagos y dios Pax) y se presenta en varios contextos por igual.

Otras *subentidades icónicas* infrecuentes en los ensambles de orejera de la *Fase 2* son los rizos en la posición 4 (Fig. 5.13F y H) y las placas ovaladas en la posición 3 (Fig. 5.13H). Los rizos son similares en forma y posición a los que portan las cabezas humanas del friso H Sub-2 de Uaxactún (Fig. 5.4D), mientras que las placas ovaladas serían, al igual que en los atavíos de rostro de las Figuras 5.13B y F, joyas de piedra pulida y brillante (véase el análisis de estas placas en los atavíos de rostro de la *Fase 1*).

El último elemento del ensamble de orejera por analizar es el que se encuentra en la posición 7 de los frisos de Xultún, Balamkú y Placeres (Fig. 5.13B, E y G).[133] En el análisis iconográfico de la Figura 5.16 queda claro que es el hocico de un *chapat*, nombre genérico que reciben las escolopendras, pero que en la imaginería maya mezclan rasgos de serpiente y otros animales (Kettunen y Davis 2004). Cuando se integra en el ensamble de orejera la cabeza del animal permanece oculta, quedando expuesto solamente el extremo del hocico curvo y la nariz. Velásquez García (en Zetina 2007, pp. 80-81) sugiere – con base en otros mascarones – que se trata del signo de la silaba **wa**, y que funciona como complemento para *ajaw*. Discrepo de su interpretación ya que si bien el hocico del *chapat* es el referente icónico inmediato para la sílaba *wa* (Kettunen y Helmke 2010, Apéndice 1. También Guenter 2007), no considero que en el contexto iconográfico de los atavíos de rostro dicho elemento conserve un valor fonético.

[133] En el personaje n°3 del friso de Balamkú el motivo de la posición 7 se ha perdido casi por completo. Su reconstrucción se basa en los restos de estuco aún conservados y en la observación con otros ensambles de orejera contemporáneos (Para más detalles, véase Salazar Lama 2014, pp. 126-127, nota n°60).

Tal como se muestra en las Figuras 5.16I - J, este mismo motivo aparece en el ensamble de orejera de personajes solares, pero también en el atavío de rostro de GI y del Dios Jaguar del Inframundo en muchas vasijas efigie del Clásico temprano (ver en Hellmuth 1987b, Fig. 75, 76, 108, 109, 111, 643), e incluso en las orejeras de algunos cocodrilos (Fig. 5.9E). Este uso recurrente en seres disímiles invalida su función como fonograma que designa a los personajes como *ajaw*.

Su significado connotado dentro del atavío de rostro es, por el momento, elusivo; razón por la cual he decidido postergar su análisis para cuando se tenga mayor conocimiento del contexto en el que se integra.

Llegado este punto, considero pertinente sintetizar algunas observaciones importantes que pueden explicar el papel de los ensambles de orejera dentro de la parafernalia real: (1) al contener prácticamente todos los distintivos reales que caracterizan a los gobernantes (nudos y motivos trenzados) y las joyas exclusivas de la realeza (piezas de jade, orejeras, cuentas), los ensambles de orejera constituyen dispositivos emblemáticos por excelencia de la figura real; se trata de bienes de exclusión que expresan una particular condición social y ciertas cualidades de los individuos; (2) más allá de estos valores, las orejeras también tienen roles simbólicos más complejos y funcionan como portales (o umbrales) vinculados con las acciones transformativas de los personajes y sus características conductuales.

Como se verá a continuación, esta función de las orejeras adquiere total sentido dentro del contexto de los atavíos de rostro y debido a la interacción con otras *subentidades icónicas*.

Posición 8: Cabezas zoomorfas inferiores

El primer elemento que analizaré fuera del ensamble de orejera es la cabeza zoomorfa que se encuentra debajo de la bardilla de los personajes reales, que corresponde con el ZFI que aparece por primera vez en la *Fase 1* (ej. mascarones de El Tigre).

Como se muestra en los análisis iconográficos de las Figuras 5.17, 18 y 19, los ZFI de la *Fase 2* representan saurios genéricos derivados de la imagen de un cocodrilo (ej. mascarones de Izamal y Tikal 5D-23-2nd; friso de Rosalila en Copán),

reptiles-peces acuáticos (ej. frisos de Balamkú y Holmul) y felinos con rasgos solares y celestes (ej. frisos de Xultún, Becán y Placeres; mascarón de Lamanai). Dentro del *corpus* de EIA, la única excepción se presenta en el friso de 5D-82-1st de Mundo Perdido (Tikal), que tiene un rostro con rasgos antropomorfos predominantes en la posición 8.

En el caso de los saurios (Fig. 5.17), todos tienen aspectos diferenciados, pero conservan el prototipo de lagarto o cocodrilo del Preclásico (comparar con Fig. 5.8D, E y 5.9A). Algunos ejemplares tienen distintos grados de esquematización y simplificación icónica (Fig. 5.17B, E y H);[134] mientras que otros presentan las características típicas del Clásico temprano-tardío (ej. Fig. 5.17C, F, I. Comparar con ZFI del módulo central del friso de Rosalila – Fig. 5.6A, y con el cocodrilo de la Tumba 1 de Río Azul – Fig. 5.9E). Debido a la cercanía aspectual – que indica que se trata de criaturas afines – considero que su significado connotado dentro del atavío de rostro es semejante al de los ZFI de los mascarones de El Tigre: son criaturas híbridas que representan el plano terrestre y que también están vinculadas con los ámbitos acuáticos y celestes, como lo indican algunos rasgos compartidos con los seres celestiales (ej. el ojo-ceja en las Figuras 5.17 A, B y H) y ciertas características acuáticas (ej. diente de tiburón en las Figuras 5.17F y H, placa supra orbital característica de peces, lagartos y tiburones en las Figuras 5.17C y F, conchas en sección en las Figuras 5.8D, H, I y motivos con la forma del silabograma ***na*** debajo de los ojos [Figuras 5.17H, F, I], utilizados para marcar seres acuáticos).

Propongo que al igual que los ZFI de la *Fase 1*, los de la *Fase 2* funcionan como conductos o vías para el surgimiento desde el interior de la tierra hacia un nivel superior; especies de puentes conectores entre distintos planos. Con esto, los ZFI aportan una dimensión cosmológica a las figuras reales, quienes la adoptan de los dioses solares y del dios del maíz (comparar con Fig. 5.9B-F).

[134] Para el caso del ZFI del mascarón de Izamal (Fig. 5.17B), el significado denotado es un tanto incierto debido a que su estado de conservación al momento del hallazgo era precario. El dibujo que se muestra es en gran medida reconstructivo y parte de los restos de estuco rescatados, sin embargo, aún quedan serias dudas sobre sus rasgos originales, sobre todo la forma del maxilar superior y la nariz. La comparación con el zoomorfo debajo del mentón de la placa de Nakum (Fig. 5.17E) es un intento de comprender mejor su forma, pero no debe tomarse como definitiva.

Los ZFI que representan criaturas acuáticas tienen, a diferencia de los saurios, rasgos predominantes de peces, de reptiles acuáticos y del pez *Xook* (ver análisis iconográfico en Fig. 5.18). En la imaginaría maya, estas criaturas híbridas no tienen un aspecto bien definido y varían sus rasgos en cada representación; algunas de sus características constantes se muestran en la Figura 5.18, a las que hay que sumar la constante carencia de cuerpo (Fig. 5.18D y E) y su integración en espacios acuáticos, rodeadas de peces y plantas de agua dulce (Hellmuth 1987b, Fig. 201). De acuerdo con Hellmuth (1987a, p. 104), en las imágenes los peces de todo tipo enfatizan visualmente los espacios acuáticos, a veces funcionando como elementos *pars pro toto* (parte por el todo) que remiten al entorno completo.

En los incensarios efigie Tzakol I-III del dios GI (Fig. 5.18F y G), cabezas de criaturas acuáticas similares a las de las Figuras 5.18A-E se encuentran en la posición 8 del atavío de rostro y presentan distintos niveles de abstracción. En ocasiones, son sustituidas por motivos que recuerdan al signo de la sílaba **na** (Fig. 5.18H e I), que según Kettunen y Helmke (2013, pp. 22-23), basados en Lacadena, tuvo su origen en el sistema de escritura istmeño, donde funcionaba como logogramas para “agua”. En la imaginería maya estos motivos forman parte de bandas acuáticas y refuerzan la naturaleza del espacio representado (Hellmuth 1987b, Fig. 179, 180, 184, 189, 196); pero también representan ellos mismos un espacio acuático cuando se encuentran aislados (Hellmuth *ibid*., Fig. 338, 472).

Con base en estas observaciones, planteo que en la iconografía del Clásico temprano tanto los peces como las criaturas acuáticas en general y los “signos **na**” conforman un repertorio de motivos utilizados como indicadores de espacios acuáticos cuando se presentan aislados, es decir, cuando no están integrados en representaciones completas de cuerpos o corrientes de agua. Esto explicaría el juego de sustituciones en el atavío de rostro de GI, que durante el Clásico temprano fue un dios asociado con este tipo de ámbitos (véase un análisis pormenorizado de GI más adelante).

Sugiero que los ZFI en los atavíos de rostro de los gobernantes de Balamkú y Holmul mantuvieron este mismo significado connotado, y que sirvieron para enlazarlos con los espacios acuáticos que habita GI.

En cuanto a los felinos con rasgos solares y celestes (Fig. 5.19C-G), su interpretación requiere un poco más de atención. En primer lugar, el significado denotado de estos zoomorfos es difícil de establecer: tienen rasgos de jaguares, como el morro corto y voluminoso, no terminado en punta – como en los reptiles (comparar con Fig. 5.17A) – sino achatado (rasgo n°1. Véanse sobre todo los perfiles del mascarón de 5D-86-3 de Mundo Perdido, de los dos ZFI del friso de Placeres y del mascarón de Yehnal, Fig. 5.19B, H, L-N); extensiones laterales del maxilar hacia abajo que definen las comisuras de las fauces, aunque todos los casos carecen de maxilar inferior (rasgo n°2. Comparar este rasgo con el de la Fig. 5.19K); orejas de felino (rasgo n°3) que no se encuentran en las versiones más esquematizadas y que tienen un aspecto sumamente naturalista en las Figs. 5.19I, K; placas supra orbitales sin extensiones o volutas en la parte posterior (rasgo n°4); nariz prominente con un aspecto naturalista y un puente alargado que la conecta con la frente (rasgo n°5); colmillos y dientes frontales cortos dispuestos en hilera, a veces sustituidos por un incisivo con forma de la letra T (rasgos n°6 y 7).

Estas características predominantes y presentes en la mayoría de los casos se mezclan con rasgos de otros animales y criaturas, como escamas en la parte inferior del maxilar o conchas en sección a manera de orejeras (rasgo n°8), que indican un vínculo con el mundo acuático;[135] ojos "solares" (rasgo n°9), aunque a veces los ojos tienen pupilas circulares, más apegadas al dato natural (rasgo n°10); marcas de brillo (rasgo n°11) y bigoteras o volutas que salen de las comisuras (rasgo n°12), que comparte con los reptiles.

A partir de todas estas observaciones considero que al igual que en otros ZFI se trata de criaturas híbridas, pero en las que predominan los rasgos de un solo animal, en estos casos, de jaguar.[136] Existen representaciones más naturalistas en la plástica maya (ej. Fig. 5.19A, I-K), sin embargo, en los períodos preclásico tardío y clásico temprano predominan imágenes de jaguares esquematizados – aunque

[135] Nótese que en el ZFI del friso Pimiento las escamas bucales están incisas, mientras que en el friso de Placeres están definidas por líneas de color rojo oscuro (Fig. 5.19L y M).

[136] El único caso de ZFI dentro del *corpus* que tomaré como tentativo es el del friso EX – S2 de Becán. A pesar de que mantiene muchos de los rasgos señalados que lo asemejan a la imagen de un felino, el morro y la nariz están perdidos por completo debido al deterioro, y esos detalles son cruciales para identificarlo.

conservan los rasgos diagnósticos principales, como la forma del morro, la nariz y el puente que une la nariz y la frente – y que admiten rasgos de otras criaturas y dioses con la intención de crear un aspecto connotado de los felinos, indicando atributos y campos de acción aparentemente contradictorios.

En cuanto a los significados connotados de tales criaturas, varios autores, entre ellos Valverde Valdés (2003 y 2004), Stone y Zender (2011, pp. 194-195), Houston y Taube (2015, pp. 213-214), han planteado, desde muchas líneas de evidencia, que los jaguares están vinculados con las cuevas y los espacios del inframundo en general, y que en ciertos contextos representan un aspecto nocturno del sol en su tránsito subterráneo. Al respecto, concuerdo con las observaciones de Valverde Valdés, quien en varias ocasiones (2003; 2013, pp. 292-300) ha postulado que el dios solar *K'inich* se *feliniza* o adquiere los rasgos distintivos de los felinos cuando entra en contacto con el inframundo y habita en él de manera momentánea; eso explicaría las características compartidas entre *K'inich* y GIII, o Dios Jaguar del Inframundo (Taube 2010d; Hellmuth, 1987b, Fig. 647-653).

Regresando a los casos que estoy analizando, considero que la naturaleza dual de los jaguares se refleja muy bien con la incorporación de rasgos felinos, solares y reptilianos-acuáticos en la fisonomía de los ZFI, y que esta mezcla está en función de connotarlos como seres que participan del inframundo tanto como del ámbito celeste. Considerando estas interpretaciones, ¿cómo explicar su presencia en la posición 8 del atavío de rostro?

En los mascarones del Edificio 29C de Cerros y de la fachada principal del Edificio Yehnal en Copán (Fig. 5.20A y B, respectivamente), *K'inich* tiene debajo de la barbilla cabezas de jaguares similares a las de los ZFI de los gobernantes. En los dos casos mencionados, *K'inich* se observa hacia el oriente, surgiendo por el horizonte o, como en Yehnal, ya situado en la bóveda celeste. Freidel (1982, p. 219), seguido por Valdés (1991), ha analizado el mascarón de Cerros e interpreta la relación entre la cabeza de jaguar y el rostro del dios solar como una dicotomía que confronta al sol nocturno (felino) con el diurno (*K'inich*), pudiendo conformar ambos elementos una recreación visual de la transformación diaria del sol y el momento de su surgimiento desde el inframundo hacia el cielo.

Una vez conociendo el significado connotado de los jaguares en el atavío de rostro de los dioses solares, ¿cómo interpretarlos cuando se integran en la imagen de figuras reales en la EIA?

Una posible explicación es que dichos motivos mantienen toda su carga semántica, connotando a los gobernantes como personajes que atraviesan momentos de transformación semejantes a los del dios solar. Ya Baudez (1988 y 2006) ha detectado y subrayado la estrecha relación entre el sol y la figura real maya, siendo que, en algunos contextos, los gobernantes encarnan las distintas facetas del sol en su tránsito por la bóveda celeste y por el inframundo. A la luz del análisis anterior, considero que el uso recurrente de jaguares en el atavío de rostro es una evidencia más de la relación entre *K'inich* y los gobernantes, y que alude a la transformación ocurrida en el inframundo o en el momento de la emergencia por el oriente, tal como lo hace el sol.

Cabezas zoomorfas de perfil (posiciones 5 y 6)

Los siguientes elementos del atavío de rostro por analizar son las cabezas zoomorfas de perfil inferiores y superiores, que llamaré Zoomorfos de Perfil Inferior/Superior (ZPI y ZPS, respectivamente), ubicadas en las posiciones 5 y 6. Su estudio se hará de forma secuencial y en el siguiente orden: comenzaré con la identificación de las criaturas representadas, luego serán analizadas dentro del contexto del atavío de rostro de dioses, para finalmente detectar su función y sus aportes de connotación en la imagen de los gobernantes.

En la mayoría de los atavíos de rostro de la *Fase 2*, los ZPI, como se señala en la Figura 5.21, representan la cabeza de la serpiente acuática *Witz'*, también conocida en la literatura especializada como "Lily Pad Headdress Monster" o Serpiente acuática (Hellmuth, 1987a y b; Stuart 2007; Coltman, 2015).[137] Cabe aclarar que tanto la flor de lirio acuático amarrada a un motivo de diseño reticulado (considerada por Hellmuth [1987a, p. 141] como una hoja de lirio) como el rizo de agua que a veces la sustituye, son elementos que no están presenten en los ZPI. Para justificar estas ausencias, Hellmuth (1987a, p. 144) asegura que existen ejemplos

[137] El nombre completo de esta criatura se lee tentativamente YAX-CHIT-ti/ta HUUN/H'UN-WITZ'? NAAH-CHAN (Coltman 2015, nota 2).

icónicamente abreviados de la serpiente que omiten alguna parte esencial o diagnóstica; mientras que en otros casos los rasgos fisonómicos pueden variar ligeramente de forma (comparar la punta del hocico del ZPI del mascarón de Lamanai [rasgo n°2] con las Figuras 5.21I-J. También con Hellmuth 1987a, Fig. 94d).[138] Otra variación, como se ve claramente en los ZPI del friso de Placeres, consiste en que la flor de lirio [rasgo n°3] no siempre está anudada a una hoja, y puede presentarse simplemente adosada a la frente de la criatura; también pueden tener marcas de brillo en el hocico, indicando una superficie húmeda, brillante o reflejante, como la de los peces y tiburones (véase el ZPI del atavío de rostro del friso de Placeres [Fig. 3.30A], donde estas marcas están pintadas con líneas rojo oscuro. Compárese con Hellmuth 1987b, Fig. 78).

En varios estudios (Hellmuth 1987a, p. 145; Ishihara *et al.* 2006, pp. 211-213; Stuart 2007; Coltman 2015, p. 16) se propone que la serpiente *Witz'* es la personificación de los cuerpos o las corrientes de agua terrestre, como ríos donde crecen lirios, cenotes, aguadas u ojos de agua. Esto queda claro cuando se muestra la serpiente de forma completa (Fig. 5.21H), donde su cuerpo es una banda acuática con peces, conchas y rizos de agua. Otra dimensión de esta serpiente es su naturaleza subterránea, misma que ha sido poco explorada debido a que son escasas las imágenes donde se le ve ocupando este tipo de espacios. En una sección del mural poniente de San Bartolo (Taube *et al*. 2010, Fig. 46), por ejemplo, la serpiente (con cuerpo antropomorfo) se encuentra en el interior de la tierra-cueva junto con *Chaahk* y el dios del maíz previo a su surgimiento, y una escena del mismo episodio se repite en el plato K1892 del catálogo de vasijas de Justin Kerr, donde la serpiente emerge de uno de los costados del caparazón de una tortuga que

[138] Respecto al ZPI del mascarón de Lamanai, cabe decir que la geometrización dominante en todos los elementos de forma de la escena tal vez sea la responsable del aspecto diferenciado de la criatura; sin embargo, cabe aclarar que si comparte algunos de los rasgos iconográficos más importantes con otros ejemplares de la Fig. 5.21. El Rasgo n°2 podría indicar que se trata de otra criatura, por ejemplo, la serpiente celestial de hocico cuadrado que a veces representa la respiración o el hálito del dios solar; no obstante, dicha criatura nunca se encuentra en la posición n°5 del atavío de rostro en la imaginería maya del Clásico (ni en la EIA ni en otros formatos plásticos) y tiene un maxilar superior mucho más alargado que el que se muestra en el mascarón de Lamanai. Considero que este hocico corto y elevado es compartido por la serpiente *Witz'* y algunos "cráneos de lirio" con brotes de nenúfar en la cabeza, que son indicadores de ambientes acuáticos (comparar con Hellmuth 1987a, Fig. 89-91, 93, 95, 98).

representa la tierra, mientras el dios del maíz emerge por una hendidura en la parte superior. Estos ejemplos podrían señalar que la serpiente *Witz'* es también la personificación del agua que se origina y recorre el interior de la tierra.

Pasando ahora al Zoomorfo de Perfil Superior (ZPS) en la posición 6, el análisis iconográfico de la Figura 5.22 muestra que es una criatura completamente diferente al ZPI.[139] Se trata de la cabeza del pez *Xook* (compara con Fig. 5.10A), una criatura mitológica que mezcla rasgos diversos de pez, tiburón y, eventualmente, de serpiente (Hellmuth 1987a, p. 358 y 1987b, Fig. 319-320; Quenon y Le Fort 1997, pp. 887-891; Houston 2010, pp. 76-77; Tokovinine 2012, p. 340). Habita regularmente los espacios acuáticos, ya sean marinos o del inframundo, y forma parte de varios episodios míticos, por lo que su carga simbólica es muy amplia. No obstante, algunos dioses – principalmente solares – lo usan como parte del atavío de rostro o del tocado en combinación con la serpiente acuática en la posición 6 (como ZPI). Es en estos contextos en los que podrían quedar evidenciados algunos valores de connotación que nos serán de utilidad.

Durante el Clásico temprano, por ejemplo, la combinación de serpiente *Witz'* y de pez *Xook* – cada uno en sus respectivas posiciones – es utilizada de manera recurrente en las imágenes de los dioses GI (Fig. 5.12A, 5.18I, 5.23A) y GIII (Fig. 5.23B) en los incensarios efigie del norte de Petén y por *K'inich* en la imaginería del Clásico temprano (Fig. 5.20B, 5.23C y D), aunque *K'inich* por lo regular no tiene la cabeza de *Xook* en la posición 6. Ambas cabezas zoomorfas también aparecen en el atavío de algunos gobernantes en incensarios y vasijas contemporáneas (Fig. 2.5B y C).

Durante el Clásico, como lo han sugerido Tate (1992, p. 66) y Stuart (2010, p. 170), GI encarna un aspecto del sol dentro del inframundo acuático, previo al momento de su surgimiento por el oriente,[140] mientras que GIII es un aspecto nocturno del sol, cuando transita por el mundo subterráneo y encarna,

---

[139] Para una discusión pormenorizada de la reconstrucción gráfica del ZPS del personaje n°3 del friso de Balamkú (Fig. 5.22D), consultar Salazar Lama (2014, pp. 123-124).

[140] La interpretación de Stuart se basa en el estrecho vínculo de GI con el "tazón *k'in*" sobre su cabeza (punto de emergencia del sol por el este y asociado al "Cocodrilo-Venado Estelar" – Stuart 2010, pp. 167-171. Fig. 5.23D y E), a sus rasgos de pez, que lo definen como un ser del mundo acuático (véase Kováč 2013), y a las similitudes formales que guarda con K'inich (Fig. 5.23D), que señalan ciertas equivalencias entre ambos.

posiblemente, el sol en el nadir (Houston *et al.* 2006, pp. 85-88; Taube y Houston 2015, pp. 213-214). Por su parte, el dios Remero Espina de Mantarraya – el otro dios que regularmente usa el pez *Xook* en la base del tocado (Fig. 5.23F) – personifica la aurora matutina y está ligado con momentos de (re)nacimiento y conjuro de deidades (Velásquez García 2010b, pp. 116, 125, nota n°5); y en algunos contextos se asocia, además, con los "umbrales" que conectan con el inframundo acuático (Sánchez Gamboa, s. f.).

En los casos en que GI y GIII portan la cabeza del *Witz'* como ZPI, sugiero que la serpiente personifica el ambiente acuático en el que están sumergidos los dioses (en el caso de GI, en el momento previo a su surgimiento por el este, tal como se ve en la Figura 5.23E).[141] Por otra parte, cuando la serpiente es portada por *K'inich*, también representa los cuerpos de agua terrestre, pero como una alusión al lugar del cual ha surgido, como un remanente de su tránsito nocturno.[142] Esta interpretación cobra fuerza si observamos que *K'inich* lleva la serpiente *Witz'* aun cuando está dentro de bandas celestes (Fig. 5.20B y 5.23C).[143]

Ahora bien, considero que la serpiente *Witz'* en los atavíos de rostro de los gobernantes en la EIA mantiene el mismo significado que en los atavíos de rostro de los dioses solares, sobre todo porque se coloca en la misma posición 5. En pocas palabras, al ser utilizada como parte del atavío de rostro de la figura real, las cabezas de la serpiente *Witz'* también personifican las corrientes o cuerpos de agua terrestres e infraterrestres.

En consecuencia, también considero que guarda fuertes vínculos con el otro elemento del atavío de rostro vinculado con los mundos terrenales y subterráneos, el ZFI, en el sentido que la serpiente *Witz'* bien podría funcionar como un complemento conceptual de las cabezas de saurios, reptiles acuáticos y jaguares.

---

[141] Es importante señalar que las cabezas de la serpiente *Witz'* en el atavío de rostro representan el espacio acuático bajo el principio de sinécdoque visual. En estos casos, la cabeza de la criatura, aislada y sin cuerpo, es su parte más representativa, la que conjunta todos los elementos que la caracterizan (véase Zamora Moya s.f.). Esta interpretación se corrobora con la Figura 5.21G donde, a falta de un cuerpo serpentino que represente la banda acuática, ésta se coloca sobre la cabeza de la criatura como un pequeño rizo de agua.

[142] Otros "remanentes" del paso nocturno de K'inich por el inframundo son los tres puntos que a veces lleva en la mejilla, que aluden al aspecto felino y nocturno del sol (Valencia Rivera, Salazar Lama y Sánchez Gamboa, en preparación).

[143] Para ver la imagen completa de K'inich en la EIA del Zotz, consultar la Imagen n°19 de *Corpus*.

Esta interpretación cobra fuerza si se toma en cuenta que el ZPI se encuentra a la misma altura que el ZFI. Este arreglo compositivo podría responder a la empatía simbólica que existe entre ambos motivos, pero sobre todo a su complementariedad: mientras el ZFI representa un espacio o alude a una transformación efectuada en un espacio, el ZPI enfatiza las características intrínsecas del ambiente, precisando su naturaleza acuática terrestre o subterránea.

En síntesis, propongo que en la EIA el binomio ZFI/ZPI funciona como una recreación gráfica del espacio del cual emergen los personajes. Desde luego, existen claros matices de significado debido a las variaciones de cada motivo: en el caso de mostrar saurios terrestres o reptiles acuáticos en combinación con la serpiente *Witz'* (ej. atavío de rostro de los personajes n°2 y 3 del friso de Balamkú y mascarón 5D-23-2nd de Tikal) se produce la imagen completa de un espacio cosmológico multifacético del cual emergen los personajes, un espacio que se recrea de manera íntegra en en el mural de la Tumba 1 de Río Azul (Fig. 7.2A. Nótense las cabezas de serpiente *Witz'* en los extremos del mural. Consultar Zamora Moya s.f., pp. 25-26); mientras que cuando se combina un jaguar con la misma serpiente (ej. frisos de Placeres y Xultún; mascarón de Lamanai), se podría estar aludiendo a la transformación de los personajes que se da en el umbral de un espacio acuático y subterráneo, remitiendo además a su posterior surgimiento.

Dentro de esta estructura o mapa cosmológico que además alude a una acción determinada, ¿qué papel juega las cabezas de *Xook* como ZPS?

Por su relación con GI y con el dios remero del alba, es posible que sus connotaciones sean predominantemente solares y que sean utilizadas por gobernantes que muestran las mismas características conductuales de GI, es decir, que atraviesen procesos de tránsito entre espacios cosmológicos, especialmente los relacionados con el sol emergente. Algo similar se ve en la Estela 2 de Tikal (Fig. 5.23G), donde el gobernante que personifica a GI porta el tocado de este dios con un tazón *k'in* en la cima y cabezas de *Xook* en las posiciones 6 y 9, igual que GI en los incensarios efigie (ver la imagen completa de la estela en Clancy 1999, Fig. 37).

Llegado este punto, y a la luz del análisis anterior, es pertinente retomar el estudio del hocico zoomorfo que aparece en la posición 7 (ensamble de orejera), mismo

que fue pospuesto para cuando se tuviera una mejor comprensión de las criaturas en las posiciones 5 y 6.

Tal como se indicó en el análisis de la Figura 5.16, este motivo corresponde con el hocico de un *chapat*, aunque ahora que conocemos la identidad del ZPI entra la duda de si se trata realmente de un *chapat* o al de la serpiente *Witz'*, ya que ambas criaturas presentan rasgos un tanto cercanos, al menos en estos casos en los que solamente se ve el extremo del hocico.

Para resolver la incertidumbre, retomaré lo que se mostró en las Figuras 5.16G y H, donde se observó claramente que en la plástica maya es usual que la cabeza del *chapat* se presente parcialmente oculta y simplificada en sus rasgos diagnósticos, como una abreviación icónica del motivo completo (ver otros ejemplos en Taube 2005b, Fig. 4c, e), siendo que este tratamiento no se utiliza para la serpiente *Witz'*.

En cuanto a su significado connotado, Taube (2005b, pp. 406-418) ha notado que al ser un habitante de las cuevas y de los espacios oscuros y húmedos, el *chapat* se asocia normalmente con el inframundo y, en gran medida, con los dioses de la muerte. Sin embargo, en ciertos contextos – como los cartuchos solares que enmarcan a *K'inich* o a los antepasados celestiales (Fig. 5.16G) – el *chapat* es un remanente del inframundo, es decir, indica el trayecto previo de ciertos dioses e individuos por el mundo subterráneo mientras se les muestra surgiendo por el este o en un ámbito celestial. Esta función se observa claramente en la serpiente de la Estela 4 de Tak'alik Ab'aj (Fig. 5.14D), que se eleva desde un espacio acuático en el interior de una montaña y con cabezas de *chapat* adosadas al cuerpo.

Tomando en cuenta estos dos puntos, es viable identificar que los hocicos en la posición 7 son de *chapat*, y que su función dentro del atavío de rostro en la EIA es la misma: indicar el paso de los personajes por el inframundo.

Variantes a la configuración básica del atavío de rostro (posiciones 5, 6 y 10)

Hasta aquí se ha analizado la configuración básica – que desde luego incluye algunas variantes icónicas "menores" – del atavío de rostro, misma que se puede encontrar en la gran mayoría de ejemplares de EIA de la *Fase 2*. En cuanto a sus valores de contenido y simbolismo general, los resultados son claros: existe un fuerte énfasis en dotar a los personajes reales de un marco cosmológico, a la vez

que remite a los procesos de transformación que atraviesan. En este sentido, los elementos del atavío de rostro que hemos analizado (ZFI, ZPI, ZPS y fauces de *chapat* en la posición 7) se complementan perfectamente con las orejeras quincunce, que como ya vimos, subrayan la centralidad cosmológica de las figuras reales.

No obstante, más allá de esta generalidad simbólica brevemente apuntada, existen ciertas variaciones importantes de las *subentidades icónicas* que introducen valores de contenido diferentes. Las variaciones son escasas, y se dan únicamente en dos casos de estudio (el mascarón de Kabul en Izamal y el friso EX – S2 de Becán), y en un caso suplementario (friso del Edificio 5D-82-1st de Tikal).

En el mascarón de Izamal, las variantes fuertes se dan en la posición 5, que contiene serpientes de rasgos marcadamente diferentes a los de la serpiente *Witz'*, y ocupando las posiciones 6 y 10, motivos enroscados de los que brotan volutas de humo o fuego.

Las características de forma de las serpientes en la posición 5 (ZPI), como se muestra en las Figuras 5.24A-C, son similares a los rasgos de las algunas serpientes en los extremos de las bandas celestes del Preclásico, sobre todo, a la que remata la banda celeste en la sección superior del mural poniente de San Bartolo (ver también Kantún Rivera 2014, pp. 44-45), por lo que considero que a pesar de su aspecto más o menos simplificado, las serpientes del mascarón de Izamal también corresponden a este mismo ámbito. En un trabajo reciente (Salazar Lama 2017, p. 183) he planteado que cuando se presentan aisladas, las serpientes celestes dispuestas en pares funcionan como elementos *pars pro toto* de la banda celeste completa. Este tratamiento es relativamente frecuente durante el Preclásico tardío (Fig. 5.24D).

En el mascarón de Kabul en Izamal el par de serpientes en la posición 5 funciona igual, recreando un espacio celeste en la base de la escena. Esta interpretación las aleja notoriamente de las serpientes *Witz'* que normalmente se presentan como ZPI y de su función de recrear cuerpos o corrientes de agua terrestre o subterránea.

Con esta interpretación de las serpientes como representación de un espacio celeste, me gustaría retomar una propuesta ya hecha años atrás acerca de la

recurrencia y el vínculo entre un repertorio de signos con un significado específico y su ubicación dentro de una composición estandarizada. Esta recurrencia define lo que he llamado un “nicho funcional” (Salazar Lama 2014, pp. 42, nota 6), que no es otra cosa que una posición determinada dentro de una imagen que cumple con un rol de significación, y que está en función de los elementos que constantemente alberga. Así, la posición 5 dentro del atavío de rostro (*Fase 2*) puede ser definida como un nicho funcional destinado a contener iconos que representan un tipo de espacio; la naturaleza del ámbito representado puede variar entre serpientes *Witz’* y serpientes celestiales, pero lo importante es que el significante de estos motivos iconográficos siempre se asocia metonímicamente con un plano cosmológico.

Regresando brevemente al mascarón de Izamal, tenemos que el binomio ZFI/ZPI parece no funcionar de la misma forma que en los casos anteriores, donde se enfatiza la naturaleza acuática-terrestre del espacio en el que se da la transformación y la emergencia de los personajes. Una posible interpretación es que el binomio en el mascarón de Izamal recrea un espacio dual en el que se complementan cielo y tierra, permitiendo la comunicación y el tránsito entre ambos; tal vez esa sea la razón de los rasgos celestes que predominan en el ZFI.

Esta interpretación del binomio ZFI/ZPI nos pueden ayudar a comprender el otro motivo atípico del atavío de rostro de este mascarón: la oreja de felino con volutas de humo en las posiciones 6 y 10 (Fig. 5.24E).

Un dato importante para la interpretación de esta oreja en el mascarón de Izamal es que, fuera de este contexto, frecuentemente se le encuentra como un rasgo del dios GIII o Dios Jaguar del Inframundo (Fig. 5.24F y G), que como ya sabemos, encarna al sol en su tránsito nocturno y subterráneo. Sin embargo, también es un rasgo relativamente común en el rostro de *K’inich* cuando se encuentra en contextos celestiales (Fig. 5.23C). A partir de estas observaciones, Rogelio Valencia y yo (noviembre de 2016) hemos interpretado que cuando se presenta en el rostro de *K’inich* esta oreja humeante es un remanente del tránsito del sol por el inframundo, cuando su rostro adquiere el aspecto de un jaguar, y que conserva después de su transformación, cuando ya se ha elevado por la bóveda celeste. Los tres puntos en

la mejilla de *K'inich* (Hellmuth 1987b, Fig. 649, 651, 653), que en realidad son manchas de jaguar, funcionarían de la misma manera.

Desde esta perspectiva, la oreja humeante del personaje real en el mascarón de Izamal bien podría ser un atributo solar que funciona igual que en *K'inich*, enfatizando que, al igual que el sol, el individuo ha transitado por el inframundo oscuro y acuático. Esta interpretación cobra fuerza si recordamos que al gobernante se le muestra dentro de un ámbito celestial, una vez emergido de la cabeza del saurio.

Pasando ahora a otro caso de estudio (suplementario) con fuertes variantes icónicas en el atavío de rostro, tenemos que el friso de 5D-82-1st de Mundo Perdido, Tikal (Fig. 5.25A), presenta una cabeza de aspecto antropomorfo en la posición 8. Comparando este rostro con el del dios *K'inich* que se encuentra al centro de este mismo friso (Fig. 5.25B), encuentro que virtualmente son similares, por lo que de entrada consideraré que se trata del mismo dios.

Debajo de esta cabeza se encuentra un motivo geométrico con forma de la letra T, de cuyas esquinas brotan elementos sinuosos y volutas. En las Figuras 5.25C y D se muestra claramente que este motivo corresponde a un incensario humeante, que a veces se presenta como un cartucho arquitectónico con ventilas de las que emana humo, y que es bastante similar a los cartuchos que se encuentran en este mismo friso (Fig. 5.25E). De estos incensarios a veces surgen antepasados y dioses solares (véase Taube 2004a, Fig. 13.10), y pueden entenderse como portales para la emergencia y la resurrección (Taube *ibid*.).

La combinación de ambos componentes en la posición 8 (dios *K'inich* sobre el incensario) pudo indicar un punto de emergencia del sol y recrear, junto con la cabeza del gobernante en el centro de la composición – ahora perdida – una escena de surgimiento un tanto parecida a lo que ya se ha visto en otros atavíos de rostro a lo largo de este capítulo.

En cuanto al friso EX – S2 de Becán, el último caso de EIA con variantes icónicas importantes en el atavío de rostro, tenemos que la posición 10 la ocupan dos

sonajas de las que cuelgan largas plumas con cuentas[144] (Fig. 5.26A; comparar con Fig. 5.26B).

De acuerdo con Hellmuth (1988, p. 156), en la imagen del vaso Deletaille (Fig. 5.26C) la presencia de un par de sonajas al inicio y al final de la escena establece una continuidad temática, misma que se enfoca en la transformación y el renacimiento de un individuo con rasgos del dios del maíz y con postura de contorsionista, siendo ésta la pose típica del dios cuando emerge de la tierra encarnando un árbol (Fig. 4.5E). La presencia de sonajas en esta escena en particular se puede comprender si retomamos los planteamientos de Taube *et al*. (2010, pp. 82-83) y de Braakhuis (2014), quienes mencionan que en ciertos rituales mesoamericanos la música se asocia con la petición y provocación de lluvia, pero también con la emergencia del maíz, como ocurre en el mural poniente de San Bartolo (Fig. 5.26D).[145]

En el friso EX – S2 de Becán, las sonajas también aluden a la música necesaria para propiciar la emergencia de un personaje real a guisa del dios del maíz. En la imagen del friso, estas *subentidades icónicas* funcionan como elementos metonímicos que remiten a un ambiente lleno de música, que únicamente puede ser representado visualmente por medio de los instrumentos que la producen. Para sustentar la interpretación acerca del contenido simbólico de estas sonajas, tenemos que el personaje humano del friso de Becán adopta la postura de contorsionista que tiene el dios del maíz en uno de los extremos de la escena del vaso Deletaille, por lo que fue definida como una “postura de imitación” en el Capítulo 4 (*Forma n°1: Cuerpo de los personajes reales*).

Como se ha visto, las variantes icónicas de los atavíos de rostro en el mascarón de Izamal y en los frisos de Becán y de Tikal, no hacen más que reforzar desde muchos y diferentes ángulos la estructura cosmológica que ocupan los gobernantes al momento de su emergencia hacia los planos superiores y las facultades que adoptan de los dioses.

---

[144] En mis observaciones *in situ* pude detectar otro par de sonajas en el lado opuesto del atavío de rostro. La reconstrucción gráfica de este motivo de muestra en la Figura 5.26A.

[145] Braakhuis (2014, p. 2) ha identificado que en la escena del resurgimiento de San Bartolo el dios del maíz golpea un caparazón de tortuga con su mano izquierda mientras toca una sonaja con la mano derecha alzada.

Cabezas zoomorfas superiores (posición 9)

El último elemento de los atavíos de rostro de la *Fase 2* es la cabeza zoomorfa superior en la posición 9, que llamaré Zoomorfo Frontal Superior (ZFS). Para estudiar estos motivos a detalle se necesita información adicional y complementaria, ya que el ZFS participa tanto del atavío de rostro como del tocado, funcionando a veces como la base. Por esta razón, me dedicaré a identificar icónicamente los ZFS y a dar una primera interpretación sobre sus valores de contenido, misma que estará sujeta a ser modificada con la información resultante del análisis de los tocados.

Comenzaré con el ZFS del mascarón de Izamal (Fig. 5.27A), el más temprano de la *Fase 2* medianamente conservado. De acuerdo con la fotografía de Désiré Charnay tomada entre 1857 y 1860 (Fig. 5.27B) la parte superior de la cabeza del rostro principal ya se encontraba bastante deteriorada y poco se podía decir acerca de los elementos modelados que incluía. Sin embargo, esa fotografía muestra restos de estuco que, bajo una observación minuciosa y un análisis comparativo cuidadoso, permite hacer algunas inferencias. En efecto, el dibujo que he logrado reconstruir a partir de lo observado en la fotografía muestra que sobre la cabeza del personaje originalmente hubo un motivo que recuerda fuertemente un ala extendida con plumas del lado derecho (del observador), motivo que se conservó en menor medida del lado izquierdo. Al centro, predomina un volumen vertical de base ancha y proyectado ligeramente hacia adelante. Cotejando el dibujo con el relieve que se distingue en la foto, es inevitable pensar que ambos elementos pertenecían al cuerpo de un ave cuya cabeza se dirigía hacia el frente.

En algunas vasijas e incensarios efigie de GI del período clásico (Fig. 5.23D y E, 5.27C), el dios presenta aves acuáticas en el tocado (cormoranes o garzas), las alas se extienden hacia ambos lados mientras el cuello y la cabeza sobresalen hacia el frente. Comparativamente, el cuerpo de estas aves es muy similar a lo que muestran los restos de estuco en la posición 9 del mascarón de Izamal, por lo que considero que bien podría tratarse de lo mismo.

En el tocado de GI estas garzas o cormoranes funcionan como rasgo diagnóstico del dios y generalmente se adicionan a la parte frontal del tazón *k'in* (Stuart 2010a, pp. 119-121). Se trata posiblemente de indicadores del ambiente acuático que

habita el dios o de dispositivos iconográficos que remiten a su lugar de nacimiento, llamado *Matwiil*, “Lugar de cormoranes”, según la narrativa palencana del Clásico tardío. En otros contextos, los gobernantes del Clásico también utilizan este mismo tocado completo (tazón + ave. Fig. 5.23G) o solamente el ave (Fig. 5.27D) cuando personifican a GI (Stuart *ibid*.).

Sugiero la posibilidad de que el personaje real del mascarón de Izamal también haya personificado a GI usando su tocado característico. Cabe señalar que los demás elementos del atavío de rostro de este personaje remarcan atributos solares que le permiten emergen del plano terrestre y situarse en el cielo, algo que va muy bien con las características conductuales de GI.

Otro ejemplo de ZFS parecido se encuentra en el atavío de rostro del módulo central del friso de Placeres (Fig. 5.28A). En una vista comparativa (con Fig. 5.28C y D) se notará que es la cabeza de un ave, posiblemente un ave acuática si se considera la similitud icónica con los cormoranes en la plástica maya del Clásico y con el logograma **MAT**, “cormorán” (Fig. 5.28E). Ver Stuart (2010a, pp. 21-22).

Si bien los rasgos del ZFS de Placeres son un tanto exagerados, sí corresponden con la forma cóncava del pico del ave que es frecuente en la iconografía y en la escritura maya (véase, sobre todo las Figuras 5.28D y E). Al respecto, la orientación levantada del pico, que definitivamente se aleja de la apariencia natural, posiblemente responde a la necesidad de mostrarlo abierto y de evitar problemas técnicos con un volumen proyectado hacia el frente. Aspectualmente, este pico elevado del ZFS es semejante al del ave en el signo **MAT**.

Un detalle interesante de este ZFS es el arranque del pico inferior, que claramente se muestra en una de las fotos previas al saqueo del friso (Fig. 5.28B); rasgo que en el estado actual del estuco no se comprende bien por haber sido alterado drásticamente en los procesos de restauración del siglo pasado.

Al igual que en el mascarón de Izamal, el ave acuática en el ZFS del friso de Placeres podría indicar que el gobernante está personificando a GI, tal como lo hemos visto en otras ocasiones (Fig. 5.27D y 5.23G). De ser así, el gobernante presentaría las mismas facultades liminares del dios que le permitirían renacer

experimentando procesos de transformación solar, algo que está indicado por la combinación ZFI de jaguar y ZPI de serpiente acuática.[146]

Dentro del *corpus* de EIA existen otros ZFS que no representan aves. El ZFS del personaje n°3 del friso de Balamkú (Fig. 5.29A), apenas conservado, es una criatura vinculada con el ámbito acuático, lo que se deduce a partir de la pupila en espiral que aún se preserva en el ojo derecho y la protuberancia debajo del maxilar superior, que pudo haber sido un diente prominente. Ambos rasgos podrían ser indicadores de un pez *Xook*, tal y como aparece comúnmente sobre la cabeza de GI (Fig. 5.23A. Hellmuth 1987b, Fig. 270-272, 275-276, 281-282). No obstante, es riesgoso ofrecer una interpretación definitiva con base en este par de elementos reconocibles, ya que el estado de conservación no permite sacar conclusiones.

A diferencia de los tres ZFS antes analizados, que representan animales, el del friso EX – S2 de Becán (Fig. 5.29B) representa la cabeza de la Deidad Ave Principal. Sus características fisonómicas, tal como se muestran en el análisis iconográfico (Fig. 5.29C-F), corresponden con los rasgos diagnósticos de esta deidad aviar en el arte maya del Clásico temprano y Preclásico tardío.

Este caso de ZFS amerita una discusión breve sobre algunos detalles de la identificación. Los ojos solares y el diente con forma de la letra T también se encuentran en otras criaturas, como los felinos en los ZFI (Fig. 5.19C, D, F-I), pero también son consistentes como rasgos fisómicos de la deidad aviar. El pico tan característico del ave se ha perdido en el ZFS de Becán, no obstante, tiene el mismo patrón de ruptura que otros casos de EIA (ej. Fig. 5.29E, rasgo n°2). Por otra parte, la cabeza del ave o su diadema diagnóstica son elementos constantes en los atavíos de rostro y los tocados de los contorsionistas (que, como se recordará, es la postura que adopta el personaje del friso de Becán), ya sea el dios del maíz o agentes humanos que lo personifican (Martin 2012); no así los felinos u otro tipo de

[146] Los tocados de Tazón *k'in* pueden tener la cabeza de un cormorán o garza (Hellmuth 1987b, Fig. 79 y 80). Otras ocasiones, como los murales documentados en Bolonkin, Chiapas (Andrieu *et al*. 2012, Fig. 5 y 6), los tocados no incluyen al ave cuando son usados por personajes humanos, solamente el tazón personificado. En el atavío de rostro del friso de Placeres aparece el cormorán, más no el Tazón *k'in*, y me pregunto si la cabeza del ave no es realmente un elemento *pars pro toto* del tocado completo.

criaturas. Por estas razones, propongo identificar al ZFS de Becán como la cabeza del ave principal.

El ZFS del mascarón N9-56 de Lamanai (Fig. 5.30A), por su parte, es un rostro igualmente zoomorfo con un tocado formado por bandas horizontales difíciles de identificar debido al deterioro. De este tocado, hacia los lados – ocupando las posiciones 4, 6 y 10 del atavío de rostro – caen motivos que por su forma recuerdan a las plumas de la cola de algunas aves, sobre todo de la Gran Ave Celestial (Fig. 5.30B y C).[147] Estas plumas me llevan a pensar en la posibilidad que este ZFS sea, al igual que el del friso de Becán, la cabeza de la deidad aviar. Hellmuth (1987b, p. 364) ha demostrado que los rasgos de esta ave pueden variar considerablemente, sobre todo durante el Clásico temprano, y que su identificación se debe hacer con base en una serie de elementos característicos. En el caso de Lamanai, las plumas, los ojos cuadrangulares y los tres elementos en la cima de su tocado (similares a los que porta el ave en uno de los mascarones de la Estructura 1 de Nakbé – Fig. 5.30D) son los elementos icónicos que precisamente me permiten identificar a la deidad aviar, a pesar de que muchos de sus rasgos fisonómicos se hayan perdido.

De ser correcta esta identificación, el ZFS del mascarón de Lamanai y su tocado con plumas debió ser parecido a los tocados que se observan en los personajes de las Figuras 2.2 [II-B] y 2.5B y en otras imágenes del Clásico tardío (Fig. 5.30E-F). Se entiende que las plumas del ZFS se proyectan hacia atrás de la cabeza del personaje; no obstante, debido a la naturaleza del relieve del mascarón y a la orientación del rostro – que impide ver la parte posterior de la cabeza, el artista decidió colocarlas hacia los lados, pero indicando que son plumas que caen.

Para comprender bien la presencia de estas cabezas aviares en el atavío real, es necesario primero hacer una revisión de la Deidad Ave Principal y sus múltiples roles en la cosmovisión maya. La interpretación final, no obstante, se realizará una vez se estudie el tocado de los personajes (en conjunto con el ZFS) y la escena en su totalidad.

---

[147] El aspecto geométrico de estos motivos se aleja considerablemente del trazo fluido con el que comúnmente se representan las plumas en la imaginería maya. Debe recordarse que el relieve de este mascarón es de piedra tallada con sólo una capa delgada de estuco; esto probablemente generó que los rasgos adquirieran un aspecto más geométrico.

Durante el Preclásico tardío, en sitios como Izapa, Tak'alik Ab'aj y Kaminaljuyú, algunas imágenes retratan gobernantes o personajes de alto rango ataviados como el dios ave, utilizando las mismas alas, plumas, cola y la cabeza a manera de tocado o máscara. De acuerdo con Guernsey (2006, pp. 91-93), estas imágenes muestran eventos de personificación de la Deidad Ave Principal. Comparando estas escenas con otras provenientes de las Tierras bajas mayas centrales, la autora (*ibid*. p. 115) propone que con la personificación se emula el proceso de transformación del Dios D (Itzamnaaj) en su contraparte aviar (Yax Kokaj Mut). Esta transformación del dios se observa en las vasijas K3863 y K7821 de catálogo en línea de J. Kerr.

Al personificar a la Deidad Ave Principal, los gobernantes – como lo aclara muy bien Guernsey (2006, p. 116) – adquieren las facultades sobrehumanas propias del ave que le permiten habitar y transitar por el cielo y los cinco rumbos del cosmos (consultar también Helmke y Nielsen 2015, pp. 24-28). A la vez, con la personificación del ave se genera una analogía entre el gobernante y el jerarca máximo del cielo, el Dios D.

Durante el Clásico temprano existe también una continuidad en la personificación de la Deidad Ave Principal entre los gobernantes de las Tierras bajas, para lo cual se utilizaron los mismos dispositivos diagnósticos del ave que en el Preclásico. Un claro ejemplo de ello se ve en la Vasija Dazzler encontrada en la tumba del edificio Margarita en Copán (Fig. 5.31A). La imagen muestra a *K'inich Yax K'uk' Mo'* de frente, con los brazos extendidos y con alas serpentinas de aspecto simplificado, configurando una escena de personificación muy parecida a la de la Estela 4 de Izapa. Una imagen un tanto similar con un personaje humano alado se repite en un disco de concha tallado y con incrustaciones encontrado en la Tumba 92-2 de Copán (Fig. 5.31B). Una escena de transformación en la que el agente humano utiliza (o adquiere) más elementos del ave (cola, alas, rasgos fisonómicos y joyas) se ve en la imagen secuencial de una vasija de piedra tallada fechada para finales del Preclásico o inicios del Clásico temprano (Fig. 5.31C. M. Coe 1973, pp. 26-27).

Otra dimensión pertinente de analizar es la fusión de la Deidad Ave Principal con otros dioses, principalmente con el dios del maíz. Martin (2015, pp. 210-212) ha propuesto el concepto de Teosíntesis (*Theosynthesis*) para comprender estas

fusiones entre dioses, y la define como "…la convergencia pictórica de un dios con otro dios, criatura, objeto o material" (Martin 2015, pp. 210-211),[148] y cuya finalidad, entre muchas otras posibles, es especificar una serie de atributos o cualidades compartidos por los dioses fusionados (véase también Valencia Rivera 2013). La forma más clara de mostrar este principio de fusión es incorporando rasgos icónicos de una deidad en la otra, algo parecido a lo que se muestra en los eventos de personificación de la deidad por agentes humanos. Cabe aclarar que son muchas las imágenes que representan este proceso, y que las variantes icónicas del mismo tema no afectan el resultado final, lo importante es la inclusión de un grupo de motivos significantes.

En contraste con la postura de Martin acerca de la Teosíntesis, Taube (2009, pp. 45, 49) sugiere que el dios del maíz pudo obtener el atavío de la Deidad Ave Principal después de su derrota, aunque, como el mismo autor nos dice, ésta es una conjetura difícil de comprobar.

Otra dimensión de la Deidad Ave Principal por tomar en cuenta es precisamente la que tiene que ver con el mito de su descenso desde el cielo, su derrota y posterior decapitación. Al respecto, Nielsen y Helmke (2015) – véase también Helmke y Nielsen (2015) –, basados en los estudios previos Saturno (2009) y de Taube y sus colaboradores (2010), han sugerido que el Mural Poniente del Edificio Sub 1-A de San Bartolo (Fig. 5.58A) y algunos fragmentos de pintura mural desprendidos recrean dichos episodios de manera secuencial. La escena muestra al ave posándose en cada uno de los árboles direccionales del plano terrestre mientras va sufriendo paulatinamente la pérdida de sus joyas y elementos diagnósticos (serpientes, diadema, distintivos en las alas…), lo que ha sido interpretado como un lento y progresivo vencimiento y subyugación por parte de *Juun Ajaw*. Hacia el final de la narrativa el ave se presenta muerta y colgada de la espalda de su vencedor (Taube *et al*. 2010, Fig. 12). Este evento mítico ha llevado a quienes analizan el mural (Saturno 2009, pp. 125-128; Helmke y Nielsen 2015, pp. 36-37; Nielsen y Helmke 2015, pp. 6-9) a sugerir que los gobernantes del Clásico que usan las plumas del ave vencida (incluyendo su cola) y su cabeza decapitada a manera de

[148] Traducción del autor.

tocado se enlazan e identifican con *Juun Ajaw* y con la entronización del dios del maíz en el tiempo profundo, ya que él fue el primero en utilizar la cabeza del ave como trofeo en un evento de entronización (Taube *et al.* 2010, Fig. 39A).

Debo aclarar que esta idea no siempre concuerda con las imágenes del dios ave glorioso ocupando el cielo y portando sus joyas, como ocurre en la mayoría de la EIA de Preclásico tardío.

Ante la aparente contradicción en las formas de concebir la Deidad Ave Principal, Martin (2016a, pp. 535-536) ha propuesto lo siguiente:

> "The contrasting personas of the Principal Bird Deity would in this way be time-specific: one is the tyrant of the previous era, the other the reformed benefactor of the current one (Joel Skidmore, pers. comm. 2005)." (Martin 2016a, p. 536).

Tomando en cuenta lo sugerido por Martin, considero que los contenidos narrativos de las cabezas de ave integradas en la parafernalia real también están sujetos a los contextos en los que se utilizan, a los personajes que las portan y al sentido general de las escenas.

Partiendo de estos planteamientos, sugiero los ZFS del friso EX – S2 de Becán y del mascarón N9-56 de Lamanai aluden a la personificación del ave por parte de los gobernantes, gracias a la cual los individuos adquieren los atributos cosmológicos de la deidad y la capacidad de transitar por el espacio celeste o entre los distintos planos del cosmos. Esta interpretación, que toma el aspecto benéfico de la Deidad Ave Principal, cuando ésta se yergue como un dios que propicia y mantiene el orden cósmico, descarta la posibilidad de que los gobernantes estén utilizando su cabeza para evocar su derrota, erigiéndose victoriosos sobre el ave. Esta interpretación – por el momento tentativa – será corroborada, matizada o desechada una vez que se tengan más datos acerca de las escenas en las que participan las figuras reales, y cuando se conozca más certeramente su rol.

En términos generales, los resultados del análisis de los ZFS de la *Fase 2* indican que el papel dentro del atavío de rostro es ligar a la figura real con ciertos dioses a través de múltiples referencias a sus atributos distintivos. Dentro de esta

perspectiva, retomaré brevemente el análisis del ZFS del personaje n°2 de los relieves de H Sub-10 de Uaxactún, que como ya vimos, pertenece a la *Fase 1*, sin embargo, su presencia se asocia más con la *Fase 2*.

En la Figura 5.32A se observa que los rasgos corresponden con los de los saurios que aparecen comúnmente en los ZFI de la *Fase 1* (véase comparativamente con la Fig. 5.8 y con los saurios terrestres del registro basal del Altar 12 de Tak'alik Ab'aj). La ubicación de estos saurios en la posición 9 del atavío de rostro es poco frecuente en la plástica maya en general. Un incensario efigie de Palenque (Fig. 5.32B) – fase cerámica Motiepá Temprano (350 - 500 e.c.) – representa a GI con un cocodrilo un tanto parecido en la misma posición del atavío de rostro. Ambos cocodrilos no presentan exactamente las mismas características formales; sin embargo, esto podría deberse a factores estilísticos y a la diferencia de temporalidades.

A partir de estas similitudes entre el incensario de Palenque y los relieves de H Sub-10, ¿es posible inferir algún tipo de conexión simbólica en los ZFS? Antes de intentar responder, quiero mencionar que en una de las dos conchas talladas procedentes de una ofrenda del Edificio V de Ichkabal (sur de Quintana Roo) y fechadas para el Preclásico tardío (Fig. 5.32C),[149] Ana García Barrios y yo hemos identificado la imagen de un saurio, muy probablemente un cocodrilo (C4) que se encuentra abatido o a punto de ser sacrificado por GI (C2), quien sostiene en alto un hacha o mazo de piedra (C3).[150] Con esto en mente, es curioso encontrar que en los incensaros del Clásico temprano este mismo dios lleve una cabeza de cocodrilo en la base de su tocado, como una posible alusión al saurio cósmico previamente decapitado. Al respecto, tenemos que en la plataforma jeroglífica encontrada en el Templo XIX de Palenque se narra que GI fue el encargado de la decapitación de un cocodrilo cosmológico en tiempos míticos (Stuart 2010, Cap. 3; Velásquez García 2006; García Barrios 2015); episodio que bien podría estar representado desde tiempos preclásicos, por ejemplo, en las conchas mencionadas

[149] Más específicamente, dentro de la fase cerámica Sierra Rojo (Adriana Velázquez Morlet, com. per. 2017).
[150] Agradezco al INAH Quintana Roo y a Adriana Velázquez Morlet por facilitarnos a Ana García Barrios y a mí el permiso para fotografiar y examinar de cerca las dos conchas procedentes de Ichkabal en febrero de 2017.

de Ichkabal (García Barrios y Salazar Lama, observación preliminar, febrero de 2017).

A partir de estas observaciones, ¿es posible que GI en el incensario de Palenque porte la cabeza del saurio como un trofeo después de la derrota y decapitación de la criatura? En ese caso, podría pensarse también que los agentes humanos que los llevan (como en H Sub-10) se identifican con dicho dios y con el episodio mítico; tal vez personificando a GI o adjudicándose el vencimiento del cocodrilo en una especie de recreación del mito.

Por el momento, estas interpretaciones cuentan con pocos sustentos iconográficos, por lo que deben ser tomadas como tentativas, en espera de que nuevos hallazgos y materiales de análisis las corroboren o descarten por completo.

Resultados del análisis del atavío de rostro

En primer lugar, interpretaré el atavío de rostro a partir de su desarrollo formal. Tomaré en cuenta las continuidades, desusos y modificaciones en las configuraciones de las *subentidades icónicas componentes*, que se pueden rastrear entre las fases 1 y 2. El lector podrá seguir en las tablas 5.2 y 5.3 todas las observaciones que se harán a continuación. Debe considerarse que en la *Fase 1* solamente se cuentan con cuatro ejemplares de atavíos de rostro; las observaciones al respecto serán, desde luego, igual de limitadas, y estarán sujetas a posibles cambios según los nuevos descubrimientos.

La *Fase 1* se caracteriza por la aparición de *subentidades icónicas* básicas en la constitución y composición del atavío de rostro. Entre ellas resaltan las orejeras sencillas como ejes estructurantes de las secciones laterales y el Zoomorfo Frontal Inferior, que junto con el rostro principal logran establecer una línea compositiva vertical predominante (ver los tipos de composición en el Capítulo 3). Por otro lado, la utilización de grandes nudos rodeando la orejera (y a veces debajo del rostro central) se vuelve una constante.

Los mascarones de la Plataforma 1C Sub de El Tigre, de construcción temprana (siglos IV-III a.e.c.), son los primeros en presentar muchos de los elementos

componentes que se mantendrán a lo largo de muchos siglos, algunos de ellos continuarán utilizándose en la fase siguiente.

En esta primera fase se observa que muchas de las posiciones dentro de la composición del atavío de rostro no son utilizadas o son inexistentes (ej. posiciones 5, 6, 7, 9 y 10), produciendo un aspecto general elemental y sencillo. Asimismo, se presentan elementos icónicos diversos que son propios del Preclásico, aunque no se encuentran en todos los ejemplares de manera estandarizada.

Los últimos ejemplares de esta primera fase (en los relieves de H Sub-10 de Uaxactún) representan una etapa de transición que se caracteriza por la aparición de un nuevo elemento que permanecerá durante todo el Clásico temprano, el Zoomorfo Frontal Superior (ZFS), y por la modificación sustancial de los elementos correspondientes a las posiciones 3 y 4 que pertenecen al ensamble de orejera. Es decir, en estos relieves se observa cómo empieza a complejizarse el aspecto básico del atavío de rostro con el incremento del acervo de sus elementos componentes.

Considero cuatro puntos importantes que caracterizan y definen la *Fase 1*:

1. Creación del aspecto básico y esencial – en cuanto a constitución y composición – del atavío de rostro.

2. Relativa heterogeneidad de *subentidades icónicas* componentes.

3. Aparición de muchas *subentidades icónicas* que continuarán utilizándose durante el Clásico temprano (*Fase 2*), mientras otras son de uso exclusivo de este primer período y que posteriormente caen en desuso.

4. Existencia de una breve etapa de reconfiguración hacia el final de la fase, en la que se modifican algunos rasgos de la composición general y surgen nuevas *subentidades icónicas*.

Tomando en consideración todas las observaciones hechas, creo viable denominar a la *Fase 1* del desarrollo del atavío de rostro en la EIA como *Fase de formación o gestación*, siendo los mascarones de la Plataforma 1C Sub de El Tigre los casos más representativos.

Dentro del ecosistema visual maya del mismo período (siglos IV – I a.e.c.), la *Fase 1* de desarrollo del atavío de rostro tiene un equivalente en otros formatos artísticos. Muchos de ellos, véanse por ejemplo las Figuras 2.2 [I] A – E, muestran atavíos de

rostro similares a los de la EIA, con configuraciones en gran medida sencillas que producen aspectos básicos, y que son generados por un repertorio relativamente reducido de entidades icónicas componentes y de posibilidades combinatorias. Dentro de este ecosistema visual existen también casos de atavíos de rostro que se acercan más a los de H Sub-10 (y que coincidentemente, son contemporáneos); es decir, que integran nuevos elementos a la configuración básica inicial, provocando con ello reajustes a la tradición de representación (ej. Estela 5 de San Bartolo. Ver en Taube *et al*. 2010, Fig. 54B).

En cuanto a la *Fase 2*, se singulariza por la integración de nuevos elementos componentes y por la consolidación de su empleo como *subentidades icónicas* constitutivas, logrando que el atavío de rostro sea más homogéneo formalmente y estable por muchos siglos. Las *subentidades icónicas* propias de la época son la orejera quincunce en la posición 2, los motivos trenzados en las posiciones 3 y 4, y las cabezas zoomorfas de perfil en las posiciones 5 y 6.

En esta misma fase se vuelve recurrente el uso de cabezas zoomorfas inferiores y superiores, aunque son muchos los ejemplares de EIA en los que ambos elementos presentan importantes variantes de forma. En esta fase también se presentan y se mantienen en uso muchos componentes originados en el período anterior – aunque con ciertas variaciones formales – y se observa una continuidad en la composición general del atavío de rostro.

Se puede hablar entonces de que en esta fase existe cierta continuidad del atavío de rostro con respecto a la fase anterior, pero también de un grado alto de renovación del repertorio de elementos constituyentes.

Esta segunda fase está delimitada por dos breves etapas transitorias en la conformación del repertorio iconográfico. Al inicio del período (200-250 e.c.), por ejemplo, el mascarón del edificio Kabul en Izamal ya posee muchos de los rasgos propios del Clásico temprano (ej. orejera quincunce y ZPI), sin embargo, aún contiene rasgos del Preclásico que no muestran mayores modificaciones (ej. nudos en posiciones 3 y 4, ausencia de ZPS y la posición 7 vacía). Un aspecto similar se observa en el mascarón de 5D-23-2nd en la Acrópolis Norte y en el friso de 5D-82-1st de Mundo Perdido, ambos en Tikal, aunque solamente se puede inferir a partir

de las huellas de los volúmenes y los elementos componentes que aún se conservan.

En estos tres ejemplares de la primera etapa transitoria se observa, además, que algunas *subentidades icónicas* presentan variantes de forma que se salen del patrón logrado en siglos posteriores; me refiero a los ZPI del mascarón de Kabul y al ZFI del friso de Mundo Perdido, que no tienen una continuidad durante el Clásico temprano. Sin duda alguna, esta primera etapa transitoria es un período de renovación del atavío de rostro del Preclásico tardío, que acaso comenzó con los relieves de H Sub-10.

Los atavíos de rostro de los frisos de Xultún y Placeres – y en gran medida el friso de Balamkú –, contienen casi todos los rasgos exclusivos de la época (ej. ZFI, ZFS, ZPI, ZPS, elementos zoomorfos en la posición 7 y orejeras quincunce – con la excepción de Balamkú), por lo que pueden considerarse como los ejemplos más representativos de esta segunda fase. Los casos de Becán (friso EX – S2) y Lamanai (mascarón N9-56) presentan atavíos de rostro similares a los de la *Fase 2*, aunque con ciertas variantes formales que no afectan considerablemente su aspecto. Estos cinco casos mencionados, más los atavíos de rostro del friso de Rosalila representan una etapa normativizada dentro de la *Fase 2*, es decir, que lo que antes fue una renovación (y en cierto grado una innovación) del atavío de rostro, paso a ser en el Clásico temprano una convención (o nueva tradición) en la representación.

Desde luego, la *Fase 2* del atavío de rostro en la EIA – sobre todo los ejemplares convencionalizados de mediados del Clásico temprano – tiene equivalentes dentro del ecosistema visual maya de la época (ej. Fig. 2.4 [II] y 2.5).

Hacia el final del siglo VI se da una segunda etapa de transición. Se encuentra ejemplificada por el friso de Holmul y se caracteriza por la simplificación formal de algunos componentes (ej. ZFI) y la ausencia de otros (ej. ZPI, ZPS, ZFS y motivos trenzados). Se trata de una tendencia que no se presenta en los siglos intermedios del Clásico temprano. Tal como lo plantea Proskouriakoff (1950, p. 50), este tipo de tratamientos formales sugieren un uso meramente ornamental para los motivos iconográficos esquematizados; su uso implica la continuidad de una tradición en

términos de forma y constitución, aunque muchos de los significados originales pueden haberse perdido, al menos en parte.[151]

En vista de las observaciones anteriores, considero que hay tres puntos esenciales que definen y caracterizan la *Fase 2*:

1. Integración de nuevas *subentidades icónicas* de uso exclusivo del Clásico temprano. Aparecen primero como una renovación de la tradición preclásica, para posteriormente configurarse como una nueva convención.

2. Preservación de una composición general originada en el Preclásico, aunque se complejiza debido al uso recurrente de varias posiciones poco exploradas en el primer período.

3. Existencia de dos etapas de transición en las que el acervo iconográfico experimenta modificaciones, ya sea por el incremento paulatino de elementos (1° etapa) o por el desuso de motivos iconográficos y la esquematización de otros (2° etapa).

Estos tres puntos describen a la segunda fase de desarrollo del atavío de rostro marcadamente distinta a la anterior, aunque mantiene con ella un fuerte vínculo a través de la continuidad de ciertas características básicas; por esta razón, propongo denominarla *Fase de reconfiguración y consolidación*.

La interpretación anterior acerca del desarrollo formal del atavío de rostro me da la pauta para entrar a otra dimensión de interpretación, la relativa al plano de los contenidos de significación en torno a la figura real.

Al respecto, aclaro que tratar de resumir toda la información recabada en el análisis de los atavíos de rostro de las *Fases 1* y *2* es sin duda algo difícil, ya que sus valores de connotación son muy complejos y variados. No obstante, intentaré sintetizar todo lo antes visto en tres puntos principales, que considero son las aportaciones básicas a los significados de la figura real. Desde luego, las particularidades de significado no serán obviadas, y las retomaré cuando analice las escenas completas de los programas escultóricos (Cap. 7), ya que cobran especial relevancia dentro del contexto general de las imágenes. Se debe tener en cuenta

[151] Tal vez este caso de Holmul es el antecedente de una nueva configuración del atavío de rostro para la EIA del Clásico tardío, como se puede observar en el relieve de la Estructura 5D-44 de la Acrópolis Central de Tikal y en los personajes reales de la fachada del Templo 22 de Copán.

que estos tres puntos están sujetos a ser complementados con el análisis de los tocados, ya que como se especificó al inicio del *Apartado 5.1*, tocado y atavío de rostro a veces funcionan al unísono.

1. *Elemento fundamental de la imagen real en la EIA*. En el análisis anterior se ha visto que el atavío de rostro es consistente en tanto que se presenta en las dos formas más importantes de mostrar a los personajes reales (cuerpo completo y rostro aislado).

Al incorporar distintivos reales – como los motivos trenzados y los nudos – y símbolos de prestigio, de riqueza y de estatus – como la abundancia de cuentas de jade y las telas con un alto valor material, el atavío de rostro se convierte en parte esencial de la indumentaria real, configurado como un medio para la creación y la expresión de una identidad social en torno a la figura real (Joyce 2000, p. 13; Stresser-Péan 2012, p. 248).

Tomando en consideración estos dos factores, planteo que dentro del sistema de representación de la figura real en la EIA el atavío de rostro es el elemento de parafernalia más emblemático y representativo de los gobernantes mayas. Esta interpretación se fortalece al observar su constante presencia a lo largo de muchos siglos (400 a.e.c. – 600 e.c.), lo que le otorga cierta homogeneidad de expresión y de contenido a la imagen real.

Para complementar esta interpretación, se debe tomar en cuenta que el atavío de rostro funciona al unísono con el rostro, que es la parte del cuerpo que más caracteriza y representa a los gobernantes mayas en la EIA.[152] En conjunto, estos dos componentes configuran una imagen idónea y elemental de la figura real y operan como un *código de reconocimiento* (Eco 2011 [1968], pp. 193-194), sobre todo cuando se combina el retrato convencional del Clásico temprano (perteneciente al plano de expresión) con el atavío de rostro complejo y normativizado de la *Fase 2* (perteneciente al plano de contenidos).

2. *Dimensión cosmológica de la figura real*. A pesar de las diferencias discutidas entre ambas fases de desarrollo del atavío de rostro, existen ciertas constantes en gran parte de los casos. Me refiero a los valores de contenido que enfatizan la

[152] Véase la discusión sobre el rostro al final de *Forma n°2: Rostro y cabeza,* en Capítulo 4.

dimensión cosmológica de los personajes, configurando el mismo atavío una especie de mapa de la estructura del cosmos en la que se integran y en la que participan los gobernantes. Esta interpretación es válida al menos para los atavíos de rostro más complejos de la *Fase 2* y algunos de la *Fase 1*.

De forma general, los gobernantes se muestran emergiendo o transitando entre dos planos y ocupando una posición centralizada dentro de la estructura cósmica, en este mismo sentido, llama la atención que en la gran mayoría de casos se produzca un surgimiento desde el plano terrestre-acuático a un plano superior, y se le dé especial acento a la consecuente transformación de los personajes.

La noción de emergencia que expresan las *subentidades icónicas* y sus particulares significados encuentra a su vez un refuerzo eficaz con el plano de expresión, que como vimos en capítulos anteriores, enfatiza la sensación de aproximación de los personajes gracias al rompimiento de una estricta bidimensionalidad, lo que perceptualmente produce un efecto de surgimiento del plano escultórico. Esto se logra por medio del contraste entre los distintos tipos de relieve y por la superposición del tocado en algunas secciones del marco (en el caso de los mascarones).

Al comunicar visualmente la emergencia y la transformación de los personajes, los atavíos de rostro (más el rostro) recrean una acción en la que la figura real se erige como protagonista. Algunos de estos actos tienen un marcado carácter mítico, como la personificación de la Deidad Ave Principal aludida por los ZFS que presentan su cabeza y plumas, que a su vez remiten a las transformaciones del Dios D; el surgimiento del dios del maíz o de *K'inich* del plano terrestre a través de los saurios colocados debajo del rostro, o las alusiones a las transformaciones de los dioses solares en un umbral acuático-terrestre. De esta forma, algunas de las *subentidades icónicas* más importantes son elementos *pars pro toto* de historias más complejas y amplias (Carrasco 2005, p. 148), y son capaces de evocar eventos específicos más allá de lo que los motivos aislados pueden describir visualmente. Es posible, incluso, que estas cargas simbólicas y facultades evocativas condicionen la continuidad en el uso de uno u otro motivo.

La dimensión cosmológica y la capacidad narrativa del atavío de rostro aparecen con los primeros casos de EIA enfocada en la figura real – *Fase 1* (ej. mascarones de Plataforma 1C Sub de El Tigre) y persiste por muchos siglos y en la mayoría de los casos analizados. Ésta facultad se complementa eficientemente con otros elementos de la parafernalia real, como los tocados, algunas piezas del atuendo y los símbolos de poder (véanse los apartados a continuación).

3. *Cercanía conceptual entre las figuras reales y los dioses*. Todos los valores de contenido que se han observado en los atavíos de rostro, sintetizados en los dos puntos anteriores, tienen un factor en común: acortan la distancia conceptual entre la figura real y los dioses.

Al respecto, las fuertes semejanzas formales entre los atavíos de rostro de los dioses y de la figura real en la EIA establecen de entrada analogías entre ambos personajes, mismas que ya han sido detectadas por varios investigadores (Schele y Miller 1986, p. 66; Freidel y Schele 1988a, pp. 61-67 y 1988b; Carrasco 2005, pp. 14-21; Salazar Lama 2015, pp. 20-22).

Estas características presentes en ambos sistemas de representación favorecen que sobre dichos aspectos formales y expresivos se construya un principio de similitud entre deidades y figuras humanas. Dicho principio activa un mecanismo metafórico entre ambos seres, logrando que se depositen valores de connotación en la imagen de los gobernantes, quienes son mostrados *como* los dioses, actuando *como* ellos y en posesión de sus mismos atributos y capacidades sobre humanas.

En torno a este último punto, cabe aclarar que existen metáforas de innovación y metáforas de uso. La distinción depende de si la relación metafórica entre los personajes adensa el grosor semántico de una forma antes no vista (en cuyo caso sería una metáfora de innovación), o si la relación metafórica ha probado su eficacia y por ello ha sido normativizada o institucionalizada y pasa a ser un recurso frecuente de representación (metáfora de uso).[153]

En el atavío de rostro detecto ambos tipos de metáforas visuales. En primer lugar, la metáfora de innovación pudo darse con los primeros ejemplares de la *Fase 1*, por

[153] Consultar Carrere y Saborit (2000, pp. 326-336). Agradezco a Felix Kupprat y a Hugo García Capistrán por llamar mi atención sobre este particular punto.

ejemplo, en los mascarones de la Estructura 1 de El Tigre, en los que se enlaza a los personajes reales con el dios *K'inich* representado en un mascarón de la Estructura 1 a partir del principio de similitud entre ambos atavíos de rostro. En cambio, en los atavíos de rostro de la *Fase 2*, que hemos visto comportarse de una manera más o menos estandarizada y homogénea, la metáfora ya ha perdido su novedad y ha sido asimilada por el observador, aunque sigue aportando significados a la figura real. En esta fase existen, no obstante, ciertas *subentidades icónicas* no utilizadas con anterioridad que renuevan la norma y los *subcódigos iconográficos* de representación (ej, los atavíos de rostro de la 1° etapa de transición de la *Fase 2*), lo que tensa semánticamente de nuevo la imagen.

5.1.2 Tocado

Como se definió al inicio del capítulo, se considerará tocado al conjunto de componentes de la indumentaria que se proyectan verticalmente y por encima del límite superior de la cabeza. Los tocados pueden tener como base uno de los componentes del atavío de rostro, el Zoomorfo Frontal Superior, de allí que en algunos puntos de la discusión deba recurrir a dichos elementos para facilitar la interpretación.

De igual forma que en el atavío de rostro, los tocados serán considerados como *entidades icónicas* conformadas por unidades menores o *subentidades*.

Un problema que debemos enfrentar es el grave deterioro de muchos tocados en la EIA. Esto se debe a dos factores principales: (1) El derrumbe de las secciones altas de los programas escultóricos y (2) la mutilación realizada por los mismos mayas, que en varias ocasiones (ej. friso de Balamkú) tuvo la finalidad de rebajar la excesiva altura del estuco y permitir la edificación de nuevas etapas arquitectónicas.

Comenzaré por los tocados más antiguos y mejor conservados, los de los mascarones de El Tigre, y continuaré el análisis de manera cronológica. A diferencia de los apartados anteriores, los tocados serán analizados uno a uno por ejemplar; esto se debe a que dentro del *corpus* de tocados conservados muy pocos tienen elementos componentes en común o una composición estandarizada, lo que hace que cada tocado sea virtualmente diferente, algo que no sucede en los atavíos de

rostro y en la vestimenta. Hacia el final del apartado ofreceré una explicación e interpretación general de los tocados, siguiendo para ello la estructura ya seguida en otros apartados.

Mascarones de la Plataforma 1C Sub de la Estructura 1 de El Tigre

El tocado del mascarón poniente de la Plataforma 1C Sub es el que mejor se conserva y el que mantiene la mayoría de los elementos componentes (Fig. 5.33A). En cambio, el tocado del mascarón oriente ha perdido buena parte de la sección superior, aunque los restos de estuco conservados indican que ambos tocados eran prácticamente idénticos.

El elemento central de los dos tocados tiene un aspecto voluminoso y alto segmentado en tres secciones. Por su forma y sus dimensiones, parecería que representa paños de tela atados de alguna forma a la cabeza. No se conocen tocados similares en otros formatos escultóricos o pictóricos, y el único que se acerca medianamente es el tocado del mascarón del Edificio 142 Norte de Yaxhá (Fig. 5.33B), aunque en este caso los paños de tela son mucho más pequeños y menos voluminosos y se ciñen a la cabeza del personaje. Un dato interesante es que la sección central del tocado del mascarón oriente de El Tigre tiene restos de un diseño pintado con diferentes tonos de rojo en la parte frontal. Desafortunadamente la superficie con pigmento es muy pequeña y no permite identificación alguna del motivo pintado. Restos similares no se conservan en el tocado del mascarón poniente.

En cuanto a estas formas pintadas sobre tela, se puede conjeturar, siguiendo los planteamientos de Valencia Rivera (2009, pp. 111-112), que se trataba originalmente de formas esquemáticas o de elementos iconográficos más que de signos escriturarios, ya que estos últimos comienzan a aparecer en la vestimenta real y de los miembros de la corte solamente hasta los inicios del Clásico tardío. En todo caso, se debe entender que las telas pintadas son parte de un repertorio codificado de signos utilizado por las élites para establecer de entrada una distinción social.

En el tocado del mascarón poniente de El Tigre, del lado derecho (del observador), se encuentra una hilera de motivos ovalados. Bajo el principio de simetría bilateral

que rige los tocados en el arte maya, esta hilera de elementos debió repetirse del lado opuesto, tal como lo muestro en la imagen reconstructiva de la Figura 5.33A. Dichos motivos también tienen detalles de forma pintados en dos tonalidades de rojo, como las líneas centrales de color rosa, que junto con la forma ovalada de los motivos reproducen el aspecto de las plumas en el arte maya del Clásico, aunque sin la característica punta curveada que se observa en otros ejemplos tardíos. Posiblemente se trata de plumas cortas, similares a las que aparecen en contacto directo con el tocado en algunos ejemplos del Clásico.

El valor simbólico de las plumas es complejo y puede estar determinado, o al menos matizado por el contexto. En Mesoamérica en general, y desde tiempos olmecas, las plumas conllevan significados de riqueza y prestigio debido a su alto valor material y a su vínculo con el comercio a larga distancia, por lo que se consideran bienes exóticos adquiridos exclusivamente por las élites (Cyphers 2016, pp. 112-115). Sin embargo, existen significados más profundos en torno a las plumas. En efecto, las plumas en los tocados de El Tigre son cortas y, en ocasiones, plumas similares son usadas en las bandas celestes en la imaginería del Clásico, complementando el significado de los motivos estelares (véase en el Capítulo 6 el apartado dedicado a las bandas celestes).

Partiendo de estas observaciones, sugiero que en los tocados de El Tigre las plumas cortas conllevan connotaciones relacionadas con el prestigio y la riqueza de las élites; aunado a esto, propongo que gracias al vínculo con el ámbito celeste, su inclusión en los tocados bien pudo ser un recurso visual destinado a imbuir a los gobernantes de un aura sagrada que los acerca a los dioses de dicho espacio.

La *subentidad icónica* más importante, o al menos la que aporta mayores valores de contenido al tocado del mascarón poniente de El Tigre, es el elemento rectangular colocado al lado derecho, del cual brotan volutas enroscadas en todas las direcciones. Un motivo idéntico debió ocupar el lado izquierdo del tocado, configurando una imagen bilateralmente simétrica.

Un objeto similar se encuentra representado en la Pintura n°2 del Grupo 2 de la cueva de Joljá en Chiapas (Fig. 5.33C), pintura que ha sido fechada para el primer siglo de nuestra era, *ca.* 40-50 e.c., con base en el estilo de las figuras humanas y

en la fecha escrita relacionada (Sheseña 2005, p. 320). Se trata de una antorcha encendida cuya forma y llamas son muy cercanas a los objetos en los tocados de los mascarones de El Tigre. Gracias al alto grado de similitud entre ambos motivos es viable identificar que en este último caso también se trata de antorchas con flamas. La única diferencia sustancial radica en la ausencia de empuñadura. Esto se explica si se considera que esa debió ser la parte de la antorcha encajada en el tocado, con la cual se sostiene.

De acuerdo con Sheseña (2005; 2007, pp. 15-16) el tema predominante en los textos escritos en la cueva de Joljá son los finales y los asientos de períodos de tiempo. La escena del grupo de pinturas n°2 precisamente muestra una ceremonia de "fuego nuevo" con motivo del asiento del octavo *b'ak'tun* (Sheseña 2007, p. 15), siendo que en muchas culturas mesoamericanas el fuego y las antorchas fueron parte esencial en las celebraciones de renovación del calendario y de la iconografía asociada con estos eventos, al menos desde el período clásico temprano (Nielsen y Helmke 2018).

Debido a la relativa cercanía temporal entre la escena de "fuego nuevo" mostrada en la cueva y los mascarones de El Tigre, y sobre todo a la semejanza aspectual en la representación de ambas antorchas, es altamente posible que exista cierta conexión de significados entre ellas, y que su presencia en los tocados tenga la función de identificar al portador como oficiante de las ceremonias de renovación del tiempo. En muchos contextos culturales, sobre todo en el área maya, este cargo recaía casi exclusivamente en los gobernantes y en los personajes de alto rango político y religioso, incluso, muchas veces estas ceremonias se asociaban con la toma de posesión, la fundación de nuevos reinos y la instauración de linajes en el poder, práctica que estuvo ampliamente difundida por toda Mesoamérica durante los períodos clásico y posclásico (para un estudio pormenorizado, consultar Fash *et al.* 2009, pp. 205-214; Nielsen y Helmke *ibid.*).

Desde luego, este último significado de las antorchas y del fuego es difícil de detectar para el Preclásico tardío, sobre todo si se considera que se cuenta con un solo ejemplo (los mascarones de El Tigre) que no muestra esta asociación de forma tan clara.

Llama la atención la ubicación de las antorchas de El Tigre en lo alto del tocado y orientadas hacia los lados, en diagonal, algo que se presenta de forma un tanto recurrente en otros casos del Clásico temprano, como en el mascarón de la Deidad Ave Principal en el Edificio 5D-33-3rd de Tikal (*ca.* 450-460 e.c.) – Fig. 5.33D, y en el mascarón de Yehnal en Copán (*ca.* 440 e.c.) – Fig. 5.33E. El mascarón de Yehnal es particularmente interesante para este estudio debido a que tanto Nielsen (2003, p. 226) como Taube (2004a, p. 277) consideran que representa a *K'inich Yak K'uk' Mo'*, fundador del linaje gobernante de Copán, en su apoteosis como dios solar.[154] De ser cierta esta identificación, se corroboraría el significado de las antorchas en el tocado como insignias reales asociadas al origen de una nueva dinastía poderosa, ostentadas precisamente por el rey fundador.

A la luz de este ejemplo es posible sugerir que las antorchas en el mascarón de El Tigre tuvieron un significado afín, o por lo menos cercano. No obstante, también se debe considerar que entre uno y otro monumento existen seis siglos de diferencia o más, y que el motivo de las antorchas en el tocado pudo haber experimentado algunas resignificaciones importantes durante dicho lapso, integrándose además en discursos de poder no necesariamente presentes en el Preclásico, o al menos no expresados de manera frecuente con esta iconografía.

Partiendo del estudio de las *subentidades icónicas* del tocado del mascarón (poniente) de la Plataforma 1C Sub de El Tigre, se puede resumir que sus valores de contenido principales comunican una distinción social, riqueza y la condición de personajes sagrados, a la vez que enlazan a uno de los individuos representados con ceremonias calendáricas de renovación de los ciclos del tiempo; algo que tal vez pudo tener cierta significación relacionada con el poder político. El marcado volumen de este tocado y su tamaño, que es considerablemente grande (similar a algunos tocados del Preclásico, ej. personaje real en la Estela 1 de Nakbé, Fig. 2.2 [I] A; personaje en relieve de Loltún, Fig. 2.2 [I] C), posiblemente sea una estrategia para enfatizar y expresar de forma más clara sus significados.

[154] Esta interpretación acerca de la identidad del personaje representado en el mascarón de Yehnal se admitirá aquí como una posibilidad, sujeta a ser corroborada posteriormente con un estudio detallado (véase el Capítulo 8).

Mascarones del Edificio 142 Sur, Yaxhá

En el estudio de los atavíos de rostro de la *Fase 1* se concluyó que el mascarón del Edificio 142 Sur de Yaxhá muestra la imagen de un gobernante fallecido, y que esto se expresa iconográficamente a través de algunas *subentidades icónicas* componentes (ej. nudo debajo de la barbilla, nudos con forma de paños de tela en el ensamble de orejera). El tocado de este personaje, sin embargo, no es tan fácil de identificar e interpretar (Fig. 5.34A). Su composición con bandas sobrepuestas y paralelas recuerda a los nudos de tela sucesivos que se usan en los bultos mortuorios (Fig. 5.34B). Una serie sucesiva de bandas muy parecida se observa en el Monumento 77 de La Venta (Fig. 5.34C), pero a diferencia del mascarón de Yaxhá, estas bandas son lazos acordonados dispuestos en la espalda de un individuo, como una capa que lo envuelve parcialmente. Reilly (2006, pp. 16-18) interpreta este monumento como un bulto de tela amarrado que muestra su contenido: un gobernante que personifica a uno de los dioses patronos de La Venta, el dios del maíz.

Tomando en consideración algunas imágenes de los períodos clásico y posclásico, tanto mayas como aztecas (Freidel y Guenter 2006), encuentro que este tipo de amarres que envuelven a los personajes fueron utilizados de forma recurrente en los bultos mortuorios por varias culturas mesoamericanas (véase también Scherer 2015, pp. 84-89). Coincido parcialmente con la interpretación de Reilly antes mencionada, y considero que, si bien el Monumento 77 de La Venta muestra un bulto amarrado y a la vez su contenido, no creo que se trate de un gobernante participando en un evento ritual de personificación; más bien creo que representa a un personaje fallecido envuelto por su propio fardo funerario.

Analizando comparativamente el caso de Yaxhá veo que los paños de tela, los nudos y las franjas (¿de tela?) sobrepuestas a la altura del tocado, son parte de los componentes de un fardo mortuorio utilizado para amarrar al personaje, tal como se ha visto en los ejemplos citados. En el área maya, un caso similar y contemporáneo al mascarón 142 de Yaxhá es el Mural 1 de la Estructura 5C-01-sub4 de El Achiotal, Petén (Acuña 2015a, Fig. 4), que muestra un bulto, pero también su contenido, que en este caso es una máscara con insignias reales.

Por último, una imagen del Clásico tardío (Fig. 5.34D) nos puede guiar mejor en la interpretación. Se trata, como ya se mencionó, de un bulto mortuorio con un individuo que asoma. El personaje tiene la boca anudada (signo de que está fallecido), e interesantemente, dos nudos sucesivos en el tocado que sirven para sujetar el cabello y que son compositivamente cercanos al tocado que analizamos. Con este ejemplo comparativo, ¿es posible inferir que el tocado envuelto del mascarón 142 Sur sirve también para amarrar y contener el cabello del personaje? Prefiero dejar esta cuestión abierta, pero remarcar que estos motivos sin duda forman parte de los paños de tela utilizados en los bultos mortuorios.

Hasta el momento, el mascarón 142 Sur de Yaxhá es único en el *corpus* de EIA debido a esta representación, la cual solamente puede ser detectada a partir de ciertos elementos icónicos cuyos significados son muy precisos y constantes a lo largo de muchos siglos y en distintas culturas mesoamericanas, como los nudos debajo de la barbilla y los paños de tela y los amarres envolventes. En ese sentido, y en este caso específico, si encuentro una complementación de significados entre tocado y atavío de rostro.

Tableros de Calzada Acrópolis, El Mirador

El tocado del personaje central del tablero inferior de la Calzada Acrópolis (Fig. 5.35A) difiere en cuanto a su forma con todos los demás tocados del *corpus*, en el sentido que no se proyecta estrictamente por encima de la cabeza de forma vertical; en cambio, este tocado envuelve casi por completo la cabeza y el rostro del personaje, e incluso, se extiende hasta el área de la barbilla.

Como se señala en la figura anterior, este tocado describe visualmente la cabeza voluminosa de un ser que mezcla rasgos antropomorfos y zoomorfos (ej. nariz alargada y enroscada, dientes prominentes, sección frontal de la cabeza terminada en un espiral) y un maxilar inferior descarnado que cubre parte de la mandíbula de su portador. Esta cabeza tiene, además, una concha seccionada a manera de orejera.

Por medio de un análisis iconográfico comparativo, Doyle y Houston (2012, Fig. 2) identificaron este tocado como una variante de la cabeza de *Chaahk*, siendo la orejera de concha, el morro prolongado y enroscado y el rizo sobre la frente, los

elementos diagnósticos principales de este dios, tal como se señala en las Figuras 5.35B-E (Para un estudio detallado de los rasgos de *Chaahk* durante el Preclásico, véase García Barrios, 2007 y 2008, Fig. 1.17-1.25).

Ya en un trabajo previo (Salazar Lama 2017, pp. 186-187) – en el que he seguido las interpretaciones de Doyle y Houston (2012) – sugerí que a través de este dispositivo el gobernante personifica a *Chaahk*, y es posible que el individuo frente a él también esté personificando otro aspecto del mismo dios (Salazar Lama *ibid*.), aunque admito que la naturaleza y la identidad de este personaje sean por el momento un tanto oscuras.

La personificación de deidades fue una práctica común entre las figuras reales y los miembros de la corte maya. Muchos investigadores (Houston *et al.*, 2006: 270-279; Knub *et al.*, 2009: 180) la reconocen como un instante de confluencia (o concurrencia) entre seres de distintas naturalezas y esencias; es decir, la manifestación de un dios o ente sagrado a través de un agente humano.

Al igual que en el tablero de El Mirador, en las imágenes del Preclásico y del Clásico, tanto de las Tierras Bajas como de los sitios de la costa del Pacífico, la práctica de personificación de dioses se expresó por medio del uso de máscaras y tocados, como se observa claramente en las estelas 11 de Kaminaljuyú y 4 de Izapa (ver en Guernsey 2004, Fig. 2). En un mazo de piedra tallada proveniente del área de Tenosique, Tabasco (Fig. 5.35F), y fechado para el Clásico temprano (Polyukhovych y Tunesi, 2012, pp. 99), se presenta a un gobernante sosteniendo ante su rostro un tocado/máscara de *Chaahk*. En la segunda escena, el mismo personaje lleva puesta la máscara y ha adquirido el aspecto corporal del dios (piel de reptil) y sus mismas características conductuales (el *ajaw* blande un hacha con el brazo extendido). De acuerdo con Polyukhovych y Tunesi (*idid.*), se trata de la imagen de un evento de personificación que, de nueva cuenta, se expresa gráficamente a través del uso de un tocado o máscara por un agente humano.

En los casos mencionados (excepto en el mazo de piedra de Tenosique), las máscaras y los tocados de dioses dejan entrever el rostro del personaje humano portador, como una forma de esclarecer que se trata de un individuo involucrado en un evento de personificación, y que no es la imagen de un dios *per se*. En ese

sentido, estos dispositivos son cercanos a las “Máscaras de Rayos X”, que, tal como lo considera Velásquez García (2007), son artilugios visuales que promueven la correcta identificación de los personajes.

Teniendo en consideración estas ideas, la construcción de las imágenes de personificación – al menos aquellas que utilizan máscaras y tocados que permiten ver al agente humano – muchas veces se da bajo el principio de *sobreimposición icónica*, que defino como la suma o añadidura a una entidad icónica mayor (en este caso, los personajes) de elementos pertenecientes a otra, sin que exista una fusión entre los individuos representados (como sucede con la *interpenetración fundente*), y sin que se dé una sustitución de un elemento icónico por otro (como en la *interpenetración adherente*).[155]

En todos los casos que aquí hemos analizado (incluyendo la personificación de la Deidad Ave Principal y de GI a través del uso de ZFS), por medio de este principio de *sobreimposición icónica* se logra la transferencia de valores de significado de un personaje a otro, siendo el individuo que recibe la carga icónica adicional el que también obtiene los significados proyectados.

En términos generales, y ya entrando en el terreno de los valores de connotación, la personificación de deidades en el área maya y en los sitios de la costa Pacífico facultó a los gobernantes y a los agentes humanos obtener momentáneamente los atributos y las capacidades sobrehumanas de los seres que encarnan. En el ejemplo de El Mirador, los atributos proyectados sobre el gobernante podrían ser los más sobresalientes de *Chaahk* como dios propiciador de la lluvia y los fenómenos atmosféricos; algo que corroboraremos al analizar el sentido y la narrativa de la escena. De acuerdo con Stone (1991, p. 194), es gracias a esto que la personificación jugó un papel fundamental dentro de los discursos de poder real, ya que sentó las bases de la naturaleza divina de los gobernantes.

---

[155] En la terminología de los estudios de retórica de las imágenes en general, este principio podría definirse como una *interpenetración icónica in praesentia por adición* (Carrere y Saborit 2000, pp. 257-258; Groupe μ, 2015, pp. 247-248), que se describe como la adición de elementos icónicos de diferentes unidades sin que exista entre ellos algún tipo de sustitución. Para un estudio detallado de los diferentes tipos de *interpenetraciones* antes mencionados consultar Carrere y Saborit (2000, pp. 257-260, 336-339); para un análisis del modo de operar del principio de *sobreimposición icónica*, véase Feng y O’Halloran (2013, p. 326).

Friso de Estructura H Sub-2, Uaxactún

En este friso, los tocados sobre las cabezas humanas se configuran a partir de formas circulares concéntricas (cabeza n°1) o sobrepuestas (cabeza n°2), de las que surgen extensiones alargadas y enroscadas en la punta, como volutas (Fig. 5.36A). Todo el conjunto está colocado sobre una franja ancha (¿a manera de casco o yelmo?) que cubre la cabeza y la frente. La identificación de los elementos circulares en estos tocados es difícil debido a que su forma es un tanto básica y no admite una comparación iconográfica certera con otros motivos más complejos.

En cuanto a las volutas que surgen por la parte superior, tienen la forma que corresponde con las volutas de fuego y humo en la plástica maya en general, que pueden tener un aspecto naturalista (Fig. 5.36B) o más bien simplificado (Fig. 5.36C y D), similar a las volutas del signo **K'AHK'**, "fuego" (Stone y Zender 2011, p. 157).

En cada uno de los tocados de H Sub-2 existe solamente una voluta enroscada hacia atrás, por lo que sospecho que se trata de una abreviación icónica que ajusta el motivo al espacio reducido de la imagen. Asimismo, con las Figuras 5.36E y F se corrobora que la disposición de estas volutas ígneas sobre la cabeza concuerda con muchos ejemplos de dioses y antepasados con llamas que emanan de la coronilla y de la cima de los tocados.

Para poder explicar la presencia del fuego en estos tocados, primero haré un breve análisis de su significado en otros contextos relacionados.

En un trabajo reciente, García Barrios (en prensa) propone que la esencia del dios *K'inich* es el calor, y que el fuego – materia solar y luminosa – es su componente primordial (véase el análisis que hace Tokovinine [2012a, pp. 289-290] del teónimo *K'ahk'-tzu[h]la[j]/taakla[j]-chan-K'inich*, "*K'inich* … es fuego en el cielo"). Esto se indica iconográficamente por medio de los signos **K'IN**, "sol" o "calor",[156] que marcan sus extremidades, torso, mejillas y la frente o la cabeza, y se expresa también en los textos que indican que el corazón de *K'inich* es rojo o es de fuego (Tokovinine *ibid*.). Particularmente interesante para este análisis es el signo **K'IN** que recurrentemente lleva sobre la cabeza y el rostro (Fig. 5.9E), ya que podría designar que es en esta parte del cuerpo donde reside el fuego o la esencia calórica del dios.

[156] El signo **K'IN**, de lectura *k'ihn* o *k'iin*, se traduce como "calor", aunque *k'iin* también es "sol".

Lo mismo parece mostrarse en otras imágenes e incensarios efigie del Clásico (Taube 2004a, pp. 275-277), que asocian la cabeza de *K'inich* con una fuente permanente de calor. El apelativo K'ahk' Ujol *K'inich*, "fuego es la cabeza de *K'inich*" (Colas 2003, pp. 273), corrobora estas interpretaciones, aludiendo al fuego – y al calor – alojado en la cabeza de la deidad.

Estos planteamientos concuerdan con las investigaciones recientes de Velásquez García (2015, pp. 186-187), quien sugiere que para los mayas del período clásico la frente y la coronilla eran los lugares del cuerpo donde residía la fuerza anímica o el espíritu del dios solar, su calor o *k'i[h]n*, asociado al nivel celeste y equivalente al *toonalli* en el mundo nahua. De acuerdo con este mismo autor el calor era una cualidad que se incrementaba con la edad y que los gobernantes se adjudicaban y expresaban, tanto en los textos como en la imaginería del Clásico. Quizá por esta razón algunos antepasados reales que ocupan el cielo en su apoteosis solar tienen llamas en la cima de la cabeza, indicando con ello la esencia o el espíritu de *K'inich* acumulado a lo largo de los años y que se manifiesta físicamente en momentos y espacios liminares, cuando se fusionan parcialmente con el dios o cuando emulan sus características conductuales (Fig. 5.36G). Algo similar ocurre con algunas figuras ancestrales o dioses emblemáticos conjurados y materializados por medio de serpientes, ya sea en barras ceremoniales o en representaciones de montañas (ej. Fig. 2.4 [II] B y C).

A partir de estas interpretaciones, una posible explicación para la presencia de fuego en los tocados de las cabezas humanas del friso H Sub-2, es que, al igual que las llamas en la cabeza de los antepasados celestiales de las estelas de Tikal y El Baúl, representa la esencia calorífica (ígnea) que los personajes comparten con *K'inich* (o que obtienen de él) y que se hace tangible o visible en momentos de transformación y en espacios celestes liminares.[157]

[157] Es interesante notar que estas mismas llamas aparecen en las cabezas aisladas de *k'uh*, que personifican la idea general de cosa o esencia sagrada (Stuart 2017, pp. 251-253), y que en el mascarón de la Estructura 1 de El Tigre acompañan a K'inich (Fig. 5.9D). En esta escena pareciera que la sacralidad del dios solar y el fuego están emparentados de alguna manera. De ser así, los antepasados que tienen la esencia ígnea de K'inich también compartirían con él su carácter sagrado.

De ser correcta la identificación y la interpretación de los tocados de H Sub-2, estaríamos, de nueva cuenta – y en términos de construcción de la imagen y sus valores de connotación – frente a una *sobreimposición icónica* de rasgos de *K'inich* en los personajes humanos.

Relieves del Edificio H Sub-10, Uaxactún

Es poco lo que se puede decir de los tocados que portan los personajes de este relieve. En el personaje n°2 se alcanzan a ver formas que podrían corresponder a plumas largas que caen hacia la parte de atrás de la cabeza (Fig. 5.37A), y que seguramente se encontraban adheridas a la parte alta del tocado. Se ven también elementos que podrían ser cuentas de jade con emanaciones, aunque estos se reconocen mejor en lo que queda del tocado del personaje n°1 (Fig. 5.37B).

En ambos tocados se observan también otros componentes que son difíciles de identificar debido a que se encuentran fragmentados y que forman parte de *entidades icónicas* mayores ahora perdidas por completo.

Debido a la falta de información, una comparación con otros tocados más o menos contemporáneos es un tanto arriesgada; sin embargo, las plumas que caen hacia la parte trasera recuerdan sutilmente al tocado del personaje n°21 del mural poniente de San Bartolo (ver Taube *et al*. 2010, Fig. 39B).

Subrayo que esta comparación es meramente formal y parte de un reconocimiento icónico dudoso, por lo que no es posible hacer mayores deducciones.

Friso EX – S2 de Becán[158]

En este friso, el tocado del personaje real está conformado por una sola pieza de gran tamaño en la que las *subentidades icónicas* componentes presentan un alto grado de cohesión y unidad (Fig. 5.38A y B). Esta pieza describe visualmente un rostro antropomorfo con orejeras y con un motivo de tres lóbulos coronando la cabeza. Varias cuentas acompañan a este último motivo.

Para poder identificar icónicamente la pieza del tocado y comprender lo mejor posible su carga simbólica se deben analizar primero otros elementos de

[158] La reconstrucción gráfica de este tocado, cuyos elementos faltantes se encuentran marcados con líneas discontinuas, fue hecha a partir de la comparación con ejemplos parecidos (véase Steinbach 2015, Fig. 2.10d-g y 2.12d) y de la observación de las huellas originales del estuco.

parafernalia que los gobernantes llevan comúnmente sobre la frente y en los tocados, mismos que nos pueden guiar en la interpretación.

Comenzaré con la joya real llamada “Dios Bufón”. De acuerdo con Fields (1991) y Guernsey (2011, pp. 125-133), en la plástica maya en general el Dios Bufón se encuentra atado a la parte frontal de una banda de tela o de papel, misma que es sujetada a la altura de la frente en las ceremonias de entronización (Stuart 2012, pp. 117-121). Como se muestra en las Figuras 5.39A-C, existen tres variantes de dioses bufones.[159]

Existe también una joya real un tanto parecida a la variante n°3 del Dios Bufón que combina la cabeza de la Deidad Ave Principal con la variante estilizada y trilobulada del Dios Bufón antropomorfo de la que a su vez brotan hojas con cuentas (Fig. 5.39D). El signo trilobulado podría corresponder con el signo **MOOK**, “brote de maíz o planta joven de maíz” (Polyukhovych 2015) o **SAAK**/**SAAKIL**, “semilla o pepita” (David Stuart en comunicación personal con Velásquez García, 24 de julio de 2015), con foliaciones – y a veces una espiga de maíz – en la parte superior (Steinbach 2015, pp. 107-108).

Esta joya real completa forma parte del tocado de muchos gobernantes tempranos, aunque el mejor ejemplo es la enorme cabeza de jade encontrada en la Tumba M-4/7 de Altun Há (Fig. 5.39E).

Steinbach (2015, pp. 124-129) ha notado que mientras el Dios Bufón regular es sujetado a la altura de la frente, la joya real que se forma con la cabeza de Deidad Ave Principal se lleva invariablemente en la parte superior de la cabeza, sobre la coronilla, a manera de tocado (Fig. 5.39D y F). Esta diferencia podría corroborar la idea de que el Dios Bufón y la cabeza de la deidad aviar son en realidad objetos diferentes, con valores simbólicos también diferentes.

Al respecto, Steinbach (2015, p. 124) postula que cuando es portada por los gobernantes, la cabeza de la Deidad Ave Principal con el Dios Bufón antropomorfo estilizado puede considerarse como una especie de *cabeza trofeo* que conmemora la derrota del ave celestial por *Juun Ajaw*; episodio mítico que se narra en el mural

[159] Para un análisis detallado de las distintas variantes de dioses bufones consultar: Stuart 2012, Taube e Ishihara-Brito 2012; Steinbach 2015.

poniente de San Bartolo y en otras imágenes del Clásico.[160] Quien portase esta *cabeza trofeo* se adjudicaba y ostentaba las proezas realizadas sobre la criatura (para un desarrollo profundo de esta misma idea, véase Helmke y Nielsen 2015, pp. 36-38; Nielsen y Helmke 2015, pp. 8-11).

Ahora bien, el friso de Becán presenta un elemento con una forma un tanto parecida al Dios Bufón, aunque como veremos, es distinto en significado. Se trata, como se dijo al inicio, de una cabeza antropomorfa que resulta ser la de un dios anciano coronado por la variante n°2 del Dios Bufón en versión estilizada (marcado con el signo con forma de U) y foliaciones con cuentas a los lados. Los rasgos fisonómicos de esta cabeza concuerdan con los de los dioses ancianos de la cosmovisión maya, muy probablemente se trata del Dios L (Fig. 5.39G. Véase también la vasija K3801 del catálogo en línea de J. Kerr y Taube 1992b, Fig. 40-42) por los ojos grandes con pupilas de espiral, la arrugas en las mejillas y en los pómulos, la falta de dentadura y el collar circular rígido que, aunque no es habitual en el atuendo del dios, sí es propio de los seres del inframundo y de la noche.

Cabezas de dioses con rasgos parecidos se observan en los mascarones del Edificio B-4, 2nd-C de Altun Há, de inicios del Clásico tardío (Fig. 5.39H).[161] Al igual que la cabeza del anciano en el friso de Becán, estos mascarones tienen encima una versión estilizada del Dios Bufón antropomorfo con foliaciones que penden hacia los lados; dichos elementos son recurrentes en las cabezas de la Deidad Ave Principal cuando se utilizan como *cabezas trofeo*, lo que me lleva a sugerir que tanto los mascarones de Altun Há como el tocado de Becán son, igualmente, *cabezas trofeo*.

En el caso del friso de Becán, la identificación de este motivo se refuerza si consideramos su posición en la cima de la cabeza del personaje, que no corresponde con la ubicación regular del Dios Bufón, pero sí con la colocación de la *cabeza trofeo* de la deidad aviar.

---

[160] A diferencia de Steinbach (*ibid*.), Taube e Ishihira-Brito (2012, pp. 149-150) y Stuart (2012), entre otros muchos autores, consideran que esta cabeza aviar foliada se trata de la variante n°3 del Dios Bufón.

[161] Nótese la similitud en la forma de los ojos, de los pómulos, la boca sin dientes y la barbilla abultada y saliente.

Partiendo de esta identificación, ¿cómo explicar que en el tocado de Becán se incluya la cabeza de un dios anciano y no la convencional cabeza de la Deidad Ave Principal?

Sin duda alguna, en este contexto, al igual que en muchos otros en los que se presenta, el Dios L representa una deidad del inframundo o la noche y del tiempo mítico de la creación anterior, y es posible que se encuentre emparentado con los otros dioses ancianos de la cosmovisión maya, los dioses D y N, ya que en algunos ejemplos del Clásico temprano es común ver una fusión entre ellos (Martin 2015).

Para comprender su posible significado como *cabeza trofeo*, tenemos que en el vaso K1560 (Fig. 5.58C) el Dios L se muestra vencido y humillado, despojado de su ropa y pateado por el dios del maíz (Beliaev y Davletshin 2009, pp. 36-37; García Barrios 2011, p. 78; Martin 2015, p. 202). Una escena de derrota y humillación parecida se observa también en el vaso K1398 (Fig. 5.58B), solo que en esta ocasión el dios suplica arrodillado la devolución de su ropa ante el dios *K'inich*. Existen escenas contrastantes (ej. vasos de los siete y once dioses. K2796 y K7750, respectivamente) en las que el Dios L entronizado es el dios regente del inframundo y habla con autoridad a una serie de dioses "subordinados" (Martin 2015, p. 200).

Si se toman todas estas imágenes en conjunto, pareciera que este dios sufre una derrota y es destronado del reino del inframundo por los dioses terrestres y celestes. Respecto a la escena del vaso K1560, García Barrios (*ibid*.) nos dice que narra la vejación y el vencimiento final del Dios L a manos del dios del maíz. En ese sentido, esta escena tendría cierto paralelismo con el mito del descenso y la derrota de la Deidad Ave Principal, quien tuvo que ser sacrificada y decapitada para la instauración de un nuevo orden (Nielsen y Helmke 2015; Martin 2016a).

Si consideramos que algunos reyes del Clásico se muestran ostentando la cabeza de esta ave en el tocado como una clara alusión a dicho evento, es viable pensar que algo similar puede estar ocurriendo con el Dios L, que al ser vencido su cabeza es utilizada también como trofeo. Los gobernantes que la portan, como el del friso de Becán, estarían así adjudicándose la derrota del dios viejo, de la misma forma que hemos visto con respecto a la deidad aviar.

Siguiendo los postulados de Helmke y Nielsen (2015, p. 36) en torno a la cabeza decapitada de la deidad aviar, la *cabeza trofeo* del Dios L podría estar funcionando como una pieza de parafernalia – tal vez una reliquia – que los gobernantes del Clásico utilizaron para vincularse con un evento del pasado mítico.

Sospecho que en el friso de Becán los significados de esta *cabeza trofeo* y los del Zoomorfo Frontal Superior mantienen cierta conexión: mientras la *cabeza trofeo* alude a la derrota de un dios viejo del inframundo, el ZFS vincula al gobernante con un dios regente del cielo o, como se dijo en el apartado anterior, con el dios del maíz bajo un aspecto renacido. Estas observaciones me llevan a sugerir – de manera preliminar y sujeta a ser corroborada – que ambos elementos tienen un alto potencial de complementación semántica, y que podrían incluso formar parte de una misma narrativa mítica que involucra al gobernante.

Friso de la Estructura 1-A Sub de Balamkú (personaje n°3)

El personaje n°3 del friso de Balamkú (segmento 3) tiene un tocado que en otros trabajos he denominado "tocado nominal" (Salazar Lama 2014, pp. 127-131; 2017, pp. 178-180) – ver Fig. 5.40A, ya que se trata de un conjunto de elementos de escritura que configuran el nombre del personaje real (antropónimo) y que se integran a la imagen bajo el principio de asimilación pictórica; es decir, fusionando los logogramas con los demás elementos iconográficos de tal forma que entre ambos se logra cierta homogeneización aspectual, tal como se ve en otros casos de tocados nominales del Clásico (ej. Fig. 4.18B).[162] Esta característica básica compartida por muchos tocados nominales los acercan a los nombres-emblema que vimos en los edificios Margarita y Rosalila en Copán (Cap. 4, *Forma n°3: Emblemas nominales*), la única diferencia radica en que los tocados nominales se integran en la imagen de los gobernantes, mientras que los nombres-emblema se presentan aislados.

En Balamkú, el compuesto nominal del tocado del personaje n°3 está configurado a partir de dos elementos logográficos, (1) el rostro frontal de *K'inich* y (2) un signo de brazos flexionados hacia arriba con las manos abiertas, que aún no tiene una

[162] Para saber cómo opera el principio de asimilación pictórica y conocer más ejemplos que ilustren este concepto, consultar Stone y Zender 2011, pp. 24-28; Salazar Lama y Valencia Rivera 2017.

lectura satisfactoria. Un tercer elemento que debió estar colocado sobre las manos y encima de la cabeza de *K'inich* se ha perdido por completo.

En cuanto al signo de los brazos flexionados y levantados, la variante de cuerpo completo muestra una figura antropomorfa con las piernas dobladas y los brazos igualmente levantados, en una postura de levantar o cargar algo sobre la cabeza (Fig. 5.40B), y esta misma pose se repite en los personajes que levantan o sostienen en alto los planos del cosmos (Fig. 5.40C); el signo, por lo tanto, describe visualmente el acto de cargar o levantar objetos, y es muy probable que su dominio semántico también aluda a dicha acción. A partir de estas observaciones, es posible que el nombre del personaje n°3 de Balamkú remita al dios solar como cargador, "*K'inich* Cargador …".[163]

Es interesante notar que el signo de los brazos flexionados forma parte de antropónimos reales estrictamente relacionados con el ámbito celeste, por ejemplo, "Cargador del Sol", nombre de un gobernante temprano de Uaxactún que aparece en las estelas 4 y 5 de ese sitio – véase Safronov y Beliaev 2017, pp. 519-520; "Cargador del cielo", nombre del fundador de la dinastía Kanu'l – véase Martin 1997; "Jaguar cargando al sol", antropónimo real muy recurrido en Pomoná – Safronov y Beliaev (*ibid.*). Es por eso por lo que sospecho que el nombre del personaje n°3 de Balamkú, que involucra al dios *K'inich*, también se asoció con el espacio celeste, aunque por el momento no hay forma de ratificar esta idea.

En la plástica maya en general, todos los tocados nominales ocupan un lugar determinado dentro de la composición, sobre la cabeza de los personajes. Esta particular ubicación configura un *nicho funcional* que sin duda genera una consistencia formal en la imagen de los gobernantes, lo que a su vez favorece el fácil reconocimiento de los personajes; en pocas palabras, los elementos nominales colocados recurrentemente en los tocados propician una efectiva identificación de los personajes en la imagen, relacionando la representación figurativa de un individuo con un nombre específico (Houston y Stuart 1998, pp. 83-85; Zender 2014, p. 64; Salazar Lama y Valencia Rivera 2017, pp. 92-93). Se trata de recursos

[163] Para corroborar este antropónimo deberíamos contar con registros textuales que mencionaran al personaje. Al no disponer de esta información, la interpretación del nombre queda sujeta a ser confirmada o corregida en futuras investigaciones.

reiterativos (de complementación semántica) que indican lo que la imagen no alcanza a mostrar, y cuya finalidad es lograr especificidad en la representación.

En cuanto al significado de un antropónimo real como el del tocado del personaje n°3 de Balamkú, considero que los nombres que integran referencias a dioses pueden ser tomados como un recurso de la realeza maya por establecer y manifestar vínculos especiales con ciertas deidades (Martin 2002, Grube 2002), de quienes además adoptan algunos atributos y facultades. Esta práctica se evidencia en la naturaleza misma de los antropónimos, que son verdaderas frases u oraciones completas que describen distintas facetas o acciones de un dios (García Barrios *et al.* 2005, pp. 636-637). Lo mismo se vio en los emblemas nominales de Margarita y de Rosalila (Cap. 4, *Forma n°3*), que constituyen elaboradas cláusulas que remiten a ciertos dioses y a episodios cosmogónicos específicos y que son a la vez indicadores convencionales de la personalidad y la percepción social de los miembros de la realeza maya (Zender 2014, pp. 62-63). En el caso de "*K'inich* Cargador …", la naturaleza del antropónimo indica que el lexema *K'inich* fue empleado para describir un aspecto específico del dios solar, funcionando como un "designador rígido" que no puede separarse de los otros elementos que conforman el nombre (Colas, 2003: 271-274). Nikolai Grube (2002: 324) plantea que muchos nombres de gobernantes durante el Clásico incluyen los de dioses conocidos, insinuando que al atribuir aspectos divinos a sus portadores los nombres personales son connotativos.

Tomando en consideración lo antes expuesto y las observaciones preliminares acerca de los valores de contenido del tocado nominal del friso de Balamkú, considero que su significado general puede resumirse en dos puntos esenciales: (1) favorece la correcta identificación del gobernante por parte del observador, como un recurso de especificidad que complementa el nivel denotativo de interpretación. La complementación de ambos sistemas de comunicación (escritura e iconografía) configura un "código duro" en el que el contenido y los valores expresados están correctamente entrelazados, aunque muy bien diferenciados, logrando que la relación entre los componentes sea consistente y clara (Carrere y Saborit 2000, pp. 79-81). El resultado es un alto grado de certeza en la comunicación visual que

reduce el riesgo de polisemia o de múltiples interpretaciones. (2) Comunica valores connotados en torno a la figura real, expresando significados culturales codificados en los nombres de la realeza. Estos significados enlazan la identidad personal del rey con la de un dios poderoso.

Friso de Placeres

Los elementos que componen el tocado del personaje central de este friso se señalan en la Figura 5.41A.

A primera vista, la banda trenzada (rasgo n°1) recuerda la que porta el dios del viento en la escritura y en la imaginería del período clásico (Taube 2004b, Fig. 2); sin embargo, la forma del motivo colocado al centro (rasgo n°2) no corresponde con la típica flor que lleva este dios sobre la frente, y se parece más a un Dios Bufón estilizado (Fig. 5.39A), tal como el que aparece en el Monumento 26 de Quiriguá (Fig. 2.4[II] A), que es una variante simplificada de una planta y una espiga de maíz (Steinbach 2015, pp. 107-108). En Placeres, el Dios Bufón y la banda trenzada están sujetados sobre la frente del Zoomorfo Frontal Superior del atavío de rostro, esta combinación y disposición de los elementos se repite en estelas del Clásico temprano (ej. estelas 1 de Yaxhá, 2 de Tikal y 5 de El Zapote).

El conjunto de banda trenzada y Dios Bufón en el tocado del personaje principal es significativamente análogo al que portan los dioses ancianos que lo flanquean (Fig. 5.41B) – aunque estos llevan tres dioses bufones antropomorfos – lo que facilita su identificación como dispositivo emblemático de poder (consultar el *Apartado 5.3* de este capítulo) y descarta la posibilidad de que sea la banda tejida diagnóstica del dios del viento.

Sobre la banda trenzada se encuentra un motivo semi circular con hojas que remata la parte alta del tocado (rasgo n°3). Es difícil lograr una identificación certera de este componente debido a que se encuentra parcialmente fragmentado. Solamente apunto que, por su forma general y el atado en la parte superior, este motivo recuerda a los bultos sagrados que envolvían instrumentos de poder y que eran utilizados en ceremonias de ascensión real, o que contenían los restos físicos y el alma de los antepasados y que por ello formaban parte de los procesos y rituales de renacimiento (Freidel y Guenter 2006; Scherer 2015, p. 89). Algunos de estos

bultos se portan en la parte alta de los tocados, como se observa en un dintel del Clásico temprano saqueado de Bonampak (Fig. 2.4[III] A).[164]

A ambos lados de la banda trenzada y del bulto que corona el tocado se encuentran foliaciones y volutas que brotan de cartuchos similares al signo **NAL**, "maíz", (Fig. 5.41C) – rasgos n°4 y 5. Por la ubicación y el tamaño de estos motivos, queda claro que se trata de componentes del tocado que han sido desplegados hacia el frente para no quedar ocultos detrás. Estos componentes describen visualmente semillas de maíz y las hojas de la planta (comparar con Fig. 5.41D y E). En algunos contextos iconográficos, como en la cima de la cabeza del dios del maíz (Fig. 5.41F y G), estos elementos son utilizados para indicar la fertilidad y la regeneración vegetal que caracterizan a la deidad. En la imagen del friso de Placeres considero que dichos motivos mantienen el mismo significado y que depositan en la figura real los valores originalmente asociados con el dios del maíz.

La interpretación de este tocado no encaja bien con el significado del ZFS de cormorán que porta el gobernante, que es utilizado como un dispositivo ritual para la personificación del dios GI. Una posible explicación al respecto es que en el friso de Placeres el tocado y el ZFS no se complementan semánticamente – como sí se pensó al inicio, cuando se analizó el atavío de rostro del personaje –, y que cada uno de estos dispositivos solo suma significados en torno a la figura real, sin que necesariamente existan valores connotativos que los relacionen.

Friso del Edificio A, Grupo II, Holmul

En Holmul, los personajes tienen tocados que combinan dos tipos de elementos: cabezas zoomorfas con plumas a ambos lados y, sobre ellas, cartuchos que contienen clausulas nominales (Fig. 5.42A y C).

El personaje sentado al centro de la composición lleva en la cima del tocado un cartucho ovalado con el antropónimo *Tzahb Chan Yopaat Mahcha'*, "Yopaat tira/banda de corteza es un sonajero en el cielo" (detalle del antropónimo en Fig.

[164] Este bulto recuerda también a los tocados esféricos y voluminosos teotihuacanos que portan algunos gobernantes mayas (ej. estalas 16 de Dos Pilas y 2 de Aguateca). Sin embargo, como ya lo ha analizado detalladamente García-Des Lauries (2000, pp. 129-137), estos tocados a menudo incluyen varios elementos teotihuacanos relacionados con el simbolismo de la guerra (signos de año, serpientes de guerra, anteojeras de Tláloc, etc.), ninguno de ellos aparece en el tocado de Placeres.

5.42B), aunque este antropónimo sigue teniendo un significado oscuro, se reconoce el teónimo Yopaat, que es el nombre del dios de las tormentas (Estrada-Belli y Tokovinine 2016, p. 156) y que probablemente alude a los truenos que anuncian las tempestades; sin duda, se trata de un aspecto particular del dios adoptado por el gobernante. Dentro del mismo cartucho el nombre es seguido por el título de la dinastía real de Holmul, *Chak Tok Wayaab*, “Lugar del sueño nube roja”.

Por su parte, el personaje de la esquina sur tiene en el tocado un cartucho con glifos sumamente deteriorados (Fig. 5.42D). Alexandre Tokovinine (en Estrada-Belli y Tokovinine 2016, p. 158) reconoce en los primeros bloques los jeroglíficos *Wak Chan*, “Seis Cielo”; desgraciadamente, los jeroglíficos que siguen son irreconocibles. A nivel regional, una variante del dios del maíz que aparece comúnmente en los vasos del “Danzante de Holmul” es llamada *Wak Chan Nal (winik)*, “Persona del lugar Seis Cielo” (Tokovinine 2013b, pp. 115-120; Estrada Belli y Tokovinine *ibid.*), siendo que el topónimo *Wak Chan (Witz)*, “(Montaña) Seis Cielo”, alude en otros contextos a un lugar celeste asociado con la corte del Dios D (Boot 2008). A partir de estas observaciones y debido a la ausencia del título *Chak Tok Wayaab* en el tocado de este personaje – así como a la ausencia de su mención en la lista de antepasados en la base del friso – se considera que bien podría tratarse de una deidad local y no de una figura real (Estrada-Belli y Tokovinine 2016 *ibid.*). Por mi parte, considero que la iconografía y la imagen en general de este personaje es bastante concluyente, y que tanto su postura corporal, su vestimenta y la ausencia de rasgos corporales de deidad (o de elementos iconográficos diagnósticos del dios del maíz) son claros indicadores de que no se trata un dios, sino de un personaje humano miembro de la realeza. Sumado a esto, Grube (2016) recientemente ha demostrado como las referencias a *Wak Chan* en los nombres no son exclusivas de teónimos (nombre de deidades), sino que también pueden ser usadas por miembros de la realeza.

Con estos dos ejemplos de Holmul, de nueva cuenta tenemos antropónimos reales en los tocados que integran menciones a dioses y lugares míticos. En el caso de personaje central, una novedad de su tocado nominal es la inclusión de un título dinástico, utilizado para reforzar su propio rango noble y darle validación histórica.

En términos generales, estos dos antropónimos funcionan de forma muy parecida a la que detectamos en el friso de Balamkú y en los emblemas nominales de Margarita y Rosalila, enfatizando un vínculo entre un dios, una localidad cosmológica y una figura real. No obstante, a primera vista no se percibe una complementación o parentesco simbólico entre el nombre del personaje central de Holmul y el resto de la escena, como ocurre en el segmento 3 del friso de Balamkú. Esta conexión sí se percibe en el personaje lateral, en el sentido que su nombre podría aludir al espacio celestial que ocupa (ver Cap. 6).

En términos de construcción formal e integración plástica, la diferencia más notable entre los tocados de Holmul y el del personaje n°3 de Balamkú radica en que si bien en el primer friso se establece un orden de lectura y una clara distinción entre los elementos de escritura y la iconografía a través del marco del cartucho, en el segundo caso los jeroglíficos se encuentran parcialmente fusionados con los otros componentes de la imagen, sin que exista entre ellos una clara distinción o un tratamiento diferenciado. No considero que esta diferencia implique un cambio radical en los significados de los dos tipos de tocado, y más bien creo que en el caso de Holmul la estricta separación entre texto e iconografía se debe a la necesidad de integrar el título dinástico y a establecer una conexión directa con el nombre jeroglífico de este personaje que aparece en el texto en la base de la escena, en el que se establece una lista de reyes y su relación con el gobernante representado (Estrada-Belli y Tokovinine 2016, pp. 161-162).

Ahora bien, debajo de los cartuchos nominales de ambos personajes se encuentra la pieza más grande del tocado. Se trata de una cabeza zoomorfa que describe visualmente el rostro de frente de la Deidad Ave Principal con las alas serpentinas adosadas a ambos lados. Tocados similares son relativamente comunes durante la transición del Clásico temprano al tardío (Fig. 5.42E).

Un tocado idéntico se encuentra en un pequeño hueso tallado resguardado en el Museo de Arte de Dallas (Fig. 5.30F). De acuerdo con Martin (2016a, p. 527) y Nielsen y Helmke (2015, pp. 6-9), la escena completa muestra la coronación de un gobernante joven, quien está sentado sobre un andamio y a punto de recibir un tocado con la cabeza y las alas del ave (Fig. 5.42F). La escena en su totalidad es

muy parecida a la entronización de un rey en el mural poniente de San Bartolo (Taube *et al*. 2010, Fig. 39B), lo que evidencia la profundidad histórica de este tipo de ceremonias de envestidura real.

Como se dijo en el apartado anterior (5.1.1), esta interpretación tan generalizada debe acotarse y matizarse de acuerdo con el contexto general de la escena en la que se utiliza dicho tocado. En este caso en particular, considero que las fuertes similitudes entre los tocados de Holmul y del hueso tallado evidencian un significado afín en ambos; asimismo, la actitud corporal de los personajes del friso claramente expresa poder y remite a la noción de realeza y entronización (Cap. 4, *Forma n°1: cuerpo completo*). Por estas razones, considero viable proponer que en Holmul los tocados de la Deidad Ave Principal (con sus alas y plumas yuxtapuestas) aluden al episodio del vencimiento del ave, cuya cabeza es utilizada como símbolo de poder en rituales de coronación.

Es en este sentido que el tocado con la cabeza de la Deidad Ave Principal es usado a manera de trofeo, muy cercano a lo que vimos en la *cabeza trofeo* del dios anciano en el friso EX – S2 de Becán, pero sobre todo similar (en cuanto a su función y significado) a las *cabezas trofeo* de la deidad aviar que identifica Steinbach (2015, pp. 124-129).

Relieve del Templo II de Tutil, Dzibanché

El análisis de este tocado puede realizarse solamente de manera parcial debido al grave deterioro del relieve (Fig. 5.43A y B). En primera instancia, se puede reconocer que se trata de un penacho con dos tipos de plumas, cortas al interior y largas en la periferia. Es posible que el tocado esté seccionado en dos partes laterales (o alas), similar a algunos tocados teotihuacanos (Fig. 5.43C). De acuerdo con Velásquez García (2011, p. 421) y Paulinyi (2001) en Teotihuacan este tipo de tocados son utilizados regularmente por felinos de cuerpo reticulado, o por personajes humanos ataviados como jaguares emplumados. En el área maya estos tocados son parte de la indumentaria real y de la élite guerrera, como ocurre en la Estela 4 de Tikal (Fig. 5.43D). Es interesante notar que en esta estela el penacho emplumado corona una cabeza de jaguar que a su vez porta Yax Nuun Ahiin, y creo que el personaje del relieve de Tutil pudo haber llevado un tocado parecido.

Esta sugerencia se basa en el hecho de que el personaje del relieve presenta una postura real y rasgos corporales antropomorfos, por lo que sin duda se trata de una figura humana; sin embargo, tiene garras de jaguar y la rodilla derecha, ubicada abajo del codo derecho (del lado izquierdo del observador), está cubierta por una retícula similar a la de los felinos teotihuacanos (Velásquez García 2011, Fig. 6a). Todo esto me lleva a pensar que no se trata de un felino empenachado, sino de un individuo que personifica a un felino. De ser así, el rostro del personaje debió encontrarse debajo de la cabeza zoomorfa que servía de base al tocado, justo donde el relieve sufrió mutilaciones considerables (Fig. 3.33).

Otra posible interpretación es que la base del tocado era la cabeza de la serpiente de guerra teotihuacana, que también puede portar un penacho emplumado similar al de Tutil (véase la colección de figurillas teotihuacanoides encontradas en la Estructura XVI de Becán. Bonnafoux *et al*. 2011, Fig. 2). No obstante, el hecho de que el personaje de Tutil tenga garras de jaguar en las manos y una retícula a la altura de las piernas apuntan, más bien, a una imaginería relacionada con el felino.

En torno a este tipo de tocados que evocan a Teotihuacan y su ideología, García Capistrán y Salvador Rodriguez (2017) interpretan el estilo teotihuacano entre los mayas como una estrategia de distinción social y de validación en la competencia por el poder, y sugieren que el estilo teotihuacano podría corresponder, incluso, con la idea de “rey extranjero”, que enriquece la autoridad del gobernante y genera una mayor distancia social con respecto a sus subordinados, produciendo respeto, obediencia y prestigio. Estas interpretaciones se fortalecen y complementan con las connotaciones del lenguaje corporal utilizado en la representación de Tutil (Capítulo 4, *Forma n°2: Cuerpo completo*), y por las antorchas encendidas en posición diagonal (*Apartado 5.3* de este capítulo).

Desafortunadamente, el fuerte saqueo que ha sufrido el Templo II de Tutil y el parcial deterioro de la imagen en el relieve de estuco son factores que imposibilitan ir más allá en la interpretación.

Resultados del análisis de los tocados

El análisis de los tocados en la EIA es un tanto limitado debido al deterioro de muchos elementos componentes y, en ciertos casos, a la ausencia total de tocados por derrumbe o mutilación. Pese a estas restricciones se han podido recuperar datos importantes que permiten hacer algunas interpretaciones.

En primer lugar, los tocados en la EIA presentan una marcada heterogeneidad de elementos constitutivos y de los arreglos compositivos que los rigen. En consecuencia, cada tocado es un ejemplar único dentro del *corpus*. En contraste con este panorama, el atavío de rostro en la EIA es altamente homogéneo, sobre todo durante la *Fase 2* de desarrollo formal, *ca.* 200/250-600 e.c. (véanse los resultados del *Apartado 5.1.1*). Estas observaciones no se restringen a los programas escultóricos aquí analizados, ya que un comportamiento similar se detecta en los tocados en el arte maya en general.

En cuanto a las cargas connotativas de los tocados, partiré de la idea generalizada de que son elementos de indumentaria que conllevan múltiples niveles de significación, y que estos significados se expresan por medio de las *subentidades icónicas* que los componen. Seguiré los planteamientos de Tremain (2017, pp. 74, 85), para quien los tocados son parte de una indumentaria específica utilizada en ocasiones especiales, señalando aspectos de la identidad social del portador o cierto tipo de actividades en las que participa. Es en ese sentido que, debido a la inclusión de bienes exóticos y con un alto valor material (ej. plumas, piezas de jade y paños de tela fina, a veces pintada), un significado básico de los tocados es indicar la condición social de los individuos, señalando su riqueza y jerarquía.

Un segundo nivel de significados, un poco más específico, comunica el rango de los personajes y la máxima posición política que ocupan, es decir, designa a los individuos como gobernantes. Esto se debe a la integración de joyas e insignias reales adquiridas en las ceremonias de entronización (véase con más detalle el *Apartado 5.3*); por ejemplo, dioses bufones, *cabezas trofeo* y bandas de tela tejida o trenzada.

Significados más elaborados conforman un tercer nivel y se expresan por medio de elementos icónicos con cargas simbólicas mucho más complejas; algunos de

ellos, incluso, remiten a actos o rituales concretos que el observador debe reconstruir o rememorar a partir de los elementos visuales. Entre ellos se cuentan algunas de las joyas y las insignias reales antes referidas. Un claro ejemplo de esto son las *cabezas trofeo*, que exigen del espectador un conocimiento – al menos básico – del mito referido, con el cual el gobernante asienta y fundamenta el origen sagrado de su poder. Dentro de esta misma esfera de significación, muchos de estos dispositivos también remiten a la condición de seres sagrados, aludiendo a los atributos que los gobernantes adquieren de los dioses o que comparten con ellos en circunstancias determinadas (ej. tocado-máscara de *Chaahk* como implemento para la personificación del dios en los tableros de El Mirador; foliaciones y semillas de maíz que simbolizan la fertilidad y la regeneración vegetal vinculada al gobernante en el friso de Placeres).

Un cuarto y último nivel de significados se relaciona con la intención de singularizar la imagen real a través de compuestos nominales integrados en los tocados; algunos de ellos bajo el principio de asimilación pictórica (ej. personaje n°3 del friso de Balamkú). Siguiendo los postulados de Eco (2011 [1968], p. 201), el nexo entre imagen y texto verbal evidencia que, en ocasiones como estas, la imagen puede denotar más fácilmente lo universal que lo particular, haciendo necesario este tipo de precisiones referenciales.

En el arte maya en general, la complementación entre elementos de escritura e iconografía en los tocados tiene como objetivo lograr mayor especificidad en la imagen de los gobernantes (Salazar Lama y Valencia Rivera 2017). En la EIA, esta práctica cobra total sentido si consideramos que durante el Clásico temprano domina el tipo de rostro convencional (véase Cap. 4, Tabla 4.3), cuya intención dista de presentar una imagen-retrato. Al respecto, Clancy (1999, p. 28) y Zender (2014, pp. 63-64) ya han detectado que los tocados son las únicas piezas de indumentaria que admiten este tipo de insignias o emblemas personales.

Dentro del *corpus* de programas escultóricos se han conservado pocos tocados nominales (ej. frisos de Balamkú y de Holmul), no obstante, debido a la amplia distribución de este tipo de dispositivos en la plástica maya en general y a su relativamente temprana aparición en la escultura pétrea dispuesta en los espacios

públicos (*ca.* 100 a.e.c. – 100 e.c.), deduzco que es posible que otros casos de EIA hayan tenido originalmente tocados nominales, como los personajes del friso de Xultún y los mascarones 5D-23-2nd de Tikal y de Kabul en Izamal, o incluso los otros personajes representados en el friso de Balamkú.

5.2 Vestimenta

De forma similar a lo que sucede con el atavío de rostro, la indumentaria de los gobernantes en la EIA tiene muchas *subentidades icónicas* comunes, por lo que he decidido centrar el análisis en los componentes o piezas de manera individual en lugar de analizar cada vestido de forma aislada. Hacia el final del apartado, sin embargo, ofreceré una interpretación general de la vestimenta, tomándola como un conjunto.

El análisis comprenderá tres grandes categorías que me ayudarán a ordenar el universo de *subentidades icónicas*: (1) *Traje de base*, (2) *Cinturones y colgantes*, (3) *Accesorios*.

1. Traje de base

Tomaré como *traje de base* todas las piezas de ropa que cubren una amplia sección del cuerpo y sobre la que se adicionan otros elementos, como cinturones, joyas y demás accesorios. En las representaciones de gobernantes y personajes de élite en la imaginería maya, el *traje de base* puede ser muy variado. Durante el Clásico tardío, por ejemplo, los personajes femeninos usan huipiles largos o trajes de dos piezas, mientras que los masculinos de épocas más tempranas solo llevan extensiones de tela sencillas como bragueros o a veces faldas cortas (o faldellín).

En el *corpus* de EIA con la imagen real, el *traje de base* está compuesto por cuatro piezas básicas diferentes: braguero, pantalón corto, faldellín y *quechquémitl*.

Cronológicamente, el primero en aparecer es el braguero (o taparrabos). Se compone de un paño de tela sencillo anudado a la altura de la cintura y que cubre la entrepierna, mientras una extensión de la misma tela cae por la parte frontal. Dentro del *corpus* de EIA, solamente el personaje principal de los tableros de El Mirador tiene un braguero completo y visible (Fig. 5.44A), muy parecido al que usa

un *ajaw* temprano en el mural poniente de San Bartolo (Fig. 2.2 [I] E) y el dios del maíz en el mural norte de este mismo sitio (Fig. 5.44D).

Otros bragueros solamente se reconocen por las extensiones de tela que penden debajo de cinturones rígidos que ocultan la parte anudada en la cintura (ej. relieve de la cueva Loltún, Fig. 2.2 [I] C). Este es un tratamiento muy común desde épocas muy tempranas, aunque en la EIA solamente aparece y en el personaje central del friso Pimiento de Xultún (Fig. 5.44B) y en los relieves de H Sub-10 de Uaxactún (Fig. 5.44C). En H Sub-10, por cierto, las extensiones de tela que penden tienen una forma muy similar a la de los personajes n°13 y 14 del mural norte de San Bartolo (Fig. 5.44E), donde la mayor parte del braguero está igualmente oculto detrás de otros objetos que cuelgan de la parte frontal del cinturón.

Es interesante notar que en las imágenes y los monumentos tempranos de las Tierras bajas centrales y de la vertiente del Pacífico, los cautivos se muestran despojados del braguero y portando solamente el cinturón de tela anudado, exponiendo con ello su desnudez, como una forma humillación, degradación social y subyugación frente a los gobernantes, quienes, en contraste, se presentan completamente ataviados (Baudez y Matthews 1978, Baudez 2004b) – ver, por ejemplo, la Placa de Leiden (Fig. 2.4[II] B). Incluso, en algunos monumentos preclásicos, como el Monumento 65 de Kaminaljuyú (Fig. 2.3B), algunos cautivos – posiblemente de mayor rango que los que se muestran desnudos – aún conservan bragueros sencillos, algunos de ellos similares a los de portan los gobernantes.

Todos estos ejemplos evidencian que los bragueros fueron en realidad piezas mínimas o básicas de la indumentaria maya masculina. Desde luego, la aparición de un braguero como único atuendo de un gobernante a punto de ser coronado y el hecho de que sean utilizados por otras figuras reales contemporáneas nos obliga a pensar que era parte importante de la indumentaria real; sin embargo, en estos casos la jerarquía y la condición social de los individuos recae en otros componentes de la de la parafernalia, como los tocados, las joyas, la postura corporal y los símbolos de poder, entre otros, que por contraste distinguen a la figura real de otros tipos de personajes.

El siguiente componente del *traje de base* es el pantalón corto. Se presenta solamente en un caso, el personaje central del friso de Xultún (Fig. 5.44B), que como ya se especificó, también tiene un braguero casi imperceptible (o una extensión colgante de tela que simula un braguero). En este caso, el pantalón se detecta gracias a los rebordes que se ven alrededor de las rodillas del personaje, y que, al ceñirse a los muslos indican claramente que no se trata de un faldellín. Esta particular pieza de vestimenta es poco usual en la iconografía maya. En el mural poniente de San Bartolo (Fig. 5.45A) el dios del maíz entronizado porta pantaloncillos similares, ceñidos a las piernas y confeccionados con piel de jaguar, y una pieza de atuendo casi idéntica porta un dios del maíz en una fuente polícroma procedente de Calakmul y fechada para finales de Clásico temprano (Fig. 5.45B). La diferencia principal radica en las cuentas y plumas en el borde inferior en el ejemplar de Calakmul. Sospecho que en el friso de Xultún los rebordes irregulares de los pantalones corresponden a cuentas similares (ver también la Figura 3.35A).

Pienso que esta pieza de indumentaria puede estar asociada con la ceremonia de coronación del dios del maíz (como se ve en los murales de San Bartolo) o con las danzas de personificación de la Deidad Ave Principal que realiza este mismo dios (ej. vasija de Calakmul, que presenta a un dios del maíz alado); sin embargo, una interpretación más específica acerca de su significado en el friso de Xultún sería demasiado especulativa, sobre todo si recordamos que en el registro gráfico que existe de este friso no aparecen los pantaloncillos con todos sus detalles. Por lo tanto, me limito a señalar las posibles similitudes y los contextos en los que aparece.

A diferencia de esta extraña pieza de atuendo, los faldellines conllevan un importante contenido simbólico que es más fácil de detectar debido a sus diseños más elaborados y a su uso frecuente como parte de la indumentaria real del Clásico, lo que permite una visión más amplia y comparativa.

En el *corpus* de EIA dos tipos de faldellines aparecen juntos por primera vez en la crestería del Templo del Sol Nocturno de El Zotz, alrededor de finales del siglo IV. Se trata de la falda corta de confección sencilla y con cuentas en el borde (Fig. 5.45C) y la “falda de red”, elaborada con cuentas tubulares y esféricas que juntas configuran un diseño reticulado romboidal (Fig. 5.45D). Dos siglos después, ambos

faldellines se repiten en los dos personajes conservados del friso de Balamkú (Fig. 5.45E y F). El faldellín del primer tipo, el de confección sencilla, también es utilizado por los personajes del friso de Holmul (Fig. 5.45G y H).

Se ha postulado que la falda sencilla es utilizada por personajes masculinos en la iconografía del Clásico temprano, mientras que la falda de red es más frecuente en mujeres (Taube y Houston 2015, pp. 211-212). Si bien esto es cierto para el primer tipo de falda, que parece de uso masculino únicamente, la falda con diseño de red puede ser usada por hombres y mujeres de forma indistinta, como lo han demostrado las observaciones de García Barrios y Vázquez López (2013, p. 68. También Houston *et al*. 2006, pp. 51-52).

En la crestería del Templo del Sol Nocturno, la oposición entre ambos atuendos probablemente responde a la necesidad de mostrar a la pareja real (Taube y Houston *ibid.*), de la misma forma que en la Estela 40 de Tikal (Fig. 5.46A), en cuya imagen K'an Chitam se encuentra flanqueado por sus dos padres: el padre con faldellín sencillo y la madre con falda de red (Valdés y Fahsen 1998). En el friso de Balamkú esta dualidad no parece tan clara, ya que el personaje n°2 no lleva el típico *quechquemitl* que cubre los hombros y el pecho de las mujeres con falda de red, y en su torso tampoco existen indicios de que se trate de un personaje femenino. Por estas razones, en un trabajo anterior he propuesto que es un gobernante masculino, igual que el personaje n°3 (Salazar Lama 2014, p. 155, nota 76).

En cuanto a los significados culturales de los dos tipos de falda, la de confección sencilla con cuentas en el borde inferior y flecos o cordoncillos colgantes, es muy cercana a las faldas de piel de jaguar que los gobernantes usan en ceremonias de entronización y en varios rituales.[165] Debido a que se presenta en muchos contextos, todos muy diversos, el significado específico de esta falda es difícil de detectar, sin embargo, si se puede asegurar que se trata de una pieza fundamental de la indumentaria real.

[165] En la escultura pétrea y de estuco modelado a veces es difícil detectar las manchas negras con forma de rosetón, ya que muchas veces estuvieron pintadas o indicadas por ligeras líneas incisas, algo que no siempre se conserva en buen estado. Sospecho que algunas de las faldas que ahora vemos en la EIA pudieron tener originalmente estos motivos; sin embargo, con el estado actual de los registros esta aseveración se queda en el terreno de las especulaciones.

A diferencia de los bragueros, estas faldas cortas son de uso exclusivo de los gobernantes, por lo que no se trata de una pieza básica o mínima de vestimenta, sino de un elemento de distinción social y de posición jerárquica elevada. Las cuentas añadidas a la parte inferior podrían indicar a su vez riqueza material y un alto nivel socioeconómico debido a que son bienes de exclusión (*Apartado 5.1.1*).

Ahora bien, en cuanto a la falda de red, su significado es mucho más claro y preciso. Muchos autores (Le Fort 1995; Quenon y Le Fort 1997, pp. 894-897; García Barrios y Vásquez López 2012; pp. 81-82, entre otros) coinciden en que por su diseño reticulado – que es formalmente cercano al caparazón de una tortuga y a la espalda de los cocodrilos terrestres – esta falda está íntimamente ligada con el episodio de resurgimiento del dios del maíz del interior de la tierra (Fig. 5.41E y 5.46C). Junto con la concha en sección y la cabeza del pez *Xook* que se porta en la parte frontal del cinturón a manera de trofeo, el atuendo alude al momento final de la saga mítica del dios, simbolizando tanto la tierra de la que emerge como la criatura monstruosa a la que vence en el inframundo acuático. Esto queda claro en otras escenas en las que el dios danza triunfante mientras porta la falda y la cabeza del pez derrotado en su cinturón (Fig. 5.46B). Ahora bien, no podemos descartar que esta falda también es usada por la diosa lunar, y que en muchas ocasiones los personajes femeninos la utilizan en eventos de personificación (Reese-Taylor *et al*. 2009, pp. 42-44).

Durante el Clásico tardío, el conjunto falda de red y cabeza del pez *Xook* adquiere un significado adicional y se convierte en parte del traje protocolario de las mujeres asociadas al linaje *Kanu´l* de Calakmul, encontrándose en muchos monumentos que visualmente comunican su vínculo con dicha dinastía (García Barrios y Vázquez López 2012, pp. 83-85; Vázquez López en prensa).

Ahora bien, en la crestería del Templo del Sol Nocturno de El Zotz y en el friso de Balamkú, el significado político de la falda no es evidente y ambos programas escultóricos tampoco corresponden con el período de expansión del reino de la cabeza de serpiente desde Calakmul (que comienza durante la primera mitad del siglo VII). Más bien habría que pensar en que su simbolismo se asocia ya sea con el dios del maíz o con la diosa lunar.

En el Templo del Sol Nocturno, la imaginería solar y celestial del friso que se encuentra justo por debajo de la crestería hace pensar que el personaje femenino que usa esta falda de red podría estar vinculado con la luna, mientras su contraparte masculina podría adquirir un simbolismo más emparentado con el sol. Una dualidad similar se observa en las parejas de antepasados reales que también ocupan el espacio celeste en las estelas 1, 4, 6 y 11 de Yaxchilán.

En cuanto al personaje n°2 del friso de Balamkú, la imaginería que lo rodea es claramente terrestre, y el individuo se muestra en la cima de una montaña de fertilidad y abundancia vegetal (véase en el Capítulo 6 el *Apartado 6.2*, dedicado a las montañas), por lo que considero que el significado de la falda está en asociación directa con el episodio del renacimiento del dios del maíz.[166] De ser así, el personaje con la falda estaría recreando dicho evento y usando la indumentaria emblemática de la deidad, tal como ocurre en otras imágenes del Clásico en las que las acciones y los trajes de los gobernantes remiten al renacimiento del maíz (Fig. 5.46D).

El último elemento del *traje de base* por analizar es el *quechquémitl* que portan el personaje central y el lateral del friso de Holmul (delineados en rojo en las Figuras 5.45G y H).

En los dos personajes, la forma y el tamaño de los *quechquémitl* son similares. Como se ve en la figura anterior, se trata de capas cortas que cubren los hombros y la parte superior del pecho. En el personaje lateral del friso se muestra claramente que esta pieza cubre la parte alta de la espalda, rodeando el cuello por completo.

En cuanto a su confección, los dos *quechquémitl* de Holmul tienen una doble fila de mosaicos rectangulares y semi circulares, cada uno con un pequeño agujero en el centro. Un pectoral un tanto similar fue encontrado en la Tumba 1 de la Estructura VI de Oxtankah, Quintana Roo (Fig. 5.47A. Melgar Tísoc 2006). En él, las placas rectangulares y ovaladas de concha nacarada tienen agujeros parecidos que permitieron sujetarlas a una base de algodón. Sugiero que, en el sentido técnico, los *quechquémitl* representados en el friso de Holmul pudieron ser parecidos al

[166] Un detalle importante es que la falda de red en Balamkú carece de la concha en sección y de la cabeza del pez *Xook* en el cinturón. Esto podría deberse a la posición del personaje y la altura en la que se encuentra, lo que produciría que dichos motivos fuesen imposibles de ver desde cualquier ángulo.

pectoral de Oxtankah y tal vez representan prendas elaboradas con la misma materia prima, aunque sospecho que tienen un significado connotado diferente.

En efecto, el tipo de prendas que vemos en Holmul son comunes en la imaginería guerrera asociada con Teotihuacan y se encuentran tanto en la iconografía de dicha ciudad como en las regiones con las que tuvo contacto (García-Des Lauriers 2000, Fig. 2.17a, b), especialmente la maya, donde aparecen desde el Clásico temprano (García-Des Lauriers 2000, p. 72).

En el área maya existen claros ejemplos de la asociación de estas capas cortas con la guerra y los guerreros teotihuacanos, como las estelas 32 de Tikal y 16 de Dos Pilas (Fig. 5.47B y C, respectivamente). Durante el Clásico tardío este vínculo es aún más explícito ya que las mismas capas son utilizadas por gobernantes que portan la cabeza de la serpiente de guerra teotihuacana *Waxaklajuun Ubaah Chan* a manera de tocado (Fig. 5.47D), lo que indica que los individuos se encuentran personificando dicha deidad (Taube 1992a, p. 61).

En la figura anterior es curioso observar que tanto la capa *quechquémitl* como la serpiente de guerra tienen una superficie conformada por placas rectangulares, y esta misma característica se observa también en los cascos de mosaicos de concha, llamados *ko'haw* entre los mayas (Fig. 5.47E. García-Des Lauriers 2000, pp. 114-124; Stone y Zender 2011, pp. 84-85). A partir de estas constantes similitudes es posible inferir que entre los mayas muchos elementos de la indumentaria guerrera toman su apariencia de la serpiente teotihuacana, como si los implementos bélicos "derivaran" de la deidad tutelar de la guerra y replicaran, al menos en parte, su aspecto.

De acuerdo con Taube (1992a, pp. 82-83), esta serpiente de guerra se asocia con un aspecto particular de los gobernantes mayas, caracterizándolos como líderes guerreros. Es en este sentido que considero que los *quechquémitl* de mosaicos rectangulares que aparecen en el friso de Holmul – que claramente forman parte del complejo iconográfico castrense en otros contextos contemporáneos y tardíos – podrían expresar ideas semejantes y ser alusiones al oficio de guerra ligada con Teotihuacan, cuyos guerreros fueron tomados como parámetro de los combatientes victoriosos en muchas partes de Mesoamérica (Taube *ibid.*).

2. Cinturones y elementos colgantes

En el *corpus* de EIA, los primeros cinturones aparecen en el Preclásico tardío y están en los relieves de H Sub-10 de Uaxactún (Fig. 5.48A). Posteriormente, se presentan en los frisos de Xultún y Holmul (Fig. 5.48B y C) y su presencia se infiere en al menos dos casos de estudio suplementarios (Fig. 5.48D y E).[167] Aunque en apariencia todos los cinturones en la EIA son distintos, una mirada detallada revela que tienen muchos elementos componentes en común.

Los cinturones de H Sub-10 son muy cercanos formalmente a otros ejemplos contemporáneos, como los que se ven en la Estela 1 de Nakbé, en el grabado de la cueva de Loltún y en el pectoral de Dumbarton Oaks (Fig. 2.2[I] A, C y D, respectivamente). Todos incluyen uno o más discos con un pequeño círculo en el centro, cabezas zoomorfas colgantes en la parte frontal de las que penden tres placas de piedra pulida y otros elementos (nudos, telas o motivos con forma de foliaciones). En el arte maya en general, las cabezas colgantes zoomorfas o de deidades son comunes durante el Preclásico. También existen las cabezas antropomorfas (ej. Fig. 2.2 [II] A, 2.4 [II] D y C, 2.4 [III] A), que son las más frecuentes durante el período clásico, aunque ya se anunciaban desde el Preclásico tardío con la cabeza que pende del paño de tela en la cintura del personaje central de los tableros de El Mirador (Fig. 5.48F).

En la EIA del Clásico temprano, las cabezas con tres placas de piedra pulida colgantes se ven en los dos personajes del friso de Holmul, en el personaje central del friso Pimiento de Xultún, en el personaje masculino de la crestería del Templo del Sol Nocturno y en el relieve del Templo I de Dzibanché, aunque en estos últimos dos casos las cabezas se han perdido por el deterioro.[168]

En torno a los cinturones propiamente dichos, Proskouriakoff (1950, p. 65) ha notado que los discos frecuentemente se alternan con bandas cruzadas o con

[167] El personaje del relieve de la terraza 3 de Toniná (Fig. 4.8E) tuvo originalmente un cinturón, del que solamente queda una huella sobre el estuco que insinúa que se trataba de un elemento voluminoso añadido. Su forma concuerda con la de los cinturones rígidos; sin embargo, se desconocen los detalles iconográficos.

[168] En el Clásico temprano las cabezas antropomorfas se colocaban regularmente en la parte trasera de los cinturones, lo que me hace pensar que en los casos del Templo del Sol Nocturno y en el Templo I de Dzibanché se trataba originalmente de rostros humanos. En el relieve de Dzibanché, el cinturón del personaje pudo ser muy similar al que se observa en la concha tallada que proviene de la tumba real del mismo Templo I (Fig. 2.4 [III] C).

motivos trenzados, todo dentro de una franja rectangular delimitada por cintas delgadas. La misma autora (*ibid*.) también observa que existen casos en que las bandas cruzadas se alternan o se sustituyen por signos estelares propios de las bandas celestes. Sin duda, ésta es una observación importante que permitirá profundizar en el simbolismo de los cinturones, por lo que será retomada más adelante.

Es común que de los cinturones se desprenda una especie de "cadena" diagonal hecha con motivos similares al signo **YAX** engarzados por cuentas y que cae hacia atrás, atravesando el muslo. Muchas veces, estas cadenas terminan con la cabeza o el cuerpo completo del dios *Chaahk* o de GI (García Barrios 2008, pp. 418-428), como en las estelas 1 de Tak'alik Ab'aj, 39 de Tikal, 1 de Uolantún y 12 de Xultún, y en una de las jambas del Templo de la Cruz de Palenque (Fig. 5.49A-E, respectivamente). En la EIA, solamente dos casos las presentan (Fig. 5.48A y D). En los relieves de H Sub-10, donde aparecen por primera vez, los motivos engarzados parecen ser tubos y nudos con cuentas,[169] mientras que en la crestería del Templo del Sol Nocturno sí tienen la forma antes descrita. Ninguno caso tiene los dioses mencionados en los extremos.

El simbolismo de los cinturones y de sus componentes parece ser muy complejo. En primer lugar, los discos con un círculo concéntrico tienen una forma muy parecida a las orejeras (ver también Fig. 5.49F [ejemplos n°1 y 2]). El disco en el cinturón del personaje principal del friso de Xultún (Fig. 5.48B) tiene cuatro esferas pequeñas periféricas, lo que lo hace idéntico a las orejeras quincunce del Clásico temprano. Taube (2005a), citando a otros autores, menciona que piezas de jade semejantes a las orejeras pudieron ser utilizadas en otras partes del atavío real – como en este caso los cinturones – debido al gran tamaño y a la cantidad con se encuentran dichos artefactos en algunos contextos funerarios. De ser correcta esta interpretación, ¿los discos en los cinturones aludirían a la noción de centralidad al igual que las orejeras en el atavío de rostro? Si partimos del disco en el cinturón del friso de Xultún, es posible pensar que sí existen ciertas analogías simbólicas con

[169] Este motivo es similar en otros ejemplos contemporáneos (ej. relieve de la cueva Loltún).

las orejeras, aunque es difícil asegurar que este mismo significado se encuentra en otros ejemplares, sobre todo en aquellos que no recrean un quincunce.

En cuanto a las bandas cruzadas que aparecen flanqueando los discos, sabemos que en muchos casos estos mismos motivos forman parte de las bandas celestes del Clásico (véase el Capítulo 6), sin embargo, también pueden aludir a la centralidad en relación con un espacio determinado, como ya se ha visto para otros contextos (ej. en los ZFS de los atavíos de rostro de las *Fases 1* y *2*). En el período clásico tardío, algunos cinturones se componen de segmentos rectangulares separados por franjas verticales dobles, siguiendo la típica configuración de las bandas celestes (Fig. 5.49F [ejemplo n°5]). Asimismo, como ya se mencionó, Proskouriakoff (1950, p. 65) señaló que en algunos casos aparecen signos estelares dentro de los cinturones (Fig. 5.49F [ejemplos n°3, 5, 7 y 8]). Por mi parte, encuentro que algunas de estas fajas pueden estar delimitadas arriba y abajo por las mismas franjas con volutas y variantes trilobuladas del signo T533 que bordean los marcos celestes del Clásico temprano (Fig. 5.49F [ejemplo n°6], comparar con Fig. 5.49G [*subentidades icónicas* señaladas en ambas figuras]).[170] Considero que todas estas similitudes no son fortuitas e indican que entre los cinturones y las bandas celestes existen significados afines. Incluso, es posible que algunos cinturones sean simplificaciones o versiones reducidas de bandas celestes completas (Fig. 5.49F [ejemplo n°5]).[171]

Las cabezas antropomorfas que cuelgan de los cinturones han sido interpretadas por Houston y Stuart (1998, p. 85) como representaciones de antepasados reales, comparables a las cabezas sin cuerpo ubicadas en las partes altas de algunas estelas o a las que surgen de las barras ceremoniales (Houston y Stuart 1998, Fig. 11a – b). En otras ocasiones, como en el cinturón del personaje central del friso de Xultún (Fig. 5.48B), las cabezas pertenecen a animales y deidades (un ejemplo similar es el cinturón de *Siyaj Chan K'awiil* en la estela 31 de Tikal. Fig. 5.49G).

En el lado izquierdo del cinturón de Xultún se encuentra la cabeza de un ave, posiblemente una guacamaya con una cresta de plumas muy particular que es

[170] Comparar con las bandas celestes del Clásico temprano en las Figuras 6.4A y 6.5A, C del Cap. 6.
[171] Debido a que no todos los cinturones en la iconografía maya incluyen el mismo repertorio de *subentidades icónicas*, esta interpretación es tentativa y no es aplicable a todos los casos registrados.

diagnóstica de los quetzales. En el centro y abajo se halla la cabeza del Dios jaguar del Inframundo que, como se verá más adelante, es una de las deidades tutelares del linaje gobernante local y de la ciudad, y del lado derecho está la cabeza del dios solar *K'inich* con llamas brotando de la coronilla. ¿Podrían ser todas las cabezas de este cinturón representaciones de dioses o criaturas tutelares?

Es posible que así sea, aunque también es viable que las cabezas de la guacamaya-quetzal y de *K'inich* tengan valores logográficos y que juntas configuran un nombre, tal vez *K'inich K'uk' Mo'*, siendo esta una deidad o un tipo de entidad retomada más tarde por otros gobernantes de las tierras bajas y en los discursos visuales de la EIA. Desafortunadamente no he encontrado otros ejemplos dentro de Xultún que puedan corroborar esta interpretación.

Ya sea que representen antepasados reales o deidades (o incluso teónimos), las cabezas atadas en los cinturones fueron componentes fundamentales de la indumentaria real durante todo el Preclásico y el Clásico. Muchas de ellas han sido reportadas en contextos funerarios (ej. máscaras de la Tumba 3 del Templo Olvidado y de la Tumba 3 del Templo XVII-A, ambas en Palenque). Las tres placas de jade, de caliza o de piedra verde que regularmente se adosan a la parte inferior de estas cabezas (Fig. 5.48A-E) se golpean y producen sonido con el movimiento, algo que ha sido interpretado por Houston y sus colaboradores (Houston *et al.* 2006, p. 267) como "la voz" de los antepasados. Considero que esta interpretación carece de argumentos firmes y concuerdo con Regueiro Suárez (2014, p. 55; 2017, p. 97) cuando interpreta estas placas como objetos sonoros que forman parte de los dispositivos rituales utilizados en las danzas. A esto solamente agregaría que dichas placas son piezas emblemáticas de la indumentaria real, tal y como se especificó en el Capítulo 2, *Apartado 2.1*.

A partir de lo analizado podemos entender que la práctica de integrar cabezas en los cinturones tal vez se debe a que se trata de seres emblemáticos para el reino y para el gobernante. Cabezas similares asoman desde el cielo o son invocadas a través de las barras ceremoniales, lo que indica que existe cierta cercanía conceptual con los cinturones y las bandas celestes.

Los últimos componentes de los cinturones por analizar son las cadenas diagonales de H Sub-10 y del Templo del Sol Nocturno (Fig. 5.48A y D). En un estudio sumamente detallado sobre estos motivos García Barrios (2008, p. 430) encuentra que lo más común fue colocar a *Chaahk* (ya sea solo su rostro o de cuerpo completo) en el extremo inferior de las cadenas. La autora también ha observado que en los ejemplos más tardíos esta cadena termina en una piedra que es atravesada por el brazo de *Chaahk* (Fig. 5.49E). Este objeto podría ser el hacha misma o la manopla de este dios que es tomada por los gobernantes, levantada y agitada en el aire y finalmente usada para golpear, emulando el rayo de *Chaahk* – comparar con la escena de la vasija K4013 en el catálogo en línea de J. Kerr (García Barrios, comunicación personal, febrero de 2017). Asimismo, García Barrios (2008, p. 443) encuentra que el hacha de *Chaahk* está a su vez emparentada con los signos **YAX** y con las cuentas tubulares que conforman la cadena, en el sentido que dichos motivos representan joyas u objetos pulidos vinculados con la luminosidad del rayo y con los astros del cielo.[172]

En los ejemplos de EIA donde aparecen estas cadenas no se encuentran los dioses habituales (*Chaahk* o GI), sin embargo, considero que el simbolismo asociado con el rayo de *Chaahk* se mantiene debido a la configuración misma de las cadenas, donde predominan los motivos *yax* (Templo del Sol Nocturno)[173] o las joyas de piedra pulida (H Sub-10).

Un dato interesante: la Estela 1 de Tak'alik Ab'aj (Fig. 5.49A) retrata a un gobernante personificando a *Chaahk* (con la típica espiral del dios sobre la cabeza) y portando una cadena prácticamente idéntica a la de los personajes de H Sub-10, que en la escena de la estela funcionaría como un dispositivo ritual de la personificación. Gracias a esta comparación no podemos descartar la idea de que los personajes de Uaxactún estén también personificando al dios de la lluvia; algo

[172] Esta interpretación se corrobora con la cadena que K'an Chitam porta en la Estela 40 de Tikal (Fig. 5.46A) donde uno de los signos **YAX** es sustituido por la cabeza que personifica el brillo (para una discusión amplia sobre temas relacionados, véase Stuart 2010).

[173] Un detalle importante que no puedo pasar por alto es el hecho de que la cadena del personaje masculino del Templo del Sol Nocturno apunta directamente al rostro de *Chaahk* colocado inmediatamente debajo, como si con esta ubicación se quisiera aludir a la relación estrecha que existe entre el dios y el elemento del atuendo.

que, como se verá más adelante, concuerda con el significado de otros elementos de las escenas.

3. *Accesorios*

Entre los muchos accesorios de indumentaria que pertenecen al complejo iconográfico de la figura real en el arte maya, los que aparecen en la EIA, como se muestra en la Figura 5.50, son pocos en cantidad y restringidos en variedad.

Los más comunes son los collares de cuentas de los que penden cabezas antropomorfas o zoomorfas a la altura del pecho (Fig. 5.50B - H). En un solo caso, en el friso de Placeres, lo que pende del collar del gobernante es una barra marcada como objeto brillante de la que a su vez cuelgan tres pares de cuentas tubulares y esféricas. En este caso, el collar de cuentas está oculto detrás del ZFI.

En los personajes 2 y 3 del friso de Balamkú y en la figura central del friso de Holmul (Fig. 5.50D - F) las cabezas que penden de los collares tienen rostros antropomorfos.[174] En estos tres casos, los rostros tienen cuentas debajo del mentón, orejeras y pendientes o están completamente rodeados por hileras continuas de cuentas, de la misma forma que muchos rostros de gobernantes en la EIA del Clásico temprano (*Fase 2* del desarrollo del atavío de rostro). Ya en otro trabajo (Salazar Lama 2014, p. 113) he interpretado que esta similitud aspectual podría indicar que los rostros en los pectorales corresponden a figuras reales ancestrales, y que su inclusión en la indumentaria real responde a que – al igual que las cabezas en los cinturones – son seres emblemáticos y relevantes para su portador. En la Tumba 1 de Nakum se encontró un collar de cuentas y un pectoral ovalado de jade que en la parte frontal presenta la cabeza de un antepasado asomando desde el cielo (Fig. 2.4 [I] D. Consultar Carter 2010a; Žrałka *et al.* 2011, pp. 897-898). Sugiero que tanto en la EIA como en la escultura pétrea monumental esto pudo tener un equivalente en las cabezas antropomorfas de los pectorales (véanse también las Figuras 2.4 [II] A y B, 2.4 [III] A).

[174] El personaje lateral del friso de Holmul (Fig. 5.50G) tiene un pectoral con una forma ovalada y voluminosa. Al parecer, tiene marcas de brillo, lo que indicaría que se trata de una placa de jade o de una joya de piedra pulida.

Otros accesorios son menos comunes en la EIA. Las pulseras y tobilleras de cuentas son escasas y solo se presentan en los frisos de Balamkú y Holmul y en los tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador (Fig. 5.50A, D y E), aunque son mucho más abundantes en otros formatos plásticos. En la concha tallada de la Tumba del Búho en Dzibanché (Fig. 5.4F), las cuentas de la pulsera fueron hechas con pequeñas piezas de jade adheridas, por lo que podemos inferir que en la EIA las pulseras y las tobilleras aluden al mismo material. Como ya se mencionó para el caso de las cuentas integradas en el atavío de rostro de la *Fase 2*, el jade alude a un alto poder socioeconómico dada su exclusividad y alto valor material. De acuerdo con Miller y Martin (2004, p. 70) la joyería de jade usada por los gobernantes también podría ser una alusión a las galas y los adornos del dios del maíz, utilizada tal vez como metáfora del follaje verde con el que se vincula dicha deidad.

En ocasiones, como en los tres personajes de los relieves de H Sub-10 de Uaxactún (Fig. 5.50B), las pulseras y tobilleras son de telas amarradas, a veces con nudos, y pueden presentarse también a la altura de los brazos. Los amarres del personaje n°1 también incluyen cuentas que tienen emanaciones florales, un indicio de las propiedades preciosas del jade (Houston y Taube 2000, p. 267). Adicionalmente, los personajes n°1 y 2 tienen bandas de tela con emanaciones florales anudadas en los brazos (comparar con Fig. 2.2 [I] A y D). Debido a que en estas posiciones (muñecas, tobillos y brazos) las telas amarradas no presentan un fin práctico evidente, es posible sugerir que su significado está más relacionado con su valor material, como una señal de estatus y de alto poder socioeconómico.[175]

Dentro del *corpus* de casos de EIA, solamente el personaje central del friso de Xultún (Fig. 5.50C) tiene brazaletes y tobilleras con pequeñas cabezas zoomorfas. El brazalete del lado derecho aún conserva un signo **AK'AB**, "oscuridad". Piezas de indumentaria similares se presentan en varios monumentos del Clásico temprano (ej. estelas 1, 2 y 31 de Tikal, 16 de caracol y 1 de Uolantun).

[175] Para una discusión detallada de este significado, consultar el análisis de la *Fase 1* de desarrollo de los atavíos de rostro, especialmente el subapartado *Ensamble de orejera (posiciones 2, 3, 4 y 7) y paños de tela (posiciones 6 y 10)*

En una placa o hacha de piedra verde (Fig. 2.4 [II] C) – manufacturada hacia mediados del siglo V y de procedencia desconocida – un gobernante es representado con brazaletes y tobilleras con signos **AK'AB**, y el topónimo sobre el que está parado también tiene el mismo signo, definiendo la localidad como un ámbito nocturno u oscuro (Carter 2010b). Este individuo se encuentra personificando a una deidad felina, probablemente al Dios Jaguar del Inframundo, mientras lleva un faldellín de piel de felino, tiene algunos de los rasgos faciales y corporales de dicha deidad y porta las ya mencionadas ajorcas con signos de oscuridad. Es curioso notar que un pantalón corto y un par de brazaletes parecidos son parte de la indumentaria del gobernante del friso de Xultún, lo que me hace pensar en la posibilidad de que también se encuentre personificando a una deidad similar asociada con el inframundo, o, por lo menos, adquiriendo de ella algunos de sus atributos y significados; algo que no es del todo descartable si se observa la importancia que tiene el Dios Jaguar del Inframundo en el programa escultórico de la Acrópolis Los Árboles (ver más adelante en el apartado de los símbolos de poder). De ser correcta esta interpretación, sugiero que los implementos de la indumentaria del personaje de Xultún podrían ser parte de los dispositivos necesarios para la personificación ritual.

Las últimas prendas de la vestimenta real por analizar son las sandalias. En la escultura monumental pétrea de los sitios de la vertiente del Pacífico las sandalias aparecen en épocas muy tempranas, en los años alrededor del cambio de era en los monumentos de El Baúl (ej. Estela 1. Ver en Chinchilla Mazariegos 2016), Tak'alik Ab'aj (ej. Estela 5. Ver en Davletshin 2014) y Kaminaljuyú (ej. Esculturas 24 y 67. Ver en Henderson 2013), mientras que en las tierras bajas centrales los ejemplos más tempranos rondan los inicios del Clásico temprano (Proskouriakoff 1950, pp. 81, 86, 88), como la Estela 36 de Tikal y la Estela Hauberg (véase Clancy 1999, Fig. 11 y 16, respectivamente), el Relieve de San Diego (Fig. 2.2 [II] A) y otros formatos plásticos de los siglos IV y V (Fig. 2.4 [II] B-D). En la EIA, en cambio, las primeras sandalias se registran hasta finales del Clásico temprano en el friso de

Holmul (Fig. 5.50F - G),[176] y tienen un diseño similar a las que aparecen en los monumentos del siglo V en Tikal (ej. estelas 9, 13, 3 y 27) – véase Proskouriakoff 1950, Fig. 30-B1.

De acuerdo con Proskouriakoff (*ibid.*) las figuras principales de las estelas casi siempre portan sandalias de algún tipo; no obstante, los últimos descubrimientos contradicen este postulado, ya que es muy frecuente que los gobernantes se presenten descalzos, tanto en los monumentos públicos como en el arte de carácter más privado,[177] incluso, lo mismo ocurre en escenas de entronización o de la corte real (Fig. 4.4B-D, 4.7B, 4.10), lo que sugiere que dentro del complejo iconográfico alrededor de la figura real maya el calzado no era un elemento básico de la indumentaria y que por lo tanto no debe considerarse como indicador de estatus y de condición social de uso exclusivo e indispensable de los gobernantes. En la EIA del Clásico temprano esta interpretación se constata en el friso de Balamkú (Fig. 5.50D - E) y en el relieve del talud de la terraza 3 de Toniná (Fig. 4.8E), donde a pesar de las posturas regias – y en el caso de Balamkú, de los asientos reales y de las faldas lujosas – los personajes no tienen calzado.[178]

Resultados del análisis de la vestimenta

En la vestimenta real, cada elemento componente (en términos de imagen, cada *entidad icónica menor*) funciona como un marcador social debido a la fuerte carga de valores de contenido que conlleva, y cada componente adquiere un valor determinado por el contexto en el que es utilizado. Una falda de red, por ejemplo, obtiene ciertos significados de acuerdo con el espacio en el que se encuentre su portador. Incluso, la misma falda puede ser usada por personajes masculinos o femeninos, lo que deriva en matices de significado importantes.

---

[176] Es posible que exista un caso más temprano, el personaje central del friso de Xultún; los pies del individuo, sin embargo, se han perdido por completo y lo único que se conserva son las tobilleras de paños atados, algo que no garantiza que originalmente hayan existido sandalias, tal como sucede en los relieves de H Sub-10.

[177] Véanse por ejemplo las Figuras 2.1a; 2.2b; 2.3a, b; 2.4; 2.6c; 2.16b; 2.18b, d; 2.19a; 2.20a, c, d; 2.21e.

[178] La excepción a esta interpretación serían las escenas de gobernantes parados con cautivos desnudos a sus pies, en las cuales la figura real porta (siempre) sandalias, mientras los cautivos van usualmente descalzos (ej. Fig. 2.4 [II] B), aunque existen pocas excepciones. Por contraste, en estos casos particulares el calzado sí podría fungir como un indicador de estatus y de condición social aventajada.

De manera general – y al igual que otras piezas de la parafernalia real, como el atavío de rostro y los tocados – la vestimenta en general tiene varios niveles de significación. En primera instancia se encuentra el valor económico de sus componentes, que define a la vestimenta como un bien material que concreta y comunica la riqueza del portador (McAnany 2010, pp. 158-164), pero también podemos relacionar con el estatus, la jerarquía y la majestuosidad de los gobernantes. Esto se ha detectado en otros contextos ajenos a la EIA, en los que la vestimenta establece un contraste social entre individuos. Tómese como ejemplo de ello la elaborada indumentaria real frente a la escasa vestimenta de los cautivos.

Si bien este tipo de escenas contrastantes no existen dentro del *corpus* de programas escultóricos, no cabe duda que su uso responde a la necesidad de mostrar a los reyes con todos estos valores de connotación frente a sus súbditos.

La moda, la belleza y la expresión del género también son construcciones sociales en las que el vestido es esencial (Joyce 2001; Stresser-Péan 2012, pp. 242-250; Tremain 2017, Cap. 3). En cuanto a la capacidad de la vestimenta para determinar el género de un personaje, cabe decir que, hasta la fecha y con la escasa evidencia con la que contamos en el *corpus* de EIA, es imposible abordar este tema de forma satisfactoria. El único caso más o menos certero de un personaje femenino se encuentra en la crestería del Templo del Sol Nocturno de El Zotz; sin embargo, en el análisis esto pudo determinarse únicamente por factores externos a la vestimenta del individuo y a través de la comparación con otras escenas contemporáneas.

El significado ceremonial de algunas piezas de vestimenta también debe ser considerado. Los faldellines y pantaloncillos cortos, por ejemplo, forman parte de los trajes que los gobernantes llevan en momentos claves de su reinado, como en los rituales de entronización, y su uso en otros contextos y en otras circunstancias podría incluso evocar dichos eventos. Los cinturones, los colgantes, los *quechquémitl* y demás accesorios, son utilizados en ocasiones especiales debido a su significado y función, algunos de ellos podrían aludir a ciertas cualidades o atributos de los personajes y servir como elementos significantes de un cúmulo de valores en torno al portador. Un ejemplo de esto es el *quechquémitl* de guerra asociado con Teotihuacan, que define al individuo como un rey guerrero.

Tomando en cuenta las observaciones anteriores, otro resultado del análisis es la versatilidad de la vestimenta o, en otras palabras, la inexistencia de reglas rigurosas del vestido en torno a la figura real y su adaptabilidad al contexto.[179]

Una regla rigurosa, por ejemplo, es un uniforme, en el que no existen variantes entre un individuo y otro, ya que se trata de indumentarias fuertemente homogeneizadas. Una norma de vestido, en cambio, admite cierta variabilidad en sus componentes, sin que por ello se desatiendan los aspectos básicos y esenciales. Las normas son mutables en el tiempo y se ajustan a ciertas necesidades de representación (en el caso de las imágenes), varían de acuerdo con la época y las modas locales y se modifican según la ocasión.[180]

En el *corpus* de EIA enfocada en la figura real lo que tenemos son normas de vestimenta que parten de los elementos básicos del vestido (ej. *traje de base*) y que agregan o quitan accesorios y otros componentes dependiendo de las necesidades de significación (ej. cabezas, placas de piedra pulida y "cadenas" colgantes en los cinturones). Esto no es exclusivo de los programas escultóricos ya que en la plástica maya en general ocurre lo mismo. Basta con observar que en las ceremonias de entronización del Clásico tardío (comparar, por ejemplo, el Panel oval de la Casa E del Palacio de Palenque y la Piedra tallada n°1 de Bonampak con el hueso tallado del Museo de arte de Dallas)[181] los gobernantes pueden llevar una vestimenta sencilla como base a la cual enriquecen con distintos accesorios que la particularizan.

Anticipándome al análisis del Capítulo 7, quiero finalizar enfatizando que algunos implementos del vestido pueden incluso ayudar a reconocer las acciones o las narrativas representadas en las escenas. Esto se debe a que muchos de ellos son utilizados con un fin metonímico, es decir, como elementos *pars pro toto* de eventos

---

[179] Aclaro que esto aplica únicamente a la indumentaria utilizada sobre el cuerpo, ya que en lo que se refiere al atavío de rostro hemos observado una clara estandarización constitutiva y compositiva (véanse los resultados del *Apartado 5.1.1*).

[180] Para estos aspectos de la vestimenta, consultar las observaciones de Tremain 2017, pp. 78-80, con base en los estudios sobre la antropología del vestido. Para conocer el comportamiento de las normas de representación véase también Lizarazo Arias (2009a, pp. 72-76).

[181] Véanse los dos primeros ejemplos en Schele y Miller 1986, Fig. II.5 y II.8. El hueso del Museo de Dallas, Fig. 5.42F.

más amplios que los que la imagen muestra;[182] la comprensión completa de estos componentes solamente se podrá efectuar evaluando el contexto íntegro de las escenas y los vínculos de interacción que se establecen con otras *subentidades icónicas*.

5.3 Distintivos reales y símbolos de poder

Como parte esencial de la parafernalia de los gobernantes se encuentran los distintivos reales y los símbolos de poder. De entrada, seguiré a Clancy (1999, pp. 32-33) en su definición de *regalia*, y consideraré como distintivos reales todos aquellos elementos de la parafernalia que señalan la condición social y el estatus de los personajes, mientras que tomaré por símbolos de poder todos los objetos que indican la ocupación del máximo cargo político. Para complementar estas ideas, McAnany (2010, pp. 159-160) asegura que entre los mayas los distintivos de la realeza y los símbolos asociados con el poder eran objetos de gran valor material y simbólico, algunos podían ser transferidos de generación en generación, de gobernante a gobernante, por lo que se convertían en potentes símbolos de un linaje regente, de estatus social y jerarquía. Se trata, además, de objetos que por su valor separan o distinguen a los grupos de élite del resto de la comunidad. En este mismo orden de ideas, Grube (2011), Obregón Rodríguez y Liendo Stuardo (2016, p. 110) reconocen varios objetos utilizados por algunos gobernantes del Clásico que pueden ser definidos como distintivos reales y símbolos de autoridad, entre ellos mencionan “dioses bufones”, cetros, cetros-maniquí, estandartes, garrotes, joyas reales en los tocados, etc.

En la EIA, como se verá, algunos de estos objetos se encuentran integrados en la vestimenta y otras secciones de la indumentaria de los gobernantes, por lo que ya fueron estudiados en los apartados anteriores (ej. cabezas trofeo, motivos trenzados y nudos). En el presente apartado estos componentes serán analizados desde otra perspectiva, y se explorarán de manera individual tratando de comprender su vínculo con los gobernantes y la noción de realeza.

[182] Esta observación parte del uso referencial y el significado metonímico que adquieren algunas piezas de vestimenta en la imaginería maya en general. Para un ejemplo clásico, véanse las interpretaciones que ofrecen Quenon y Le Fort (1997) en torno a la falda de red.

Otros objetos, en cambio, son sostenidos por los gobernantes (ej. barras ceremoniales, hachuelas, antorchas) o les sirven de asientos (ej. tronos, cojines y andamios). Estos no han sido analizados con anterioridad, por lo que aquí se estudiarán en todas sus dimensiones (identificación iconográfica, contenidos simbólicos, comportamiento contextual) con el propósito de dar un panorama general de los valores de contenido que aportan a la imagen real y al ejercicio del poder.

Para facilitar la consulta y el seguimiento del análisis por parte del lector, trataré cada uno de los distintivos reales y símbolos de poder de manera separada: *motivos trenzados y nudos*; *barras ceremoniales y antorchas*; *hachuelas*; *asientos reales: tronos, andamios y cojines; Dios Bufón y cabezas trofeo; atavío de rostro y tocado*.

Motivos trenzados y nudos

El motivo trenzado, del cual ya se especificó su carga simbólica en el *Apartado 5.1.1* [*Atavío de rostro de la Fase 2 (200/250 – 600 e.c.*)], es largamente utilizado dentro del complejo iconográfico de los gobernantes como un indicador de realeza y de gobierno. Stone y Zender (2011, pp. 80-81) señalan que el motivo trenzado pudo tener varios referentes, como la estera (o petate) y los tejidos, posiblemente tejidos finos, que de acuerdo con Reents-Budet (2006) tienen un alto valor material y son bienes de exclusión social. Todos estos significados justifican muy bien su integración en los tocados y en los atavíos de rostro.

Ahora bien, en la EIA el motivo trenzado también aparece fuera de los implementos de vestimenta. En los frisos de Xultún y Placeres (Fig. 5.51), por ejemplo, motivos trenzados de grandes proporciones y con un complejo entramado fueron colocados debajo de los rostros de personajes de menor importancia intercalados con los personajes reales. La forma del motivo se origina durante el Clásico temprano (ej. Altar 10 de El Palmar con fecha 554 e.c. Octavio Esparza y Luz Evelia Campaña, comunicación personal, noviembre de 2018. Ver Fig. 5.51D).[183]

[183] La forma del motivo trenzado también aparece en los alatares 3, 16, 18 y 19 de Tikal, todos del Clásico temprano, y se sigue utilizando durante el Clásico tardío (ej. altares 7 y 10).

En el friso Xultún (Fig. 5.51A),[184] extensiones o prolongaciones de este motivo conectan todas las partes del friso y los personajes de la escena, cobrando una especial forma intrincada en las esquinas. En este mismo friso, la barra ceremonial del personaje central también está marcada con motivos trenzados. En el friso de Placeres (Fig. 5.51B)[185] los motivos trenzados se restringen al pectoral de dos dioses ancianos y a las bandas de tela sobre sus cabezas en las que fueron colocados tres dioses bufones (también Fig. 5.41B). Versiones simplificadas del motivo trenzado – que por su forma alargada recuerdan a las esteras que aparecen en los tronos (comparar con Fig. 5.15) – delimitan la escena por arriba y abajo, conectando a todos los personajes reales.

Algo comparable se presenta en los relieves del Edificio H Sub-10 de Uaxactún (Fig. 5.51C).[186] Aquí, los motivos trenzados tienen la forma de bloques cuadrados que ponen en contacto – en una secuencia intercalada lograda a partir de una composición del tipo *modular repetitiva* – a todos los personajes reales que rodean la estructura por sus cuatro lados. A diferencia de los frisos de Xultún y de Placeres, en los relieves de H Sub-10 los motivos trenzados representan más explícitamente una estera o petate; su configuración cuadrada y el entramado así lo sugieren.

¿Cómo interpretar dichos motivos iconográficos cuando rebasan los límites de las figuras reales? Como se vio en el *Apartado 5.1.1*, el motivo trenzado *caracteriza* a sus portadores en virtud de los valores de connotación que tiene. En estos contextos, el motivo trenzado adquiere la capacidad de mediar conceptos más amplios relativos a la autoridad real y el gobierno, cumpliendo con ello un rol metonímico. Si aplicamos a estos casos la segmentación icónica propuesta por Groupe μ (2015, p. 132), veremos que los motivos trenzados son unidades icónicas menores – *subentidades icónicas* – que significan (es decir, ponen en relación valores de connotación) a la *entidad* o la *supraentidad icónica* a la que pertenecen. Bajo esta perspectiva, es viable suponer que en los tres programas escultóricos mencionados (Xultún, Placeres y H Sub-10) los motivos trenzados que abarcan toda

[184] Ver el friso completo en Fig. 3.2B.
[185] Ver el friso completo reconstruido en Fig. 3.4B.
[186] Ver las cuatro fachadas de H Sub-10 en Fig. 3.12.

la composición también mantienen su función metonímica y son capaces de significar ya no solamente a los individuos que los portan en su atuendo, sino que también *caracterizan* a la escena completa, definiéndola como una escena impregnada de valores relacionados con la realeza. Debido a que se extienden a lo largo y ancho de las fachadas de las estructuras, sugiero también que estos dispositivos icónicos señalan o definen a los edificios como dependencias reales o donde se llevan a cabo actividades relacionadas con el oficio real.[187]

En estrecho vínculo con el motivo trenzado, los nudos también aparecen dentro del complejo iconográfico de la figura real en la EIA. Se presentan mucho antes que los motivos trenzados – alrededor de los siglos IV o III a.e.c., aunque igualmente incorporados en el ensamble de orejera y como parte de la indumentaria.

El nudo como distintivo asociado a la realeza ha sido estudiado solamente de forma tangencial, ya que ha predominado su relación con los bultos sagrados y los amarres rituales de estelas y altares (Reilly 2006, pp. 12-15; Reents-Budet 2006, pp. 116-119, entre otros), o con la indumentaria funeraria de los gobernantes y los personajes de élite (Reents-Budet 2006; Pereira 2014). El nudo también ha sido analizado dentro de la imaginería relacionada con los cautivos de guerra y las víctimas de sacrificio (Baudez y Mathews 1978; Baudez 2004b).

En la EIA también puede detectarse la relación entre el nudo y la noción de autoridad y realeza a partir de su conexión con el motivo trenzado; conexión que se puede descubrir si se analizan ambos íconos bajo el principio de sustitución icónica.

Ya Steinbach (2015, p. 115), Freidel y Schele (1988a, p. 57), han planteado que en la imaginería maya este principio permite indagar sobre las equivalencias semánticas de ciertos motivos iconográficos, mismas que se hacen evidentes cuando los artistas utilizan íconos intercambiables dentro de un mismo contexto; algo que según Freidel y Schele (*ibid*.) puede incluso ayudar a develar ciertos significados en la iconografía del Preclásico en comparación con la del Clásico. Desde luego, este principio de sustitución debe manejarse con sumo cuidado, siempre considerando el potencial problema de la disyunción (Kubler 1969, pp. 8-9;

[187] Esta última idea parte de las observaciones de Lacadena e Iglesias (2006) acerca de la fachada de la Estructura 7 de Machaquila.

1970, pp. 140-144). En este caso en particular considero que el contexto será el que determina el nivel de equivalencias simbólicas que existen entre ambos íconos.

Enfocándonos primeramente en los nudos, sintetizaré los valores de contenido resultantes del análisis efectuado en el *Apartado 5.1.1*: (1) tienen un alto valor material por estar hechos de lienzos y telas finas, por lo que funcionan como indicadores de niveles socioeconómicos elevados, y (2) participan del complejo iconográfico de los gobernantes en virtud de su presencia constante en el atavío de rostro y en la vestimenta real. El nudo también se asocia con las expresiones de poder debido a su relación con la banda de tela colocada sobre la frente de los gobernantes, utilizada como diadema sobre la que se amarra o sujeta el Dios Bufón.

En la EIA, como ya se mencionó, los nudos aparecen en el atavío de rostro muchos siglos antes que el motivo trenzado (*Fase 1* del desarrollo formal e inicios de la *Fase 2*); sin embargo, desde los primeros casos se le encuentra arriba o debajo de las orejeras, es decir, como parte del ensamble de orejera. En otras palabras, exceptuando los nudos a la altura del cuello de los personajes reales (ej. mascarón 142 Sur de Yaxhá y cabezas en friso H Sub-2 de Uaxactún), estos motivos presentan una constancia compositiva – recurrente y estable – dentro del atavío de rostro durante el Preclásico tardío e inicios del Clásico temprano, sin que regularmente formen parte de otras unidades icónicas mayores.

Ahora bien, durante los primeros siglos del Clásico temprano, *ca.* 200/250-400 e.c., el nudo comienza a desaparecer del ensamble de orejera en la EIA y en su lugar se colocan motivos trenzados (ver las Figuras 5.4 y 5.13 y el comportamiento cronológico de ambos motivos en la Tabla 5.2); es decir, se da una sustitución de un motivo por el otro. Este no es un fenómeno aislado y exclusivo de la EIA ya que durante más o menos la misma época se observa una sustitución similar en la plástica maya de manera generalizada, aunque no homogeneizada o estandarizada en todas las Tierras bajas.

En la estela 40 de Tikal y en una placa de piedra verde tallada, ambas pertenecientes al siglo V (Fig. 5.46A y 2.4 [II] C, respectivamente), por ejemplo, los motivos trenzados reemplazan a los nudos en los extremos de las barras ceremoniales, como los de las estelas 29 de Tikal y 20 de Caracol (siglo III e inicios

del siglo V, respectivamente).[188] Una sustitución semejante se da entre los nudos y las bandas trenzadas que sostienen las joyas reales sobre la frente de los gobernantes (ej. Fig. 5.4F y 5.41A-B).

En todos los casos mencionados el juego sustitución icónica se da dentro de los mismos contextos iconográficos, siendo este comportamiento un claro indicio del vínculo semántico entre los dos motivos.

Para comprender mejor esta idea de la sustitución icónica, desarrollaré brevemente un concepto que ya he propuesto en otro trabajo (Salazar Lama 2014). Se trata del *nicho funcional*, al cual he definido como "un espacio dentro de la composición que forma parte de los significados del conjunto, y que está estrechamente relacionado con los objetos y motivos que alberga." (Salazar Lama 2014, p. 86, nota 6). Un nicho funcional se crea al colocar recurrentemente un motivo con una misma carga simbólica en una misma ubicación dentro de la composición; así, el espacio (o nicho) se relaciona comúnmente con cierto tipo de motivos que "debe" contener. De esta manera, no es extraño encontrar que en el atavío de rostro en la EIA la sustitución icónica haya respetado los espacios arriba y debajo de la orejera (posiciones 3 y 4) como un lugar dentro de la composición destinado a los motivos que distinguen a los individuos como miembros de la realeza y la élite política.

En resumen, tanto los nudos como los motivos trenzados son iconos que representan objetos del mundo visible, pero que representan ideas más amplias, todas relativas con la realeza y aquellos atributos que la singularizan: riqueza, estatus, prestigio. Su función dentro de la EIA es precisar el carácter real de las imágenes, ya sea integrándose en el atuendo de personajes, en objetos o, en el caso del motivo trenzado, involucrando escenas completas. Es por esta facultad de *caracterizar* contextos más amplios que defino ambos motivos como *distintivos reales*; en otras palabras, signos connotados básicos de la realeza, con los que se

[188] Cronológicamente, uno de los primeros casos de barra ceremonial con motivos trenzados es la del personaje central del friso Pimiento (Fig. 5.51A). Una sustitución similar se observa en las barras ceremoniales de las estelas 14 y 16 de Caracol, en las estelas 1 y 2 de Tikal y en las muñecas de los personajes reales de las estelas 1 de Actuncán y 1 de Tikal. Otros casos de EIA tienen el mismo juego de sustitución de motivos, véanse de forma comparativa las representaciones de K'inich en el Preclásico tardío (Fig. 5.9B-D) y las de la segunda mitad del Clásico temprano (Fig. 5.6B y 5.12B).

establece y expresa la condición social y el oficio. Su presencia en el atavío de rostro de algunos dioses es un indicio del fuerte vínculo que existe entre la realeza maya y las deidades, algo que también se expresa por otros elementos iconográficos compartidos.

Barras ceremoniales y antorchas

En este *subapartado* he agrupado los dos tipos de objetos que aparecen sostenidos en brazos y agarrados por los gobernantes en la EIA. Además de los que aquí se analizarán, en la plástica maya en general existen otros artefactos cargados por los personajes reales, muchas veces con solo un brazo flexionado sobre el pecho. Me refiero a cabezas de deidades (ej. estelas 36 de Tikal y 9 de Uaxactún) y serpientes bicéfalas de cuerpo ondulante (ej. Estela 5 de Tak'alik Ab'aj, Estela Hauberg, Placa de Leiden, Estela 35 de Copán).[189] No obstante, en la EIA el acervo de objetos sostenidos por la figura real se restringe a barras ceremoniales y antorchas.

Dentro del *corpus* de casos de estudio, solamente el personaje principal del friso de Xultún presenta una barra ceremonial sostenida horizontalmente con la típica postura simétrica de brazos y manos flexionados sobre el pecho (Fig. 5.52A). Las características de esta barra encajan con la clasificación de "barra ceremonial de lujo" (*fancy ceremonial bar*), hecha por Clancy (1994, p. 17), misma que detecta por primera vez en la Estela 1 de La Sufricaya (primera mitad del siglo IV), aunque el ejemplo de Xultún se adelanta a este último monumento por unas cuantas décadas.

Como lo explica Stuart (2004b, p. 138), la barra ceremonial es un objeto oblongo atravesado por la "serpiente cósmica". El apelativo de esta serpiente responde a que en algunos casos – sobre todo cuando se presenta fuera de la barra ceremonial – su cuerpo está marcado con motivos estelares, representado ella misma el cielo (ej. Fig. 2.4 [III] C).

Para varios autores (Schele y Miller 1986, pp. 120-121; Freidel *et al.* 1993, pp. 105, 208; Clancy 1994, p. 13; Stuart 2004b, pp. 138-139; Davletshin 2014, pp. 11-12), las barras ceremoniales y las criaturas serpentinas que se integran en ellas fueron símbolos esenciales del poder real y de los deberes rituales de los

[189] Para una discusión detallada sobre los objetos en brazos de los gobernantes, consultar Clancy 1999.

soberanos. Fungían como conductos cosmológicos por los que emergían dioses, antepasados y otras criaturas sobrehumanas previamente conjuradas a través de ritos de sangre y sacrificios (Fig. 5.52B-E). En todos los casos, como se puede deducir de los señalamientos de Stuart (1988, p. 212; 2004, p. 138), se trata de seres emblemáticos para los gobernantes y para el reino en general, algunos de ellos son dioses patronos de la corte y del linaje local con un claro carácter mítico (Stuart *et al*. 2018); por estas razones, la habilidad para usarlas y controlarlas era un privilegio exclusivo de los nobles de muy alto rango y de los reyes.[190]

De acuerdo con Davletshin (*ibid.*), la Estela 5 de Takalik Abaj (Fig. 4.3E), que registra en el texto y en la imagen la entronización de un gobernante temprano es un claro ejemplo de que las barras ceremoniales eran consideradas símbolos de poder, y cuya "toma" o "recibimiento" se realizaba dentro del contexto de los rituales de ascenso al trono (también Schele y Miller *ibid.*). A partir de esta estela y de ciertas evidencias iconográficas del período clásico, el autor propone que el acto de tomar la barra ceremonial fue en cierta medida equivalente al "recibo del (cetro) *K'awiil*", o *ch'amaw K'awiil.*

En el friso Pimiento de Xultún la fuerza simbólica de la barra ceremonial se puede deducir fácilmente al observar que el jaguar que emerge de una de las fauces de la serpiente ha sido identificado como el Dios Jaguar del Inframundo, una de las deidades patronas de la ciudad y del linaje gobernante (Taube en Saturno *et al.* 2012, pp. 562, 573);[191] mientras que del lado opuesto emerge un ave, posiblemente una deidad, con las alas extendidas y un cartucho con bandas cruzadas en el torso.

Al hilo de estas ideas, quiero remarcar el tamaño desproporcionadamente grande de la barra ceremonial de Xultún en relación con el personaje que la sostiene. Si se observa comparativamente el tamaño de este elemento, por ejemplo, en los monumentos contemporáneos (Fig. 4.3F, 4.4B, 4.7B), se notará que no es común encontrar barras ceremoniales que excedan por mucho el ancho de los hombros de

[190] Existen muy pocos ejemplos de barras ceremoniales sostenidas por dioses. Un claro ejemplo es el panel de El Encanto, Chiapas, que muestra a *Chaahk* con una barra ceremonial de que la que brotan torrentes de agua (véase Hellmuth 1987b, p. 104, Fig. 161).

[191] Aunque es poco común, existen casos como el de Xultún con dioses jaguares del inframundo de cuerpo completo o parcial emergiendo de las barras ceremoniales (ej. Estela 9 de Lamanai – Reents-Budet 1988, Fig. 1; Estela 20 de Caracol – Fig. 2.4 [III] B).

los personajes principales, mientras que las cabezas de las serpientes a ambos lados guardan una relación de tamaño armoniosa con el elemento oblongo central. Planteo que en el friso de Xultún las implicaciones de una barra ceremonial *sobredimensionada* asociada a un personaje que ocupa el punto focal de la composición (composición de tipo *modular repetitiva con elemento central*), apuntan a que el oficio real y la capacidad de invocar seres divinos de relevancia para el reino son el *locus* de la escena.

Por todo lo aquí apuntado, es claro que la barra ceremonial es un potente símbolo de regencia, pero también de los fundamentos religiosos del oficio real. De acuerdo con los estudios de Rappaport (2001, pp. 178-179) acerca de los objetos sagrados manipulados en ciertos rituales, las barras ceremoniales materializan ordenes canónicos de comportamiento y de acción ritual propios de la realeza; al utilizarlas, los gobernantes se instauran como los ejecutantes de dicho orden, reforzando con ello su estatus y validando su derecho a gobernar.

Dentro del *corpus* de casos de estudio suplementarios es posible que dos programas escultóricos hayan presentado originalmente serpientes cósmicas ondulantes o incluso barras ceremoniales. Esta posibilidad, sin embargo, es puramente especulativa.

En primer lugar, la cara norte de la crestería del Templo del Sol Nocturno de El Zotz contiene restos de estuco que corresponden con un personaje sentado de perfil (Imagen n°19 del *Corpus*). Debido a que en el Clásico temprano es relativamente común ver gobernantes con dicha postura sostenido serpientes cósmicas (ej. Fig. 4.7B) o barras ceremoniales en posición diagonal (ej. Fig. 4.4B, 5.49A), es viable suponer que el personaje de El Zotz sujetaba alguno de estos objetos (ver Fig. 5.52B y C), aunque también es posible que cargara algo con su brazo izquierdo flexionado a la altura del pecho, como se observa en las Figuras 4.4A y 5.49C (basado en Clancy 1999, p. 33).

Algo similar pudo presentarse en el relieve de estuco del Templo I de Dzibanché (Imagen n°20 del *Corpus*), que originalmente tuvo un personaje sentado de perfil viendo hacia el norte. Este individuo pudo a su vez estar retratado de la misma forma que el personaje real tallado en el pectoral de concha encontrado en la tumba real

de dicho templo (Fig. 2.4 [III] C), sosteniendo una serpiente cósmica entre sus brazos colocados simétricamente sobre el pecho.

Además de la barra ceremonial, el otro símbolo de poder que aparece sostenido por los brazos y las manos de los personajes es un par de antorchas en posición diagonal. En la EIA solamente existe un caso que lo presenta, el relieve del Templo II del Grupo Tutil, Dzibanché (caso de estudio suplementario) – Fig. 5.53A y B.

A pesar del grave deterioro del estuco en la parte central del relieve, aun se alcanzan a distinguir algunos elementos que permiten reconocer ciertas características antropomorfas en el personaje retratado. Se encuentra, además, sentado con las piernas cruzadas y con los brazos flexionados sobre el pecho en una postura que recuerda el gesto de sostener la barra ceremonial.[192] Su cuerpo, en cambio, presenta algunos rasgos de felino, como las manos con forma de garras. Con estas garras el personaje sujeta firmemente las dos antorchas y las aprisiona contra el pecho. Este particular gesto, como lo sugiere Velásquez García (2011, pp. 423-424, basado en Clancy 1994) implica control y elevación jerárquica, y se trata de un lenguaje corporal probablemente heredado de la plástica olmeca del Preclásico medio (Fig. 4.8D).[193]

Ahora bien, respecto a las antorchas en posición diagonal, como las que se ven en el relieve de Tutil, autores como Velásquez García (2011, pp. 428-429), García Barrios y Valencia Rivera (2009, pp. 89-91) han planteado que son un símbolo de poder utilizado por los linajes reales mayas y que forman parte importante del repertorio de elementos relacionados con la autoridad política y la legitimación. Concuerdo con esta interpretación acerca de su simbolismo básico; sin embargo, debido a la complejidad de valores de contenido que conlleva este motivo es necesario realizar un estudio más detallado y contextual. Es por ello por lo que recurriré a imágenes del Clásico maya donde se comprenda mejor el papel de las antorchas, y a las conclusiones hechas en el *Apartado 5.1.2* en torno a las antorchas en el tocado del mascarón de El Tigre.

[192] Para un estudio detallado de estos elementos de forma, remito a Velásquez García 2011.
[193] Ver el Capítulo 4: *Forma n° 1: Cuerpo de los personajes reales*

En el Altar Q de Copán (Fig. 5.53C y D) el fundador de la dinastía local, *K'inich Yax K'uk' Mo'*, sostiene y agarra con su mano izquierda una antorcha humeante mientras se la ofrece a *Yax Pasaj Chan Yopaat*, su decimoquinto sucesor en el trono de Copán. La escena ha sido interpretada por varios investigadores como un evento de sucesión en el poder y de continuidad dinástica. Sobre ella, García Barrios y Valencia Rivera (2009, p. 91) ofrecen una interpretación sumamente interesante, y plantean que la antorcha asida por Yax K'uk' Mo' es equivalente al cetro de *K'awiil*, máxima insignia real entre los mayas del Clásico tardío. De ahí que cuando en el Altar Q se narra que Yax K'uk' Mo' tomó el cetro que le permitió ascender al trono y al rango de *ajaw*, acto acaecido posiblemente en Teotihuacan (Stuart 2000; Fash *et al.* 2009, pp. 212-214), lo que en realidad tomó el gobernante fue la antorcha humeante, misma con la que aparece retratado en la cara este del altar.[194] Así, al ser entregada la antorcha a Yax Pasaj, se efectúa una transferencia de poder directamente de manos del antepasado fundador. En pocas palabras, el motivo de la antorcha humeante juega un doble papel: por un lado, es la insignia real de los fundadores de linajes, con la cual ellos mismos autentifican su autoridad y su poder ante los demás, y por otro es el emblema real que, al ser entregado, otorga legitimación a los sucesores en el trono y la prerrogativa a gobernar.

Probablemente estas connotaciones y funciones de las antorchas propiciaron su inclusión en la expresión jeroglífica *Wi' Te' Naah* (Velásquez García 2011, Fig. 1), misma que se traduce como "Casa de la Raíz del Árbol", pero que según Velásquez García (2011, p. 412) debe interpretarse como "Casa de la Raíz del Linaje". En el área maya, estas "casas" se asocian con los fundadores de linajes y en ellas se llevan a cabo las ceremonias de entronización, traspaso del poder y sucesión dinástica. Velásquez García lo explica claramente cuando nos dice que a estos lugares acudían los futuros gobernantes a recibir el poder de manos del fundador; es un regreso al lugar donde reside el origen del linaje real y donde se entregan las

[194] En torno a esta misma idea véase Nielsen (2003, pp. 89-93), Nielsen y Helmke (2018, pp. 80-83), para una interpretación de las antorchas como símbolos de "toma de posesión" de los gobernantes y su relación con los cambios de poder y fundaciones de nuevos reinos.

insignias del poder a los sucesores en el trono (Velásquez García 2011, pp. 426-427).[195]

A partir de las observaciones considero que esa misma carga simbólica está presente en las antorchas cruzadas que sostiene el personaje en el relieve de Tutil, remitiendo a las nuevas dinastías reales y al poder que emana de sus fundadores.

No puedo abandonar la discusión acerca de las antorchas diagonales del relieve de Tutil sin tocar el tema del estilo teotihuacano con el que fueron representadas y de su peculiar uso del color y paleta cromática, que remiten directamente a las pinturas murales de La Ventilla y Tepantitla (véase en el Capítulo 3 el análisis del color en la EIA). Al respecto, un punto clave en la comprensión del uso de rasgos de la plástica teotihuacana en el área maya es que dicha práctica parece responder a la necesidad de aludir al poder y al prestigio de esa ciudad, formando parte de un *subcódigo estilístico* de las élites integrado en una matriz de representación enteramente maya (Nalda y Balanzario 2007, pp. 117-123. Ver también Velásquez García *et al.* 2017). La fama de Teotihuacan, como lo sugieren varios autores – entre ellos Stuart (2000, pp. 501-506) y Florescano (2009, pp. 121-139) –, pudo provenir de su carácter sagrado y de su poder sobre muchas áreas de Mesoamérica, considerada tal vez durante el Clásico temprano como Tollán o "Lugar de los carrizos", es decir, una versión terrenal de una ciudad *anecumenica* y prototípica.[196] Cabe recordar aquí lo que ya se dijo en torno al tocado de plumas del personaje de este relieve: el aire extranjero que impregna ciertos símbolos de la realeza maya parece ser una estrategia para fortalecer la distinción social y la validación del derecho al poder ante otros grupos de élite. Se trata de un mecanismo a través del cual los gobernantes expresaban su vínculo con Teotihuacan en la

[195] Existe todo un debate sobre donde se encontraba originalmente el *Wi' Te' Naah*. Autores como Fash *et al.* (2009), basados en Stuart (2000) y en otros investigadores, sugieren que se trata de una estructura específica en Teotihuacan a la que acudían los gobernantes mayas a legitimar su poder. Por otro lado, Velásquez García (2011) plantea que *Wi' Te' Naah* pudo ser originalmente un santuario en Teotihuacan – al que, por ejemplo, pudo acudir *K'inich Yax K'uk' Mo'* a recibir los emblemas de poder y la investidura real, puesto que tardó 152 días en regresar a Copán con el título de Señor del Oeste –, pero que este lugar también pudo ser replicado en sitios mayas como casas locales de origen de sus linajes. En esta investigación me sumo al parecer de Velásquez García y tomo sus interpretaciones como base para mis propios planteamientos.

[196] Para López Austin y López Luján (2009, p. 43), el *anecúmeno* se define como el tiempo-espacio propio de los dioses y ajeno a las criaturas, mientras el *ecúmeno* es el mundo habitado por los seres humanos.

búsqueda de argumentos legitimadores que evocaran orígenes dinásticos o la investidura del poder; esta última idea cobra especial sentido si tomamos en cuenta que las antorchas son símbolos de fundación de las casas reales que al vincularse con Teotihuacan adquieren mayor validez y prestigio. Incluso, como plantean García Capistrán y Salvador Rodríguez (2017), la intención pudo ser transmitir un mensaje de extranjería del gobernante, ganando con ello respeto y prestigio, sin que necesariamente fuera teotihuacano.

En torno a este delicado tema, Velásquez García (2011, pp. 428-429) planteó hace algunos años que no puede asegurarse que el emblema de las antorchas cruzadas tuviera su origen en Teotihuacan, y que no hay evidencias claras y bien fundamentadas al respecto. En consecuencia, dicho autor sugiere la posibilidad de que el motivo de las antorchas cruzadas o en posición diagonal ya existía entre los mayas y que fue adaptado e integrado en nuevos discursos de poder por las élites del período clásico. En ese sentido, la presencia de un par de antorchas en el tocado de un mascarón de El Tigre – construido entre 400 y 200 a.e.c. (véase la Figura 5.33A) – pueden tomarse como un antecedente de las antorchas diagonales que se ven en el mascarón de Yehnal, de claro estilo teotihuacano (Fig. 5.33E), lo que parece corroborar las sospechas de Velásquez García sobre su existencia en la cultura maya mucho antes de la influencia y la presencia de Teotihuacan en el área.

Retomando el tema del estilo y el aspecto relativamente sencillo de estas antorchas preclásicas, sin duda se debe a su factura temprana (comparable con la antorcha de la cueva de Joljá. Fig. 5.33C) y a la ausencia de una influencia estilística foránea, misma que durante el Clásico es la responsable de la relativa homogeneidad formal del motivo (Fig. 5.53E). Habría que considerar la posibilidad de que se trata de un elemento iconográfico originado durante el período preclásico tardío en el área maya, mismo que pudo cobrar fuerza y quedar impregnado de significados nuevos al vincularse con Teotihuacan durante la segunda mitad del Clásico temprano, *ca*. 378-600 e.c., cuando además adquiere un aspecto acorde con la plástica de esa ciudad.

En resumen, tanto las barras ceremoniales como las antorchas diagonales son potentes símbolos de gobierno y del poder mantenido firmemente por los

gobernantes; esto último se expresa claramente por el parecido en las posturas de brazos y manos con que los personajes sujetan los objetos. A diferencia de los nudos y los motivos trenzados, que aluden a objetos concretos e ideas muy precisas, las barras ceremoniales y las antorchas tienen la capacidad de evocar acontecimientos, rituales, lugares y toda una serie de conceptos fundamentales para el oficio real. No obstante, existen claros matices simbólicos que los diferencian: mientras que con la barra ceremonial se hace hincapié en las facultades rituales del soberano para comunicarse con el mundo de los dioses y las criaturas sobrehumanas, las antorchas son emblemas de fundación y de sucesión dinástica, ligadas muy probablemente con el prestigio y el poder legitimador que evoca Teotihuacan.

Hachuelas

Las hachas empuñadas por los gobernantes aparecen solamente en un caso de EIA, los relieves de H Sub-10 de Uaxactún (Fig. 5.54A y B). Debido al tamaño reducido de los objetos, las he designado como hachuelas, pero aclaro el término lo utilizo únicamente para describir un aspecto de forma.

Como se ve en la figura anterior, las hachuelas que portan los personajes 1 y 2 de H Sub-10 son en extremo sencillas y no tienen el típico excéntrico adosado que se ve en las hachas destinadas a ritos de decapitación (ver comparativamente Fig. 5.54C y D. Consultar Baudez 2004b, pp. 64-65). En cambio, la hachela del personaje n°2 de H Sub-10, y en menor medida la del personaje n°1, despiden delicadas volutas de humo o fuego de uno de sus extremos. Hachas flamígeras con estas características no se encuentran en el Preclásico tardío, y su presencia en la plástica maya únicamente puede rastrearse a partir del Clásico temprano. Por estas razones se tomará este último período como un marco plausible de interpretación.

Algunos de los primeros ejemplos de hachas flamígeras aparecen en manos de *Chaahk* en el tablero de Margarita en Copán (Fig. 5.54E) y en la vasija K1285 (Fig. 5.54F), en este último caso las volutas de fuego brotan de la cabeza del dios *K'awiil*. Otro ejemplar, muy parecido a este, se encuentra en la recientemente descubierta Estela 29 de Xultún (ver en Rivera Castillo y Saturno 2014, Fig. 1.1.25), aunque carece de la cabeza de *K'awiil* en la parte superior y es sostenida por un antepasado

en lugar de *Chaahk*. Respecto al hacha de Margarita, Valencia Rivera (2016, pp. 63, 67) asegura que bien podría tratarse de una forma primaria del dios *K'awiil* y cuyos antecedentes, incluso, podrían ser las hachas votivas o los cetros olmecas, como parece indicarlo un cetro de piedra negra proveniente de Tabasco (Valencia Rivera 2016, Fig. 198) y el cetro de la Estela 2 de la Venta (Taube 2004c, Fig. 5a). Para el caso maya, el cetro o hacha de *K'awiil* es un potente símbolo de poder ligado al linaje y al control que los dirigentes ejercían sobre algunas fuerzas naturales que producen el alimento de los humanos (Valencia Rivera 2016, pp. 399, 405-406).

En la iconografía del tablero de Margarita, el hacha flamígera de *Chaahk* marca una clara conexión con el rayo, y este vínculo también puede mostrarse con los cuerpos de serpientes que son la extensión del mango (ej. K1285 y Estela 29 de Xultún). Al respecto, García Barrios (2008, p. 69) interpreta que ambos elementos (lo ígneo y los rasgos de reptil) se fusionan para resaltar las capacidades más características y poderosas de *Chaahk*: la habilidad de generar fuego celeste a través del rayo y la de producir agua vinculada a la lluvia y las tormentas. El hacha sería así el instrumento que utiliza *Chaahk* para abrir el cielo y desatar la lluvia, y también abrir la tierra para que de ella brote el maíz y la abundancia vegetal (García Barrios *ibid.*). Una dimensión del hacha de *Chaahk* que debería sumarse a estas observaciones es su función como instrumento de decapitación y sacrificio mítico de un gran reptil celeste a manos del dios (García Barrios, comunicación personal, febrero de 2017). Esto se puede inferir a partir de la escena de Margarita, en la que *Chaahk* desciende por la cabeza de un cocodrilo celeste y blandiendo su hacha, a punto de degollarlo. Algo similar se observa en la Estela 3 de Izapa (Fig. 5.54G), donde un dios con ciertas características de *Chaahk* está a punto de decapitar una serpiente cuyos rasgos se parecen a los de los ofidios que cuelgan de las bandas celestes. El hacha en este último monumento es muy parecida a la del personaje n°2 del relieve de H Sub-10, aunque sin las llamas que anuncian su vínculo con el rayo y el fuego.

Ya sea que presente un aspecto serpentino o que se asocie más directamente con el fuego a través de elementos ígneos, el hacha de *Chaahk* es usada en los eventos de personificación de ese dios por parte de los gobernantes, como un

atributo que los agentes humanos adquieren de la deidad (ver, por ejemplo, el mazo de piedra de Tenosique en la Figura 5.35F).

Tomando como base este último ejemplo, considero que la inclusión del hacha de *Chaahk* en la parafernalia real es una fuerte declaración sobre los poderes del dios a manos de los gobernantes, y sugiero que este podría ser el significado principal de las hachuelas humeantes que portan los personajes de los relieves de H Sub-10, aunque cabe aclarar que existen claras diferencias en el tratamiento formal de estos elementos con respecto a lo que se ve durante el Clásico.

En efecto, un detalle que llama la atención en los relieves de H Sub-10 es que las hachuelas no son agitadas en lo alto, con el puño y el brazo levantado, como se ve en algunas de las imágenes antes mencionadas, cuando son portadas por *Chaahk* o por un *ajaw*. Esto posiblemente se debe a que en la imagen se favorecieron otros contenidos simbólicos a través del lenguaje corporal (ej. hablar con autoridad), o a que el hacha de *Chaahk* no había cobrado aún la importancia que tendría en el período clásico. Esta última idea se sustenta si observamos que el *bajorrelieve homogéneo* del estuco modelado tampoco contribuyó a resaltar visualmente las hachuelas, como si estas no fuesen tan relevantes a la hora de expresar poder.

Si se siguen los planteamientos de Valencia Rivera (2016, pp. 63, 67) en torno al hacha del tablero de Margarita como probable antecedente o forma primaria de *K'awiil*, es posible inferir que también las hachuelas de los personajes n°1 y 2 de H Sub-10 contuvieron muchos de los valores simbólicos que fueron asociados con este dios en épocas más tardías.

Esta interpretación se basa únicamente en la presencia de elementos ígneos y su directa asociación con las hachas, por lo que debe considerarse como tentativa y sujeta a ser corroborada.

Asientos reales: tronos, andamios y cojines

Además de los objetos cargados o de los íconos integrados en el atavío de los personajes y en las escenas, otros dispositivos distintivos de la realeza son los asientos de los gobernantes. Dentro de la plástica maya en general, y durante el lapso 400 a.e.c. – 600 e.c., son los tronos, los cojines forrados de piel de jaguar, los petates o esteras, los andamios, e incluso las representaciones zoomorfas de

montañas, las formas más comunes de asientos reales. La importancia de los asientos reales radica en que se inscriben dentro de la larga tradición de símbolos asociados al poder y marcadores de jerarquía social (Miller y Taube 2011, pp. 165-166). Sentados sobre ellos, los gobernantes reciben las insignias reales y el título de *ajaw* y se exhiben en el ejercicio del poder.

Dentro del *corpus* de casos de estudio y casos suplementarios de EIA, el repertorio de asientos reales es bastante reducido, y sólo pueden encontrarse representaciones de montañas a manera de tronos (ej. friso de Xultún y probablemente friso de Holmul), cojines forrados con piel de jaguar (ej. friso de Balamkú) y andamios (ej. Templo del Sol Nocturno en El Zotz y posiblemente los relieves de H Sub-10 de Uaxactún).

En el friso Pimiento en Xultún (Fig. 5.55A) se da una combinación singular del repertorio iconográfico asociado con el poder que me lleva a pensar que la montaña sobre la que se sienta el personaje está siendo utilizada como trono (idea señalada brevemente en Saturno *et al.* 2012, p. 573). En primer lugar, la barra ceremonial es un símbolo esencial de regencia y ritualidad a manos del gobernante, y en segundo, la postura sedente remite a un acto de entronización y a la idea misma de un personaje entronizado (Capítulo 4, *Forma n°1: Cuerpo completo*). Por estas razones, considero que la montaña cumple aquí el papel de asiento real, similar a las escenas de los monumentos 106 y 160 de Toniná (Fig. 4.7). Para fortalecer la idea de *witz*-trono, el Monumento 106 narra que el gobernante “se sentó en la montaña”, *chum tu witzil*, como una clara alusión a un evento de ascenso al trono (Stuart y Houston 1994, p. 82). Considero que lo mismo – aunque sin referencias textuales – puede estar representado en el friso Pimiento.

La combinación montaña + asientos reales es bastante frecuente en la imaginería maya del Clásico (Fig. 5.55B y C). En el *witz* de Xultún se da una fusión de ambos conceptos en uno solo, aunque predomina visualmente el motivo de la montaña.

García Capistrán (2019, p. 156) ha postulado que en la escena de este friso la montaña representa el ámbito de los dioses patronos y de los antepasados directamente asociado con la ciudad. Esta interpretación se debe a la integración de la dupla **CHAN CH’EN** en las fauces del *witz*, que define y caracteriza

precisamente la fusión de dos ámbitos distintos, aunque complementarios en un mismo lugar: el *ecúmeno* y el *anecúmeno*.[197] De acuerdo con las investigaciones recientes de Stuart y sus colaboradores (Stuart *et al*. 2018, pp. 7-9), la glosa *chan ch'e'n* podría incluso denominar ciertos templos o santuarios importantes de las ciudades, por lo que no se debe descartar la posibilidad de que la combinación montaña + **CHAN CH'EN** del friso pueda aludir, incluso, al edificio Pimiento como el *Chan Ch'en* de Xultún. Al sentarse en esta montaña-templo el soberano expresa su poder y dominio sobre el espacio, mismo que al ser asimilado como un trono enfatiza que es una localidad sobre la que se fundamenta y se ejerce el poder.

Al respecto, Tokovinine (2013b, pp. 38-41) sostiene que los topónimos y las descripciones visuales de lugar categorizados como *chan ch'e'n* son espacios sagrados y rituales (ej. registros basales de las estelas 6, 10 y 13 de Yaxhá. Fig. 5.55D); algo que compagina muy bien con la acción que realiza el gobernante sobre la montaña del friso Pimiento.

Un concepto cercano al *witz*-trono se observa en el friso de Holmul (Fig. 5.55E). Aunque en este caso no se puede asegurar de manera concluyente que la montaña central está siendo utilizada como trono, la postura sedente del personaje central sí se vincula con la noción de regencia, por lo que no debe descartarse la posibilidad de que funcione en cierta forma como un asiento real, siendo este un rol posiblemente secundario o subordinado a funciones de orden cosmológico (ver en el Capítulo 6 el *Apartado 6.2*).

Los cojines son el otro tipo de asiento real dentro del *corpus* de EIA, y su función es similar a la de los tronos. En el friso de Balamkú los personajes n°2 y 3 (Fig. 5.56A y B) están sentados sobre cojines forrados con piel de jaguar, cuyas manchas estás definidas con color rojo oscuro (comparar con los cojines en las Figuras 2.4 [III] C, 4.6F y 4.7B). Este detalle puede darnos información adicional sobre significados más precisos.

La piel de jaguar puede aludir al felino como animal emblemático del poder real, vínculo simbólico que también se observa en los tronos bicéfalos, cuyas cabezas

[197] Para una discusión pormenorizada de las implicaciones de la dupla *chan ch'e'n* en relación con esta montaña, consultar el Capítulo 6, *Apartado 6.2*.

son precisamente de jaguares (Valverde Valdés 2004, pp. 229-232) – Fig. 5.56C (también Fig. 2.4 [II] D). Esta asociación entre el felino y los asientos reales pudo originarse en las pieles de jaguar utilizadas en las escenas de entronización, como la del mural poniente de San Bartolo (Fig. 5.45A).

Otra posible explicación para la piel de jaguar en los cojines es que evocan una de las tres “piedras trono” ocupadas por deidades en tiempos primordiales. Al respecto, Looper (2002) nos dice – con base en los textos de la Estela C de Quiriguá – que los tres tronos relacionados con la “fecha era” representan las tres piedras del fogón primordial ubicado en el centro del plano terrestre. Cada uno tiene su propia identidad: el primero es un trono de jaguar, el segundo es un trono de serpiente y el tercero es un trono de agua, representado iconográficamente como un trono con cabeza de tiburón (Fig. 5.56D). Muy probablemente los tronos con forma de jaguar bicéfalo, y en nuestro caso, los cojines forrados con la piel del felino aluden a este primer trono de los tiempos míticos. En torno a esta idea, Velásquez García (2006, pp. 135-138) ha demostrado como algunos gobernantes que se vinculan con estos tronos se sientan en una de las aristas del fogón, siendo este un recurso discursivo utilizado para enmarcar cosmológicamente a los gobernantes e insertarlos en los relatos de la creación.

Como se verá más adelante en el Capítulo 7, cada uno de los personajes del friso de Balamkú recrea un episodio mítico de la creación, por lo que el vínculo simbólico con el trono de jaguar a través de los cojines forrados es una explicación viable.

El último tipo de asiento real por analizar corresponde al andamio. A diferencia de los tronos y de los cojines, los andamios son estructuras arquitectónicas hechas de materiales perecederos (bambú, por ejemplo. Véase Taube y Houston 2015, pp. 219-220); sin embargo, aclaro que su inclusión en este subapartado responde a que su función es similar a la de los otros asientos reales, sirviendo como plataforma sobre la que se entronizan los gobernantes (Fig. 2.2 [I] E), pero también como estructuras relacionadas con sacrificios rituales (Taube 1988).

El dios del maíz también recibe insignias de poder sentado sobre un andamio (Fig. 5.45A). Este paralelismo evidencia un vínculo estrecho entre la regencia humana y

la divina, tal como lo sugieren Saturno (2009) y García Capistrán (2014) para la escena de la doble entronización en el mural poniente de San Bartolo.

Comenzaré analizando un caso de estudio suplementario, el complejo escultórico del Templo del Sol Nocturno en El Zotz (Fig. 5.57A y B), que es donde se observan mejor los detalles iconográficos diagnósticos que nos permitirán la identificación de los andamios.

En los relieves de estuco de las fachadas noreste y oeste del templo se distinguen claramente postes diagonales cruzados y verticales con elementos vegetales (señalados en la figura anterior), mismos que Taube y Houston (2015, p. 219) han identificado como la estructura de un andamio, similar a los que aparecen en las estelas 11, 14, 25 y 33 de Piedras Negras (Fig. 5.57C), justo por debajo de los nichos donde están entronizados los gobernantes. En el muro noreste del templo se distingue una huella de pie justo por debajo del personaje masculino sedente de la crestería, algo que podría indicar una trayectoria de ascenso a lo alto del andamio.[198]

La presencia de estos elementos de estuco en las paredes de dos de las fachadas del edificio ha llevado a Taube y Houston (2015, pp. 202-221) a sugerir que toda la estructura estuvo caracterizada como un gigantesco andamio para el ascenso al trono de una pareja de reyes fundadores del linaje. La cercanía de este andamio monumental con los sacrificios rituales está indicada en la fachada oeste del templo con una cabeza decapitada invertida y por pendones de tela colgantes, siendo que, en la plástica maya en general, ambos motivos emiten mensajes castrenses y sacrificiales (comparar con el “Mural de las Cuatro Eras” de Toniná).

Adicionalmente, el andamio de El Zotz está rematado en la sección superior por una banda celeste con rostros de varios dioses solares y de *Chaahk* (ver la escena completa en la Imagen n°19 del *Corpus*). Esta combinación de banda celeste y andamio es relativamente frecuente durante el Clásico, como se ve en las estelas de tipo “escena nicho” de Piedras Negras y en la Estela 32 de Naranjo (Fig. 5.57D), donde cada nivel del andamio es una banda celeste. El resultado es que los

[198] Las últimas exploraciones en la fachada noreste del Templo del Sol Nocturno han sacado a la luz más restos de estuco en el muro inferior en los que puede distinguir, de manera más completa, la estructura de un andamio (Román y Gutiérrez 2016, Fig. 1.15C y D).

individuos entronizados se encuentran elevados en un espacio celeste, más cercano a los dioses.

Ahora bien, el programa escultórico del Templo del Sol Nocturno no es el único en representar andamios. En los relieves del edificio H Sub-10 de Uaxactún (Fig. 5.57E-G), los personajes reales se encuentran de pie sobre elementos de difícil identificación. Schele y Freidel (2000, p. 162, Fig. IV.7) los reconocen como tronos, aunque no profundizan en su interpretación.

Los que están debajo de los personajes n°1 y 2 se configuran a partir de franjas sinuosas superpuestas y terminadas en volutas, con motivos trenzados y nudos que sujetan conjuntos de varias hojas. Comparativamente, estos últimos elementos son muy parecidos a los que se ven en el andamio en el que se entroniza el dios del maíz en el mural poniente de San Bartolo (Fig. 5.45A), y que sirven para amarrar y sujetar el tablado. La diferencia más marcada es que en los motivos que aparecen en los relieves de Uaxactún las franjas horizontales que corresponderían a las vigas del andamio tienen un aspecto más orgánico – casi como ramas que podrían remitir al bambú del que están hechos los andamios – y se han omitido los tablones verticales y diagonales.

El motivo sobre el que está de pie el personaje n°3 es un tanto distinto (Fig. 5.57G). A juzgar por los dibujos que presenta Valdés y que fueron replicados por Schele y Freidel (*ibid*.), se asemeja a los atados de huesos que terminan en volutas o en elementos trilobulados y que representan tronos en la imaginería del Clásico tardío y del Posclásico (Fig. 5.57H. También Fig. 5.56D); tal vez los antecedentes más próximos son los tronos cargados por los personajes n°13 y 14 en el mural norte de San Bartolo (ver en Saturno *et al*. 2005, Fig. 5).

Al observar las semejanzas, pero también considerando las diferencias entre los objetos debajo de los pies de los personajes de H Sub-10 y los andamios y tronos de San Bartolo, sugiero que los de Uaxactún son en realidad imágenes simplificadas y diminutas de los mismos motivos bajo un aspecto atípico, pero que sigue ciertas reglas convencionales de representación.

Con base en los resultados de los asientos reales, ofrezco dos interpretaciones generales acerca de su papel dentro del sistema de representación de la figura real:

(1) a pesar de que en la EIA no se muestran explícitamente eventos de coronaciones o tomas de poder por parte de los gobernantes, sabemos que se trata de personajes entronizados gracias a los asientos reales y a la postura sedente, entre otras muchas soluciones iconográficas utilizadas en la representación. En la plástica maya en general, este mismo lenguaje corporal y los distintos tipos de asientos reales son ingredientes básicos utilizados convencionalmente para representar individuos que han recibido la envestidura del poder real. (2) Los diferentes tipos de asientos reales representan ideas cosmológicas y se vinculan con los episodios míticos de la creación; con ello, dejan de ser únicamente bienes suntuarios asociados con la jerarquía y el rango y logran conectar a los gobernantes y los eventos de entronización con un orden sagrado fundamentado en los orígenes y la estructura del mundo.

Dios Bufón y Cabezas trofeo

En el *Apartado 5.1.2* de este capítulo se detectó la presencia de un Dios Bufón en el tocado del personaje principal del friso de Placeres (Fig. 5.41A [elemento n°2]). El significado de esta joya real ya ha sido analizado profusamente por muchos investigadores (Schele y Miller 1986, Freidel y Schele 1988a y b, Fields 1991, Guernsey 2011, Stuart 2012, Steinbach 2015). Existe cierto consenso en considerarla un potente símbolo de poder asociado con las ceremonias de coronación e investidura real. Mi intención en este apartado no es aportar nuevos datos e interpretaciones acerca del Dios Bufón, solamente retomar algunas de las ideas más relevantes de las investigaciones citadas y con ellas tratar de comprender su función y carga simbólica dentro del sistema de representación.

El Dios Bufón, como lo postula Fields (1991), tuvo tal importancia para los mayas que se convirtió en un equivalente semántico del título de *ajaw*. Sus orígenes pueden trazarse hasta la cultura Olmeca, donde era utilizado como un elemento fundamental del tocado de los dirigentes que ligaba el oficio del poder con la noción de fertilidad y abundancia vegetal vinculada tradicionalmente con el dios del maíz; es decir, que transfería ciertas facultades sagradas a los gobernantes en el marco del ejercicio del poder (Guernsey 2011, p. 134).

En la iconografía maya, este particular simbolismo se mantiene en la variante simplificada de la versión antropomorfa del Dios Bufón (Fig. 5.39A), que es la representación abreviada de un brote de maíz y una mazorca colocada en la parte central y alta de la frente (Fig. 2.4 [II] A), a la usanza del dios del maíz olmeca (Guernsey 2011, Fig. 5.2). En el friso de Placeres estos valores de contenido son aún más evidentes y se potencian gracias a las foliaciones y las semillas de maíz que el gobernante porta en su tocado. Entre ambos motivos existen claras complementaciones semánticas.

Aunado a esto, el Dios Bufón también remite a las ceremonias de entronización (ej. Fig. 4.4D, 5.56C y D), es decir, es un elemento referencial de la investidura real. Así es como se puede definir que, en la imaginería maya, el portador de esta joya queda embebido de una serie de valores de connotación que lo designan – ante el observador – como el oficiante del máximo cargo político.

Íntimamente vinculado con el Dios Bufón, aunque con otros matices de significado, la *cabeza trofeo* del dios viejo que porta el personaje del friso de Becán (Fig. 5.38B) probablemente remite a un episodio mítico en el que se vence a un dios anciano del inframundo. Al usar esta joya real como parte de la parafernalia, el gobernante se vincula a nivel simbólico con dicho evento.

Una carga connotativa parecida se detectó en los dos tocados de los personajes reales del friso de Holmul, cuya base es la *cabeza trofeo* de la Deidad Ave Principal con alas adosadas. De nueva cuenta, estas cabezas aluden a un episodio mítico; en este caso, vinculando a quienes las portan con la derrota y la caída del ave celestial y con *Juun Ajaw*, el vencedor.

Ahora bien, una dimensión de las *cabezas trofeo* que no fue examinada en el *Apartado 5.1.2* es su relación con el poder real.

Al respecto, las *cabezas trofeo* de la deidad aviar (que son las más abundantes en el acervo iconográfico maya), ya sea que se utilicen como joyas reales en la cúspide del tocado o como el tocado mismo, forman parte esencial de la parafernalia de los gobernantes; incluso, como se expuso con anterioridad, son utilizadas en ceremonias de coronación (Fig. 5.42F). Este uso específico define a los tocados con la cabeza de la Deidad Ave Principal como símbolos de poder real.

Ahora bien, estos tocados conllevan un fuerte bagaje cultural que les da peso y valor como símbolos de poder. Helmke y Nielsen (2015) sugieren que su uso es una "evidencia de que los reyes reafirmaron sus poderes y remontaron sus privilegios a un evento mítico esencial, en el que el ave fue derrotada y en última instancia decapitada." (Helmke y Nielsen, 2015, p. 36). La versión más completa y antigua de dicho evento se encuentra en una sección del mural poniente de San Bartolo (Fig. 5.58A), aunque varias escenas aisladas fueron representadas durante el Clásico tardío, sobre todo en la cerámica pintada (ver en Nielsen y Helmke 2015, Fig. 2). En la misma publicación, los autores (Nielsen y Helmke 2015, pp. 6-8) plantean que al portar la cabeza del ave vencida los gobernantes se enlazan y se identifican con *Juun Ajaw*, el primer cazador, de quien obtienen la prerrogativa para gobernar. De esta manera se puede hablar de una idea arquetípica de reinado, que en todo caso es utilizada como estrategia ideológica para sustentar la continuidad ancestral de las instituciones reales (Martin 2016a, p. 527).

Un significado similar, o al menos parecido, detecto en la *cabeza trofeo* del Dios L en el friso de Becán. Esta interpretación se sustenta en las imágenes que plasman el evento mítico de la vejación y posterior derrota del dios viejo (Fig. 5.58B y C). Asimismo, su función como símbolo de poder se puede sugerir a partir de la inclusión de la versión estilizada del Dios Bufón que corona la cabeza del dios anciano vencido, configurando ambos elementos una joya real con un alto valor simbólico que podría haberse utilizado en las ceremonias de entronización. No obstante, la escasez de esta joya real en la imaginería del Clásico y la ausencia de escenas de entronización en las que se utilice como joya real y símbolo de poder, me obligan a mantener esta interpretación como tentativa (aunque plausible), únicamente sustentada por la comparación con las *cabezas trofeo* de la deidad aviar. Habrá que esperar nuevos hallazgos y nueva información que la descarten o la confirmen.

En torno al uso de estas cabezas como emblemas de poder, autores como Rappaport (1971, p. 29) – y para la cultura maya Stuart (2005), Saturno (2009) y García Capistrán (2014), entre otros muchos investigadores – sugieren que el estatus de los gobernantes y la estructura del poder que ellos encabezan muchas

veces fueron ligados con eventos primordiales con la intención de legitimar y dotar de una dimensión sagrada tanto a un sistema de gobierno como a la figura real; en estos casos, el derecho legítimo a gobernar tendría su origen en los dioses, en los héroes culturales y en aquellos episodios que forjaron un nuevo orden del mundo.[199] Es en este sentido que considero que las *cabezas trofeo* (o por qué no, los *tocados trofeo*) de la Deidad Ave Principal y, posiblemente, del Dios L, trazan los orígenes sagrados del poder y de la institución real maya en general.

Cabe mencionar que en los dos casos referidos el plano de expresión también favorece la transmisión del contenido simbólico de las *cabezas trofeo*. En efecto, tanto en el friso de Becán como en el de Holmul dichos motivos tienen un relieve sobresaliente con respecto al fondo y están colocados en el eje vertical dominado por el rostro; además, tienen un tamaño *sobredimensionado* en comparación con otros elementos de forma que configuran la escena. Con estos tres recursos plásticos las *cabezas trofeo* en la EIA cobran una presencia acentuada dentro de todos los componentes de la parafernalia real; sin duda se trata de recursos utilizados para generar un énfasis visual y así subrayar su importancia como símbolos de poder.

Atavío de rostro y tocado

Para este breve análisis partiré de los resultados de los estudios de los atavíos de rostro (*Apartado 5.1.1*) y de los tocados (*Apartado 5.1.2*). En ambas secciones se estableció que tanto el atavío de rostro como el tocado incluyen signos de realeza, estatus y prestigio; es decir, aluden a la condición social de los individuos. Asimismo, su función en muchos casos fue dotar a la figura real de una dimensión cosmológica y sagrada, asemejándolos en gran medida a ciertos dioses.

Así, tenemos que el atavío de rostro y el tocado ayudan a crear una imagen pública de los gobernantes de acuerdo con la persona social que encarnan. Esto se ve reforzado con la integración de antropónimos reales en los tocados, que de acuerdo con Eberl y Graña-Behrens (2004, pp. 102, 107, 115-116) son “nombres de

[199] Para una idea similar con base en otros casos de estudio, véase García Barrios 2015.

trono” (*throne names*) que sustituyen a los nombres propios (o de nacimiento), y que son adquiridos en las ceremonias de ascenso real.

En las escenas de entronización lo que se coloca en la cabeza de los nuevos gobernantes es precisamente el compuesto atavío de rostro + tocado, que incluye todos los distintivos reales y los símbolos de poder. Antes de recibirlo, los individuos muchas veces se presentan con atavíos sencillos y con la cabeza prácticamente desnuda, como en las Figuras 2.2 (I) E y 5.42F.

De esta manera es lógico pensar que los personajes retratados con estos dispositivos son mostrados en momentos posteriores a su coronación, cuando ya han obtenido el rango de *ajaw* y todo el cúmulo de valores de significados que se adquieren con el cargo.

Si se aplican los planteamientos de Eco (2011, pp. 187-207, 232-235) acerca de la semiótica de los *subcódigos iconográficos*, veremos que dicho compuesto es un rasgo referencial debidamente seleccionado que – en conjunto con el rostro – genera una imagen estereotipada de la figura real. Se trata, en pocas palabras, de una convención iconográfica efectiva dentro del sistema de representación de los programas escultóricos.

Resultados del análisis de los distintivos reales y los símbolos de poder

A lo largo del presente apartado se han logrado identificar los variados significados de los distintivos reales y de los símbolos de poder en la EIA. La información recabada es abundante, por lo que la resumiré en dos puntos esenciales para comprender su papel dentro del sistema de representación:

1. El simbolismo detrás de los objetos de poder y de quien lo ejerce. En primer lugar, se ha constatado que existen claras diferencias en los valores de contenido de los signos básicos de realeza y de los símbolos o emblemas de poder: mientras los primeros conllevan una noción general de realeza como condición social, los segundos están imbuidos de una profunda significación religiosa y ritual.

Los distintivos reales (motivos trenzados y nudos), como vimos, separan o distinguen a los personajes de élite del resto de la comunidad, indicando el cargo, la riqueza y el prestigio; sin embargo, por su alto potencial metonímico, estos

distintivos también fueron utilizados para *caracterizar* todo aquello que se relaciona con la realeza, marcándolo como objeto valioso que pertenece o participa de un ámbito elitista asociado con la expresión del poder.

Por otra parte, los símbolos de poder (antorchas, barras ceremoniales, hachuelas, asientos reales, cabezas trofeo, dioses bufones) buscan establecer las reglas y los preceptos básicos que configuran y dan sustento a la noción misma del poder y la autoridad en manos de las figuras reales. Construyen un modelo o paradigma de poder fincado en la cosmovisión, cuyos orígenes están en un mundo *anecumenico* que va más allá del ámbito social inmediato y se justifica a partir de su conexión con él, ya sea a través del vínculo con algunos dioses, lugares y episodios míticos primordiales, o con un "orden político" superior y legendario, extranjero y prestigioso. Los gobernantes exitosos fundamentan y validan el ejercicio del poder en su relación privilegiada con estos objetos sagrados y sus facultades para manipularlos (Kurtz 2001, p. 64), indicando con ello que poseen las habilidades necesarias para ostentar el cargo. Adicionalmente, como bienes de exclusión (definidos como *bienes u objetos inalienables* por McAnany 2010, pp. 159-160), son utilizados para marcar una diferenciación social que genera respeto y obediencia (García Capistrán y Salvador Rodríguez 2017).

Continuando con estas ideas, concuerdo con Flora Clancy (1999) cuando plantea que dichos elementos de la parafernalia funcionan como insignias. En palabras de la autora, se trata de "dispositivos emblemáticos que tipifican o identifican cualidades particulares. Estas cualidades pueden pertenecer a *instituciones*, familias o *individuos*, y son presentadas de tal forma que se reconocen como símbolos" (Clancy 1999, p. 35).[200]

Para "tipificar o identificar cualidades particulares", debemos considerar que los distintivos reales y los símbolos de poder concretan en la vida social valores y conceptos culturalmente construidos (Martínez Luna 2012, pp. 177-178; basado en los postulados de Gell 1998, pp. 5-7). De esta forma, las insignias reales tienen la capacidad de materializar ideas y expresar verdades sociales, señalando la

[200] Traducción y cursivas del autor.

personalidad de sus portadores y usuarios frente a un grupo (o grupos), o condensando en sí mismos ciertas facultades o cualidades específicas y exclusivas.

En términos de la construcción y significación de las imágenes, para que este vínculo entre objeto y persona se efectúe correctamente debe existir entre ambos una relación de contigüidad sin sustitución;[201] es decir, que se cuente con la presencia de los dos componentes en la misma imagen o escena y en una asociación directa en la que el objeto acompaña y califica al sujeto – *in praesentia disyunto* (Carrere y Saborit 2000, p. 309. Véase también Groupe μ 2015, p. 245). Es bajo estas circunstancias que se puede hablar de una efectiva transferencia de valores entre el portador y el objeto, o en nuestro caso, entre el gobernante y las insignias reales.

En los programas escultóricos integrados en la arquitectura, vemos que es de esta forma que la variada gama de insignias reales designa a quien las utiliza como un miembro de la realeza, alude a sus capacidades o poderes exclusivos e indica su estatus de *ajaw*.

2. Las insignias reales en el espacio público. Con la excepción de las antorchas diagonales en el relieve del Templo II de Tutil, todos los distintivos reales y los símbolos de poder se encuentran en programas escultóricos dispuestos en el espacio público o semipúblico, y son frecuentes en otros programas escultóricos igualmente destinados a un amplio rango de grupos sociales (ej. estelas y altares).

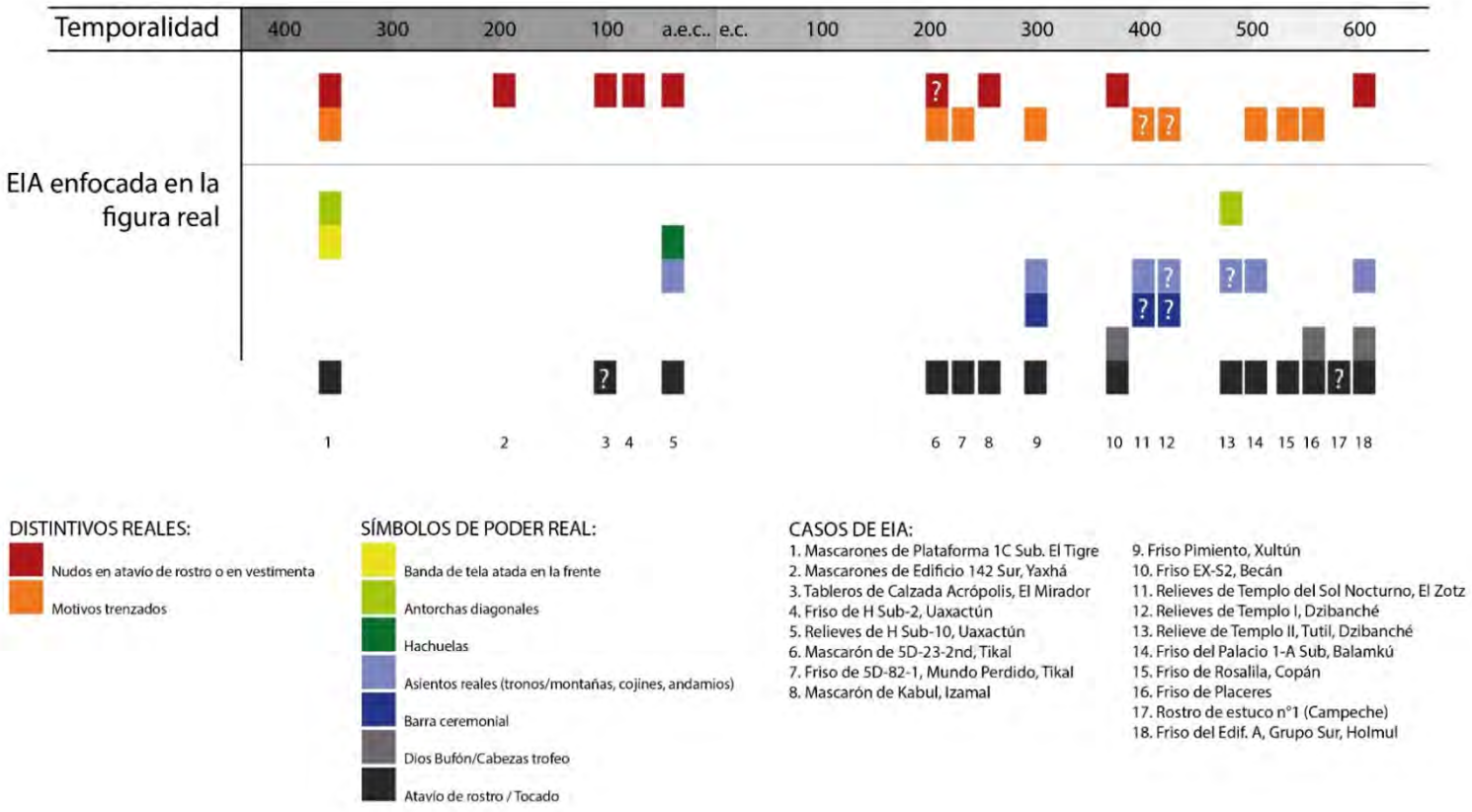
La frecuencia con que la EIA integra distintivos reales, que como vemos en la Tabla 5.4 están en prácticamente todos los casos analizados, es un claro indicador de la intención de favorecer el reconocimiento de los personajes por parte del observador y de asociarlos con un cúmulo de nociones relativas a la realeza (véase el punto anterior).

Por otra parte, los símbolos de poder, con valores connotados un poco más complejos, adquieren relevancia y total significación frente al amplio público en virtud de su repetitividad y constancia formal a lo largo del tiempo y en otros formatos

[201] En caso de existir sustitución de la persona por el objeto, estaríamos hablando de metonimias visuales. En los ejemplos analizados esto no ocurre, por lo que no podemos hablar de desvío retórico (Carrere y Saborit 2000, p. 307).

plásticos. En efecto, si bien las barras ceremoniales, las hachas y los asientos reales no se encuentran en todos los casos de EIA (véase Tabla 5.4), sí se presentan en las estelas que abundan en las plazas públicas de muchos sitios,[202] logrando con ello que sean asimiladas como parte de la representación oficial y *canónica* del poder.

Tabla 5.4 Distintivos reales y símbolos de poder en la EIA (comportamiento temporal y frecuencia)



Delvendahl (2010, p. 186), Miller y Martin (2004, p. 24) han observado que en escenas palaciegas de corte más íntimo – como las de algunas vasijas polícromas del Clásico tardío – no existe el mismo repertorio de insignias reales que se ha detectado en la EIA y en las estelas y altares, salvo por los cojines y los tronos o banquetas. Esta observación me lleva a sugerir que, por lo menos dentro del

[202] Véase el amplio catálogo de estelas y altares de las plazas públicas de muchos sitios, incluido en "Sculpture in the Ancient Maya Plaza. The Early Classic Period" (Clancy 1999).

contexto público, este repertorio de elementos es efectivo por su fácil reconocimiento, diseñado y destinado a las grandes audiencias, y que forma parte de un *subcódigo de connotación* más complejo y articulado.

En relación con este último aspecto de las insignias reales, un detalle que quiero tocar antes de finalizar es su comportamiento temporal dentro del sistema de representación de la figura real. Como se muestra claramente en la Tabla 5.4, existen dos momentos muy bien diferenciados que conciernen al uso de dichas insignias: el primero corresponde al Preclásico tardío (dentro del lapso 400-50 a.e.c. aprox.), y el segundo se enmarca temporalmente dentro del Clásico temprano (200/250-600 e.c.).

El primer momento se caracteriza por un repertorio reducido de insignias en el que predominan los distintivos reales; en cambio, este panorama cambia hacia los inicios del Clásico temprano (o incluso desde finales del Preclásico tardío, con los relieves de H Sub-10 de Uaxactún), cuando el repertorio de insignias reales se enriquece con la aparición más o menos constante de símbolos de poder. También se observa que, si bien en este último período los símbolos del poder se incrementan en número y variedad, también se mantienen en vigor los distintivos reales con todo su potencial simbólico.

Al observar el comportamiento evolutivo de las insignias reales se puede interpretar que su incremento durante el Clásico temprano responde a la creciente necesidad de expresar de forma clara, concisa y estable, la condición social y el oficio real de los personajes; tal vez esto se debe a una complejidad, también creciente, del aparato ideológico de los gobernantes, quienes recurren a conceptos cada vez más sofisticados y elaborados para comunicar la naturaleza del poder y sus fundamentos sagrados.

Este fenómeno tiene eco en otros formatos plásticos diseñados para ocupar el espacio público, como la escultura pétrea monumental, que a partir de finales del Preclásico y los inicios del Clásico, es decir, de manera paralela a la EIA, experimenta un aumento en el acervo de insignias reales, sobre todo en los símbolos de poder (Schele y Miller 1986, 66-73; Freidel y Schele 1988a y b; Clancy 1999, p. 132).

Recapitulación y discusión

No creo que en esta sección sea necesario examinar de nuevo todos los valores de connotación que la parafernalia real aporta a los personajes; el lector puede recurrir a ellos en los resultados de los *apartados 5.1* (*5.1.1: Atavíos de rostro*, *5.1.2: Tocados*), *5.2: Vestimenta*, y *5.3: Distintivos reales y símbolos de poder*.

En cambio, creo pertinente retomar los propósitos iniciales de este análisis y examinar de forma un poco más detallada el funcionamiento de la parafernalia y los mecanismos que entran en juego para la generación de significados, así como identificar su papel dentro del sistema de representación de la figura real en la EIA.

Partiendo de los resultados ya expuestos, observo que dentro del sistema de representación de las figuras reales en la EIA la parafernalia real se comporta como un verdadero *subcódigo iconográfico*. De acuerdo con Eco (2011, pp. 234-235), un subcódigo connotativo se define como tal en virtud de su estructuración como sistema de oposiciones que permite establecer diferencias del tipo “gobernante sosteniendo una barra ceremonial” *vs.* “gobernante que porta un tocado con la cabeza de *Chaahk*”, y, en cada caso, reconocer valores de contenido disímiles, como “gobernante que ejerce y ostenta el poder” *vs.* “gobernante en un evento de personificación”.

Para generar valores connotados, este subcódigo se vale de diversas estrategias para la asignación de significados en la imagen. Se han detectado, por ejemplo, la *sobreimposición icónica* que se empareja en algunas ocasiones con la *contigüidad sin sustitución* (*in praesentia disyunto*), ambas transfieren significados de una magnitud icónica a otra; la *asimilación pictórica* de elementos de escritura, con la que se busca precisar significados que la imagen sola no puede acotar; la *sinécdoque visual*, que resume una variada gama de significados y conceptos solamente utilizando las partes más significativas del conjunto, y el *principio de similitud*, que no es otra cosa que la analogía visual que se genera entre dos sistemas de representación y entre dos o más personajes distintos gracias al empleo de una serie de motivos que aportan los mismos contenidos.

Un mecanismo bastante peculiar de los componentes de la parafernalia real para la generación de significados es la evocación de narrativas amplias condensadas

elocuentemente en una sola *entidad icónica* con un alto poder metonímico (bajo el principio de *pars pro toto*); más adelante, en el Capítulo 7, veremos que algunos de estos componentes son decisivos a la hora de construir y comunicar narrativas y tematizaciones visuales en torno a las figuras reales.

Al respecto, un punto importante por considerar es que, al organizarse dentro de un subcódigo, los componentes de la parafernalia real adquieren adecuadamente sus significados sólo por la interacción contextual, y esto es válido tanto para entramado de las relaciones recíprocas entre las *subentidades icónicas,* como para las conexiones que estas *subentidades* guardan con el objeto o la magnitud icónica que recibe los contenidos, es decir, los personajes (consultar Valencia Rivera 2015). Un claro ejemplo de esto se ve en los matices de significado que obtienen las cabezas de cocodrilos en la sección inferior del atavío de rostro cuando a ambos lados se colocan cabezas de serpientes acuáticas (*Witz'*); de forma progresiva, este conjunto (que he llamado binomio ZFI/ZPI) adquiere nuevos valores al colocarse justo por debajo del rostro sobredimensionado de las figuras humanas; rostro al que se le adicionan nuevos significados cuando se le coloca un compuesto jeroglífico nominal en la cima de la cabeza o del tocado.

En ese mismo sentido se debe destacar la colaboración del plano de expresión para el cabal funcionamiento del subcódigo iconográfico de la parafernalia real. Tomo como ejemplos la sobredimensión de algunos símbolos de poder (o, en caso contrario, su tamaño particularmente reducido), siendo que este atributo de forma potencia su fuerza retórica o la disminuye, y el contraste del relieve utilizado para enfatizar una dimensión (y una acción) cosmológica de los personajes en los mascarones (ver punto n°2 de la discusión de los atavíos de rostro).

Como se ha visto a lo largo del capítulo, estas operaciones sucesivas de significación y resignificación (o matices de significado), tanto las que ocurren contextualmente a nivel interno del subcódigo como las que se generan con la intervención de otros subcódigos, dan lugar a configuraciones de connotación muy complejas en torno a las figuras reales. No obstante – y a pesar de dicha complejidad –, considero que el papel de la parafernalia real dentro del sistema de representación de la EIA se puede condensar en la siguiente idea: la parafernalia

real, como parte del entramado de significaciones culturales, concreta y objetiva los rasgos (atributos, facultades, condición social) definitorios de los personajes y que corresponden con el máximo cargo político, el de gobernante. Son rasgos que los distinguen frente a la colectividad y que cambian en función de los distintos contextos en los que se integran y de las acciones que realizan. Se podría decir que la multiplicidad de configuraciones de la parafernalia real define y comunica las diversas identidades y los diferentes papeles (identidades de rol) desempeñados por los personajes.

CAPÍTULO 6

Las escenas (1): Representaciones de espacios cosmológicos

Para comprender con profundidad las escenas descritas en los programas escultóricos, es necesario que primero se haga un análisis completo de los espacios representados en ellas.

Comenzaré definiendo que en todos los casos de EIA los tipos de espacios que se describen visualmente son de carácter cosmológico; es decir, no representan ámbitos palaciegos o de la vida cotidiana maya, sino que recrean visualmente secciones específicas de la estructura cósmica, ya sea el cielo, la tierra (tanto la superficie terrestre como el interior) o los espacios acuáticos. Esta es una visión generalizada y preliminar que un estudio completo y detallado buscará corroborar y pormenorizar. Una síntesis de lo que se analizará en este apartado se presenta en la Tabla 6.1.

Tabla 6.1. Perspectivas del análisis en torno a los espacios cosmológicos

ESPACIOS COSMOLÓGICOS	
TIPOS DE ESPACIOS COSMOLÓGICOS	PERSPECTIVAS DE ANÁLISIS
- Celestes - Montañas - Cuerpos y corrientes de agua - Superficie terrestre	1. Significados denotados y connotados de cada tipo de espacio 2. Aportaciones de connotación a las escenas y en torno a las figuras reales (significados contextuales)

El procedimiento de análisis iconográfico será similar al que se utilizó en la parafernalia real: comenzaré con los significados denotados, es decir, identificando los tipos de espacios y *qué* representan visualmente, para luego pasar a los

significados connotados. Los de tipo *intrínseco* se asignarán al examinar las aportaciones que las unidades o elementos connotadores hacen al conjunto (o *entidad icónica* mayor), así como a través de una búsqueda minuciosa de posibles referencias textuales y topónimos asociados a cada tipo de espacio; por su parte, los significados connotados de tipo *contextual* requieren la consideración de los niveles de articulación y complementación que los espacios cosmológicos mantienen con otros elementos de las escenas, principalmente con las figuras reales.

Antes de iniciar el estudio introduciré algunos postulados básicos como puntos de partida que facultarán un análisis más fluido. En Mesoamérica en general, muchas veces las representaciones de los diferentes espacios toman la forma de animales que encarnan con sus cuerpos las "piezas estructurales del gran aparato" del universo (López Austin 2013, pp. 39-40); con ello, se proyecta en las imágenes del cosmos los valiosos atributos de la fauna, transformados en valores de connotación o contenidos simbólicos. Esto es especialmente cierto en la cosmovisión y en la imaginería maya, en las que el cielo y la tierra toman las formas de enormes saurios y serpientes (Martin 2015, pp. 192-196) y las montañas tienen el aspecto de rostros que mezclan varios rasgos de reptil con los de otras criaturas (Stuart 1997; Schele 1998; Boot 2002).

En otros casos, el espacio no necesariamente se materializa bajo una forma zoomorfa y es representado con una serie de signos abstractos – algunos de ellos tomados como préstamos del sistema de escritura maya – que remiten a las cualidades propias de cada ambiente y a sus componentes, como ocurre con algunas bandas celestes, terrestres y acuáticas.

A nivel contextual, todos los descriptores de ambientes que se han mencionado funcionan como marcadores espaciales; es decir, definen visual y semánticamente el entorno en el que se encuentran inmersos los personajes y donde se desarrollan algunas acciones (Salazar Lama y Valencia Rivera 2017, pp. 91-93).

En un artículo de 1995 titulado "El espacio mítico del rey maya en el período clásico", Baudez plantea que en los monumentos en los que se representan estos tipos de espacios en conjunto con la imagen de los gobernantes, la intención última

es dar a la figura real una *dimensión cósmica*, en cuyo caso el cosmos se organiza y se construye a su alrededor.

En el presente apartado tomaré esta premisa como una idea de base que me permitirá articular los análisis de los distintos espacios; no por ello se dejará de indagar en los significados particulares y los valores de connotación que cada ámbito aporta a la figura real, con lo cual buscaré, hacia el final de apartado, dar una visión global de la función de los espacios cosmológicos dentro del sistema de representación de la figura real en la EIA.

Para generar un estudio ordenado he categorizado (*a priori*) en la Tabla 6.2 los diferentes espacios recreados en la EIA. En esta misma tabla el lector observará que existen algunos programas escultóricos marcados con un asterisco. Esto indica que en la escena se recrean dos o más de espacios cosmológicos, y que la significación se da precisamente con la complementación de ambos.

Tabla 6.2. Programas escultóricos y espacios cosmológicos representados

Tipo de espacio representado	Celeste	Montañas	Cuerpos o corrientes de agua	Superficie terrestre (o elementos asociados al plano terrestre)
Programa escultórico	1. Mascarón de Yaxhá, Edif. 142 Norte 2. Tableros de Calzada Acrópolis, El El Mirador * 3. Mascarón de Kabul, Izamal 4. Friso de Xultún, Acrop. Los Árboles * 5. Crestería (+ friso) del Templo del Sol Nocturno, El Zotz * 6. Mascarones del Edif. N9-56, Lamanai* 7. Relieve del Templo I, Dzibanché 8. Tablero de Margarita, Copán * 9. Friso de Placeres 10. Friso de Edif. A, Grupo II, Holmul * 11. Friso de H Sub-2, Uaxactún ** 12. Relieves de H Sub-10, Uaxactún **	1. Friso de Xultún, Acrop. Los Árboles * 2. Friso EX-S2, Becán 3. Friso de Balamkú * 4. Complejo escultórico del edificio Rosalila, Copán 5. 2° mascarón de N9-56, Lamanai * 6. Relieve talud terraza 3, Toniná 7. Friso de Edif. II, Grupo A, Holmul * 8. Friso del Templo del Sol Nocturno, El Zotz *	1. Tableros de Calzada Acrópolis, El Mirador * 2. Friso de Balamkú * 3. Relieve de Tutil II (+ friso)	1. Tablero de Margarita, Copán *

* Programa escultórico con más de un espacio cosmológico representado
** Programa escultórico con espacio cosmológico implícito

Por otra parte, los programas escultóricos marcados con dos asteriscos son aquellos que no presentan gráficamente un espacio cosmológico, sin embargo, su presencia se infiere en la imagen a partir de los elementos (o *unidades icónicas*) que sí están presentes. Los únicos dos casos posibles serán analizados en el subapartado "*cielo implícito*".

6.1 El cielo

Como lo muestra la Tabla 6.2 el espacio cosmológico más representado en la EIA es el cielo.[203] En la imaginería maya en general, el cielo regularmente adquiere la forma de "bandas celestes" (Fig. 6.1). Varios investigadores (Quirarte 1974, Taube 1995, Carlson y Landis 2000, Valencia Rivera y Salazar Lama 2017, entre otros) sugieren que dichos motivos modificaron sustancialmente sus elementos componentes y su configuración general con el paso del Preclásico tardío al Clásico. Durante el lapso 400 a.e.c. – 200/250 e.c., las bandas celestes de las tierras bajas incluyeron algunos elementos icónicos que también se ven en los sitios de la Costa del Pacífico y las Tierras Altas guatemaltecas – Izapa, Tak'alik Ab'aj y Kaminaljuyú (Fig. 6.1A y C) –, como líneas o franjas diagonales, corchetes dobles y motivos con forma de la letra "U". Para el período clásico, en cambio, lo común es que las bandas celestes incluyeran signos estelares que corresponden con astros (ej. sol, luna, estrellas) y fenómenos célicos (ej. brillo/luminosidad, oscuridad) – véase Figura 6.1B, aunque este aspecto ya se anunciaba desde el Preclásico con el Altar 12 de Tak'alik Ab'aj (Fig. 6.1D). Con esta apariencia elemental, las bandas celestes se limitan a definir el espacio y a describirlo visualmente, mostrando sus características y los elementos que contiene.

Más allá de estas configuraciones básicas, que en la EIA con la figura real solamente aparecen en la sección superior del friso de Holmul con una apariencia propia del Clásico (Fig. 6.2A), es común que las bandas celestes mayas incluyan otros componentes que agregan significados adicionales.

Existen, por ejemplo, bandas celestes con cabezas de serpientes estilizadas que penden de ambos extremos, tal como se ve en el ejemplo del friso de la

[203] Contando también los casos de estudio suplementarios.

Subestructura IIC de Calakmul y en el Altar 12 de Tak'alik Ab'aj (Fig. 3.20B y 6.1D, respectivamente). En ambos casos, las características de las serpientes son indicadores de su naturaleza celestial, y se mantendrán en vigor a lo largo de muchos siglos en la imaginería maya.

Dentro del *corpus* de EIA solamente dos casos de bandas celestes presentan estos elementos, los mascarones de Yaxhá 142 Norte y de Kabul en Izamal (Fig. 6.2B y C, respectivamente).[204] En ambos, las serpientes adheridas a los extremos de la banda horizontal generan una especie de marco que encierra a los personajes por tres lados.[205] En el Capítulo 3 (Estrato de construcción formal n°3) se mencionó que este tipo de molduras produce una composición concéntrica que ocasiona un efecto de mayor centralidad del rostro humano. Considero que dicha función expresiva acentúa la dimensión cósmica de la figura real de la que nos habla Baudez (1995, pp. 49-50). Así, en las bandas celestes se conjuga de manera efectiva un atributo plástico/formal con un valor de connotación. Por esta razón y debido a las características ya apuntadas, en los próximos ejemplos por analizar denominaré a este tipo de marcador espacial como "marco celeste".

En cuanto al significado de las serpientes en las bandas celestes, Henderson (2016, p. 476) – quien se basa en algunas observaciones de Stuart y Taube (en Taube *et al.* 2010, p. 49) – las interpreta como rayos animados, sobre todo cuando son acompañadas por nubes tormentosas y lluvia, como ocurre en la Escultura 73 de Kaminaljuyú (véase Henderson 2016, Fig. 5b), en el mural poniente de San Bartolo y en la Estela 26 de Izapa (Taube *et al.* 2010, Fig. 30a y 31a, respectivamente). Por su parte, Martin (2016a, pp. 512-515), tomando en consideración algunas interpretaciones hechas previamente por Taube (1995), ha sugerido que las serpientes colgantes pudieron ser en realidad la personificación del cielo; en esos casos, podríamos entender las franjas celestes horizontales que

[204] En ambos casos la sección superior y horizontal de las bandas celestes se ha perdido o no se alcanza a ver, sin embargo, las cabezas de serpiente evidencian la existencia de un marco celeste.

[205] Como se dijo en el Capítulo 5 al momento de analizar los atavíos de rostro de la *Fase 2* [véase *subapartado Variantes a la configuración básica del atavío de rostro* (posiciones 5, 6 y 10)], en el mascarón de Izamal se recrea debajo del rostro del personaje un espacio celeste con dos cabezas de serpientes; en este caso, dicha franja inferior estaría complementando a la banda celeste en la parte superior, ambas generando un espacio celeste cerrado por cuatro lados y con el personaje en el centro.

están plagadas de signos como el cuerpo mismo del ofidio, del cual se desprende la lluvia y en el que se producen los fenómenos atmosféricos. Este detalle en particular estaría connotando a la serpiente celeste como el agente que dinamiza o pone en funcionamiento las fuerzas naturales (López Austin 2013, pp. 40-42). El cuerpo bicéfalo de las serpientes celestiales podría tener un origen mítico distante relativo a la configuración estructural del cosmos; aunque cabe aclarar que no siempre fue así, ya que a veces el cielo toma la forma de un ave prototípica o de un saurio fantástico. En consecuencia, considero que las interpretaciones de Martin y de López Austin están más acorde con lo que se ve en la imaginería maya de las tierras bajas durante el Clásico, donde el cielo es encarnado por distintas criaturas, siendo que la elección de utilizar una u otra (o de mezclarlas) podría responder a la necesidad de mostrar diferentes contenidos narrativos.

En el tablero inferior de la Calzada Acrópolis de El Mirador (Fig. 6.2D) el espacio recreado en la escena está configurado por elementos similares a los antes descritos, aunque con una combinación única. Los elementos centrales son franjas diagonales que por su posición recuerdan a las que aparecen constantemente en las bandas celestes de Izapa y de las tierras bajas centrales durante el Preclásico (comparar con las Figuras 6.1A y C, 6.2E); por su familiaridad con las líneas oblicuas, que en la imaginería maya definen superficies brillantes, estas franjas indican la luminosidad del espacio celeste. Adicionalmente, dos de estas franjas diagonales – las que enmarcan al personaje central – tienen rasgos zoomorfos que las definen como cabezas de serpientes viendo hacia abajo, similares a las que en otros ejemplos cuelgan de los extremos de las bandas celestes (comparar con serpientes en Fig. 6.1D. También Fig. 3.20B). Por estas características, en un trabajo previo (Salazar Lama 2017, p. 183) he planteado que en el tablero de El Mirador estas serpientes funcionan como elementos *pars pro toto* (o metonimias visuales) de una banda celeste completa.

En el extremo derecho de la banda celeste se encuentra, además, una cabeza de reptil parecida a los cocodrilos terrestres-acuáticos de las esculturas 2 y 5 de Kaminaljuyú (ver Fig. 5.8D), aunque el ejemplo de El Mirador tiene un rizo de nube en la parte posterior de la cabeza. Este detalle y su particular ubicación dentro del

espacio celeste me hacen pensar que podría tratarse de un antecedente de los saurios celestes relacionados con la lluvia (comparar con la Estela 26 de Izapa, Fig. 6.2E). Cabe reparar también que para la época preclásica parece que los rasgos definitorios que distinguen a los saurios celestes y terrestres no han sido totalmente definidos, y tantos unos como otros presentan semejanzas aspectuales (consultar Velásquez García 2002).

Otro caso de banda celeste igualmente atípico dentro del *corpus* de EIA se presenta en el Templo del Sol Nocturno de El Zotz (Fig. 6.3A. Ver escena completa en la Imagen n°19 del *Corpus*); contiene los mismos elementos componentes (ej. signos de estrellas,[206] marcas de brillo, cabezas de serpientes), aunque con un arreglo compositivo distinto. Las cabezas de serpiente que se ubican en la fachada oriental del edificio, por ejemplo, no se encuentran en los extremos de las franjas con signos estelares y parece que penden de la sección central, justo por encima del andamio representado en los muros inferiores (ver el capítulo anterior). Asimismo, dicha franja estelar domina la mitad superior del friso, sin embargo, la mitad inferior contiene elementos como grecas escalonadas que no concuerdan con la imaginería celeste. Taube y Houston (2015, p. 212) han sugerido que podrían ser diseños textiles; no obstante, bajo un examen cuidadoso he notado que más bien corresponden con la típica hendidura escalonada que las montañas zoomorfas tienen sobre la cabeza.[207]

Otra particularidad de la banda celeste del Templo del Sol Nocturno es la secuencia de dioses celestes y solares que la recorre de punta a punta. Entre las deidades que se pueden contar están *Chaahk*, *K'inich*, una deidad mezcla de GIII y GI y un probable Dios Remero con rasgos de felino (Taube y Houston 2015, pp. 216-217), responsable del tránsito solar y posible encarnación de los momentos y los espacios liminares del amanecer y el ocaso. Taube y Houston (2015, p. 221) y

[206] Respecto a los signos de estrella Taube y Houston (2015, p. 212) mencionan que tienen una forma arcaica propia del Preclásico. Considero que esta afirmación no es correcta ya que muchas bandas celestes del Clásico temprano (ej. tablero de Margarita, mascarón de Yehnal y relieve de macizo, todos en Copán), poseen el signo de estrella con la misma forma, lo que claramente indica que se trata de un elemento frecuente dentro del repertorio de motivos celestes.

[207] Por tratarse de la representación de un espacio contrastante con el celeste, este detalle se analizará más adelante, cuando se estudien las representaciones de montaña en la EIA.

Houston *et al.* (2015b, p. 232) han propuesto que esta secuencia de dioses recrea, tal vez, los ciclos estacionales o, incluso, el recorrido diario del sol.

No conozco una escena equivalente a la de El Zotz, connotada por las imágenes de varios dioses; sin embargo, en un artículo en preparación (Valencia Rivera, Salazar Lama y Sánchez Gamboa) se propone que – con la excepción de *Chaahk* – los dioses solares que aparecen en el friso del Templo del Sol Nocturno fueron utilizados en muchos otros contextos para aludir a los distintos estadios del sol dentro de una estructura cosmológica, cada uno remitiendo a un momento específico del tránsito solar.

Más allá de estos casos atípicos de bandas celestes (El Mirador y El Zotz), los marcos celestes son comunes en los mascarones del Clásico, ya sea que representen dioses o figuras reales. Un caso sumamente interesante dentro del *corpus* de estudio se presenta en el mascarón del Edificio N9-56 de Lamanai (Fig. 6.3B). A diferencia de los marcos celestes configurados por cabezas de serpientes y bandas con signos estelares, en este mascarón el cielo está definido por tres fajas que contienen la forma animada del signo de brillo, que en la imaginería maya adquiere el aspecto de un rostro de deidad con las características que se señalan en la Figura 6.3C.

En la iconografía maya del Clásico este rostro – así como la variante abstracta del signo – se utiliza para marcar superficies brillantes o reflejantes en general (Schele y Miller 1986: 43; Stone y Zender 2011, p. 70-71). Sin embargo, según los últimos estudios de Martin (2016a, p. 512) en contextos de bandas celestes estos motivos indican la brillantez y el resplandor característicos del cielo y simbolizan la preciosidad de dicho espacio. En las bandas celestes del Clásico este motivo se alterna con otros que remiten a los astros y a los fenómenos que suceden en el cielo (ej. Fig. 6.1B), y son raros los casos que como el mascarón de Lamanai se enfocan en representar el cielo como un ámbito enteramente luminoso.

Además de estos motivos, en las esquinas superiores del marco celeste de Lamanai se encuentran dos cartuchos cuadrangulares con dos cabezas zoomorfas dentro. Debido al deterioro que actualmente presentan es difícil sugerir una identificación certera para dichos motivos, aunque en un estudio anterior en el que

se analizó este ejemplar a la luz de otros marcos celestes contemporáneos, Rogelio Valencia y yo (Valencia Rivera y Salazar Lama 2017) hemos propuesto que bien podrían ser cabezas del Ave Chan (Fig. 6.3D), signo que dentro del sistema de escritura maya tiene un valor de lectura **CHAN**, “cielo”, pero que adquiere un rol diferente al integrarse en contextos iconográficos. Su función en las bandas celestes, tal y como lo hemos postulado, es complementar la imagen acotando y precisando significados, favoreciendo (gracias a su valor de lectura y su alto grado de iconicidad) el reconocimiento del marco espacial como la representación del cielo. Como se ha visto en el análisis anterior, el marco celeste del mascarón de Lamanai carece de descriptores gráficos claros que indiquen de manera inequívoca que se trata de un espacio celeste, como los signos que en la escritura designan al sol, la oscuridad y las estrellas (**K’IN**, **AK’AB**, **EK’**) y las cabezas de serpientes colgantes. De esta forma, cobra especial sentido que al marco celeste se integraran dos cabezas de Ave Chan, empleadas como recursos gráficos que complementan los significados de la imagen. Algo similar ocurre en el relieve del Templo I de Dzibanché (Fig. 6.3E), donde una cabeza de Ave Chan ocupa el extremo de una banda celeste casi perdida, de la cual solo queda un signo **K’IN**.

En resumen, es gracias a sus elementos componentes (o *subentidades icónicas*) que el marco celeste del mascarón N9-56 de Lamanai queda connotado como un espacio luminoso, tal vez enfatizado por la posible inclusión del Ave Chan.

En contraste, el mascarón del 2° cuerpo (lado sur) – Fig. 6.3F, del mismo edificio (ahora perdido totalmente), tuvo un marco celeste con marcas de oscuridad (**AK’AB**) y signos de estrella (**EK’**) y con cartuchos cuadrangulares en las esquinas, similares a los del mascarón del 1° cuerpo (aunque en este caso no es posible inferir la presencia de cabezas de Ave Chan). En conjunto, estos elementos claramente definieron el espacio como un cielo nocturno.

Pasando ahora a otro caso de EIA, el marco celeste del tablero de Margarita en Copán (Fig. 6.4A) contiene todos los elementos que se han mencionado y los combina con otros muy particulares para describir un espacio con claras implicaciones míticas.

En efecto, tal como se indica en la figura anterior, el marco celeste de Margarita presenta uno de los ejemplos más tempranos y certeros del Cocodrilo-Venado Estelar (comparar con Fig. 6.4B y con el ejemplo del Clásico tardío de la Fig. 6.4C).[208] En las narraciones de creación de la Plataforma Jeroglífica del trono encontrado en el Templo XIX de Palenque se cuenta que dicha criatura celestial fue decapitada por GI, y que entonces "tres veces corrió la sangre" (Stuart 2010, p. 76) – pasaje que tal vez deba interpretarse como "copiosamente fluyó" la sangre (Velásquez García 2006, p. 3) – hecho que propició un nuevo orden cosmológico a cargo del dios. Esto se muestra en el tablero de Margarita y en otras imágenes del Clásico con saurios que expulsan por la boca un líquido marcado con signos de completamiento, signos **YAX** y **K'AN**, elementos brillantes y cuentas de jade o semillas (Fig. 6.4D). Recientemente Helmke (2017, p. 28) ha discutido el significado de torrentes parecidos que caen de las manos de los gobernantes en algunos monumentos de Yaxchilán, y concluye que debido justamente a la inclusión de los signos **YAX** y **K'AN** estos flujos deben interpretarse como abundantes en riquezas y materias preciosas para el sustento. Así, en el tablero de Margarita, el flujo de líquido precioso que brota de las fauces de la cabeza trasera del saurio se derrama sobre la banda terrestre justo debajo, anegándola y fertilizándola.

Con respecto a los agentes responsables de la decapitación del lagarto, García Barrios (2015, pp. 18, 20-21) ha observado que, si bien en Palenque parece haber sido el dios GI, en otros sitios y en otras imágenes es GIII o incluso *Chaahk* quien sacrifica a la criatura. Esto es precisamente lo que se ve en Margarita, donde *Chaahk* desciende por una de las cabezas del lagarto enarbolando el hacha utilizada para la decapitación.[209]

---

[208] Cabe aclarar que los saurios celestes aparecen en la imaginería maya desde el período preclásico; sin embargo, con la forma aquí descrita, que ha sido denominada "Cocodrilo-Venado Estelar" por Stuart (2010a, p. 71) y otros muchos investigadores, esta criatura solamente aparece hasta el Clásico temprano (véase la Fig. 6.4B). Ejemplos de las variantes formales de este lagarto híbrido se ven incluso en Copán en imágenes contemporáneas al tablero de Margarita. El Edificio Macizo, ubicado en la Acrópolis Central del sitio (Fig. 6.5C), por mencionar un caso, tiene un relieve de estuco con la imagen del Cocodrilo-Venado Estelar descendiendo del cielo entre volutas de humo. Los rasgos de la criatura son diferentes a los que se ven en el tablero de Margarita y parecen describir más a un venado con elementos integrados de reptil que a un cocodrilo.

[209] Cabe aclarar que el Cocodrilo-Venado Estelar del tablero de Margarita no presenta la forma estandarizada del Clásico tardío. Una de sus cabezas, por ejemplo, es la de una serpiente de hocico elevado y cuadrado con rasgos solares. Esta criatura aparece en las bandas celestes tempranas sin una evidente conexión con el saurio

De acuerdo con la misma autora (García Barrios 2015, y artículo en preparación), en el tablero de Margarita y en otros monumentos del Clásico (ej. estelas 11, 25 y 33 de Piedras Negras, Estela 9 de Lamanai, e incluso en la Plataforma jeroglífica del Templo XIX de Palenque) los gobernantes se adjudicaron las proezas realizadas sobre el lagarto, logrando con ello vincularse con las narraciones del origen del mundo y presentarse ellos mismos como los protagonistas de la decapitación o como los agentes encargados del reordenamiento del cosmos que acaeció después de este evento.

De esta forma, el cielo en el tablero de Margarita se presenta como la misma criatura sacrificada (aunque, extrañamente, no está decapitada), de la cual brotan los líquidos preciosos necesarios para la creación de un nuevo cosmos y la fertilización de la tierra. *K'inich Yax K'uk' Mo'*, el fundador del linaje gobernante de Copán cuyo emblema nominal se presenta en el centro de la imagen y dentro de este marco cosmológico, sin duda se integró en la narrativa, adquiriendo con ello un papel relevante en los relatos cosmogónicos del tiempo profundo.

Ante esta carga simbólica del marco celeste de Margarita, cabe preguntarse por el papel que juega el par de cabezas de Ave Chan colocado en las esquinas. Considero que en este caso en particular las aves que denotan el cielo no se contraponen al significado del Cocodrilo-Venado Estelar, y que más bien su presencia debe entenderse como una complementación a la imagen, remarcando el carácter celeste del espacio.

Los últimos dos casos de bandas celestes por analizar se encuentran en los frisos de Xultún y de Placeres (Fig. 6.5A y B, respectivamente). A primera vista parecería que en ambos casos solo se trata de marcos de plumas que encuadran a los personajes por tres lados; sin embargo, sus elementos componentes también forman parte de bandas celestes en la imaginería del Clásico.

En el friso Pimiento de Xultún, los marcos están compuestos por una franja delgada con pequeñas líneas incisas paralelas (rasgo I), signos T533 flanqueados por pequeñas volutas (rasgos II y III) y, finalmente, en la periferia del marco, una

---

del mito (ej. Altar 12 de Tak'alik Ab'aj, Fig. 6.1D). La inclusión de esta serpiente en Margarita debe entenderse como una primera configuración del lagarto del diluvio.

hilera de plumas (rasgo IV). En el relieve del Edificio Macizo de Copán (Fig. 6.5C) y en el tablero de Margarita (Fig. 6.4A) al menos tres de estos componentes – rasgos I, II y III – acompañan a bandas celestes con signos estelares, y en algunos mascarones arquitectónicos de Edzná del Clásico tardío y temprano (Fig. 6.5D y E), hileras de plumas (rasgo IV) se adicionan a la parte exterior de las bandas celestes, tal como se ve en los marcos del friso Pimiento.

Debido a estas recurrencias icónicas propongo que los marcos que en el friso de Xultún encuadran a los personajes secundarios son en realidad abreviaciones icónicas de un marco celeste completo, y que deben entenderse de la misma forma que los marcos tradicionales, como los de Margarita y Macizo en Copán.

Para fortalecer esta interpretación, las cabezas de serpiente de hocico elevado y cuadrado que están en las terminaciones de los marcos celestes del friso Pimiento corresponden con las serpientes que penden de los extremos de algunas bandas celestes tempranas, como las del Altar 12 de Tak'alik Ab'aj (Fig. 6.1D) y las de los mascarones de Bayal (en la misma Acrópolis Los Árboles de Xultún). Véase en Valencia Rivera y Salazar Lama 2017, la Fig. 7a.

Ahora bien, el marco de plumas del friso de Placeres (Fig. 6.5B), que contiene solamente la hilera de plumas (rasgo IV), introduce una *subentidad icónica* que facilita la identificación del motivo. En efecto, en los extremos inferiores del marco hay dos picos alargados con plumas que están orientados hacia afuera (señalados con flechas). Planteo que estos picos emplumados pertenecen a cabezas de aves, aunque con un aspecto extremadamente simplificado (o abreviado icónicamente). En conjunto, estas cabezas de ave y el marco cuadrangular de plumas describen un arco muy parecido al de algunas bandas celestes del Clásico tardío (Fig. 6.5F. También ver Valencia Rivera y Salazar Lama 2017, Fig. 10b, c); en el caso de Placeres, sin embargo, la banda con motivos celestiales ha sido sustraída y reemplazada por la hilera de plumas, configurando un marco celeste parecido a los del friso de Xultún. Al observar estas recurrencias, sugiero que los picos emplumados del marco de Placeres bien podrían aludir al Ave Chan o ser la misma ave bajo un aspecto diferente; las cabezas de esta ave, como ya se dijo, son elementos enfáticos que ayudan al reconocimiento iconográfico del cielo.

Ahora bien, se recordará que en el Capítulo 3 (Estrato de construcción formal n°3) se estableció que el friso de Placeres tuvo originalmente una composición de tipo *modular repetitiva*, es decir, con módulos similares al central en cada uno de los extremos (Imagen n°16 del *Corpus*). A la luz del análisis que aquí se ha efectuado, sugiero que cada uno de estos marcos fue también un marco celeste; esto se deduce al observar que en los extremos del friso todavía se conservan dos picos emplumados de aves similares a los del marco central.

Tanto en el friso de Placeres como en el de Xultún, ¿las plumas de los marcos celestes abreviados tienen algún significado específico y adicional?, es posible que así sea, y que el plumaje remita a un cielo de carácter aviar más que reptil. Al respecto, Houston y Martin (2012) han planteado la posibilidad de que en ciertos contextos el cielo haya sido personificado por el Ave Chan, un ave arquetípica que además de servir como elemento referencial del cielo, pudo haber recreado un aspecto específico de este espacio como lugar radiante y precioso. Esta interpretación cobra sentido a la luz de un nuevo estudio (Valencia Rivera y Salazar Lama 2017) en el que se detectó que el Ave Chan del Clásico tardío tiene una marca de brillo sobre la cabeza, lo que indica que se trata de un ser brillante, que irradia luz. Sospecho que esa misma característica intrínseca del ave está presente en el Clásico temprano y que se extiende a las bandas celestes que tienen precisamente cabezas de ave en los extremos.

Regresando al friso de Placeres, la escena tiene elementos componentes que hasta el momento no había comprendido y que se vuelven inteligibles a la luz de la interpretación del encuadre de plumas como marco celeste. Se trata de los numerales 6, "*wak"*, colocados a todo lo largo de las franjas trenzadas que delimitan arriba y abajo el friso (delineados con rojo en la Fig. 6.6). Junto con los marcos celestes, estos numerales definirían un espacio celestial específico: *Wak Chan*, o "6 Cielo". La integración del numeral a la imagen sería en este caso un ejemplo más de fusión y complementación semántica entre elementos de escritura e iconografía; de nueva cuenta, con el papel de enfatizar y designar lo que la imagen no es capaz de acotar (Salazar Lama y Valencia Rivera 2017).

La localidad *Wak Chan* está asociada con los episodios de la última creación (Stuart y Stuart 2008, pp. 195-198, nota al final n°15; Schaefer 2012). El santuario interno del Templo de la Cruz de Palenque parece haber sido la recreación arquitectónica de tal lugar, e incluye imaginería celeste tanto en el tablero esculpido como en el friso estucado.[210] Boot (2008, p. 6, nota al final n°6) encuentra que *Wak chan* se asocia con la corte celestial y los dominios del Dios D en un vaso del Clásico tardío, donde el lugar 6 Cielo también es representado con imaginería celeste.

En muchos otros sitios, ya sea durante el Clásico temprano o el tardío, *Wak chan* y otros lugares que incluyeron el numeral seis se asociaron recurrentemente con variantes locales del dios del maíz, deidad que en varios contextos es mencionada como *Wak chan nal winik*, "Persona del lugar 6 Cielo". De acuerdo con Tokovinine (2008, pp. 283-284, Tabla 7.10), en los textos del Clásico el número 6 parece haber designado localidades míticas o con un prototipo mítico (ej. *Wak ik´[nal]*, *Wak miin nal*, *Wak hix nal*). En el caso de *Wak chan* (y sus variaciones locales) es interesante notar que algunas veces fue utilizado para nombrar santuarios funerarios, como la cripta de la Tumba 12 de Río Azul, nombrada *Wak chan muyal nal*, "lugar 6 cielo nube", o incluso templos y adoratorios, como en Pomoná y El Zapote. Estas observaciones han llevado a Tokovinine (2008, p. 283) a sugerir que los títulos de nobles que incluyen un lugar y el numeral 6 indican cierta afinidad entre el titular y alguna variante del dios del maíz. Incluso, las personas con este tipo de títulos pueden aparecer en las imágenes personificando al dios del maíz o portando su indumentaria característica (Tokovinine 2013b, pp. 118-119, Fig. 64).

Construyendo una interpretación sobre las aportaciones de Tokovinine, planteo que el gobernante representado en el friso de Placeres se identifica como persona de *Wak Chan*,[211] ligada con el dios del maíz a partir de su tocado que incluye foliaciones y semillas que se asemejan al signo **NAL** (Fig. 5.41A). Se recordará que estos mismos elementos conforman el tocado de dicho dios en una vasija del

[210] En el Templo de la Cruz dicho lugar es mencionado como *Wak Chan [T170]*.

[211] En el friso de Placeres no hay textos que definan al gobernante como una persona de *Wak Chan*, ni títulos que así lo expresen. Sin embargo, considero que la escena es lo suficientemente explícita como para establecer un vínculo entre el lugar y el personaje.

Clásico temprano de Tikal (Fig. 5.41F); deidad que además es nombrada “Persona del lugar 6 Cielo” por un compuesto jeroglífico colocado a su lado.

6.1.1 El cielo implícito

Dentro del *corpus* de casos de estudio existen dos programas escultóricos que no tienen representaciones gráficas de espacios cosmológicos, sin embargo, ambos presentan escenas en las que se puede inferir la existencia de un espacio celeste.

En primer lugar, el friso del Edificio H Sub-2 de Uaxactún tiene a *Chaahk* y al dios del maíz de cuerpo completo, orientados hacia abajo y con posturas corporales que indican descenso (Fig. 4.1C. Escena completa en Fig. 3.2A). Sabemos que *Chaahk* se encuentra descendiendo del cielo debido a algunos monumentos más o menos contemporáneos que muestran claramente una banda celeste de la cual el dios cae mientras tiene la misma postura (ej. friso de la Estructura II SubC de Calakmul – Fig. 4.1B y 3.20B – y Estela 23 de Izapa. Véase Salazar Lama 2017, pp. 187-189). En este friso de Uaxactún, sin embargo, no existe marco celeste alguno que localice la escena en un espacio cosmológico específico, y éste únicamente es “reconstruido” por el observador conocedor. De la misma forma, las cabezas humanas laterales del friso H Sub-2 no se encuentran dentro de un espacio cosmológico gráficamente indicado; no obstante, cabezas antropomorfas similares asoman desde bandas celestes en otros ejemplos contemporáneos, como en la Estela 1 de El Baúl (Fig. 4.13E), mientras que en otros el cielo se infiere a partir de las volutas de nubes que envuelven a los personajes (ej. Estela 2 de Tak’alik Ab’aj).

La ausencia de una banda celeste que en el friso H Sub-2 indique el tipo de espacio en el que se desarrolla la escena puede entenderse como una *elipsis icónica*, que no es otra cosa que la supresión de una unidad icónica dentro de la imagen, la cual tendrá que ser reconstruida mentalmente por el observador a partir de los elementos presentes; en estos casos, los personajes descendentes o viendo hacia abajo (Carrere y Saborit 2000, pp. 263-264). La finalidad de este tipo de supresiones visuales es, en muchos casos, invitar al espectador a restaurar magnitudes de significado a partir de su bagaje cultural, regulado por normas de representación frecuentes y comunes en otras imágenes contemporáneas.

Algo similar ocurre en el segundo caso de *cielos implícitos*, el relieve de estuco del Edificio H Sub-10 (Fig. 4.2A. Escena completa en Fig. 3.12), también de Uaxactún. En efecto, si se compara la escena con otras imágenes plasmadas en murales de la misma época, como las que se encuentran en el exterior del Edificio 5D-Sub-10 1st de Tikal (Fig. 3.39A-C) y de los edificios Sub-1A y Sub-1B del Grupo Las Pinturas de San Bartolo (ver en Savkic 2017, Fig. 7b y 7b), se notará que todos los personajes que se encuentran envueltos en volutas de viento húmedo (o niebla) tienen por lo regular bandas celestes por encima de ellos, coronando las escenas (Taube *et al.* 2010, p. 6).[212] En todos los casos podría decirse que los personajes se encuentran rodeados de nubes que descienden del cielo, y que este tipo de imágenes con sus elementos componentes (banda celeste + franjas verticales de volutas + personaje en el centro) conforman un patrón o canon de representación.

Es en ese sentido que podemos pensar que, al igual que en el friso de H Sub-2, en los relieves de H Sub-10 la banda celeste ha sido suprimida intencionalmente, y que constituye un nuevo ejemplo de *elipsis icónica*.

Resultados del análisis del cielo en la EIA

Para poder interpretar y discutir de manera más eficaz la información que resulta del análisis anterior he sintetizado los tipos de cielos representados, sus características y los valores de connotación principales en un cuadro esquemático (Tabla 6.3).

En la tabla se notará, de entrada, que las representaciones del cielo en la EIA enfocada en la figura real distan de tener una estandarización u homogeneidad durante los dos períodos estudiados. Esta observación confirma lo comentado al inicio de este subapartado, a decir, que el cielo en la EIA es personificado por distintas criaturas cosmológicas de acuerdo con necesidades narrativas y expresivas puntuales; más aún, los resultados indican que la representación del

[212] De acuerdo con Valdés (1989, p. 608), los muros del Edificio H Sub-10 alcanzaron originalmente poco más de un metro de altura, lo que indicaría que solo hubo espacio para representar a los personajes de pie. De esta forma podemos inferir que la ausencia de una banda celeste en la parte superior se debe a la altura tan limitada de los paramentos.

cielo integró a lo largo de muchos siglos diferentes elementos icónicos, cada uno de ellos con la intención de reforzar o aportar nuevos valores de contenido.

Tabla 6.3. Síntesis de las características y las connotaciones del espacio celeste en la EIA

Programa escultórico	Tipo/forma de espacio celeste representado	Unidades icónicas componentes									Topónimo asociado	connotaciones específicas del espacio
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1. Mascarón de Edif. 142 Norte, Yaxhá	Marco celeste	X									———	Serpiente bicéfala como motivo significante del cielo (personificación del estrato celeste).
2. Tableros de Calzada Acrópolis, El Mirador	Banda celeste	X	X					¿X?			———	Cielo luminoso encarnado por serpientes y por un saurio "estelar" asociado con las nubes (¿lluvia?).
3. Mascarón de Kabul, Izamal	Marco celeste	X									———	Serpiente bicéfala como motivo significante del cielo (personificación del estrato celeste).
4. Friso de Xultún, Acropópolis Los Árboles	Marco celeste abreviado icónicamente						X		X		———	Espacio de naturaleza aviar, connotado como entorno radiante y luminoso.
5. Crestería (+ friso) del Templo del Sol Nocturno, El Zotz	Banda celeste	X				X		X		X	———	Espacio connotado por el recorrido diario del sol y por fenómenos célicos (Chaahk, estrellas, luminosidad)
6. Mascarones del Edif. N9-56, Lamanai	Marco celeste				X			X		X	———	Cielo luminoso/resplandeciente que se complementa con un cielo nocturno; cielos enfatizados por la posible presencia del *Ave Chan.*
7. Relieve del Templo I, Dzibanché	Banda celeste				X					X	———	Enfatizado como cielo por la presencia del *Ave Chan.*
8. Tablero de Margarita, Copán	Marco celeste			X	X			X		X	———	Cocodrilo-Venado Estelar como significante del cielo. Espacio mítico de la decapitación de la criatura.
9. Friso de Placeres	Marco celeste abreviado icónicamente				¿X?		X				*Wak chan*, "6 Cielo"	Espacio de naturaleza aviar. Entorno radiante y luminoso vinculado a los ciclos del dios del maíz.
10. Friso de Edif. A, Grupo II, Holmul	Banda celeste							X		X	———	Conjunto de signos estelares como significantes del cielo. Banda celeste sencilla.
11. Friso de H Sub-2, Uaxactún	Elipsis icónica (de banda celeste)	———										
12. Relieves de H Sub-10, Uaxactún	Elipsis icónica (de banda celeste)	———										

Unidades icónicas componentes: 1. Cabezas colgantes de serpientes; 2. Cabeza de saurio celeste; 3. Cocodrilo-Venado Estelar; 4. *Aves chan*; 5. Dioses celestes o solares; 6. Marco de plumas; 7. Signos de brillo (signo abstracto, marcas de brillo o signo en variante de cabeza); 8. Elementos *pars pro toto* de banda celeste; 9. Signos de objetos celestes (sol, luna, estrellas, signos de oscuridad).

Entre toda esta variedad, llama la atención que el cielo fue representado recurrentemente como un espacio luminoso por muchas vías, ya sea con signos y marcas de brillo o por la presencia de marcos de plumas y del Ave chan (como ser

resplandeciente que encarna el cielo). Esta parece haber sido una característica intrínseca del cielo y una de sus cualidades principales y más valoradas por los mayas. Algunas referencias textuales, como *ta [T24] chan*, “en el resplandeciente (jade/brillante) cielo”, en el panel del Templo XIX de Palenque, lo describen precisamente como un lugar lleno de luz, sin esclarecer ninguna otra particularidad (Tokovinine 2008, p. 124).

Tal vez esta peculiaridad sobresaliente del cielo alude finalmente a su carácter de espacio sagrado y precioso, cualidades que también se manifiestan con el resplandor del sol y la luz que irradian los seres celestes (Martin 2016a, p. 512; Stuart 2017, pp. 251-253). Ya en otras investigaciones se ha dicho, de manera un tanto generalizada, que las figuras reales que en el cielo se presentan como astros – principalmente el sol y la luna – son en realidad antepasados mostrados en apoteosis; es decir, miembros de la realeza que al morir adquieren un estatus equiparable o cercano al de los dioses y ocupan el cielo de la misma forma que lo haría *K’inich*, la diosa lunar y demás seres celestes (Houston y Stuart 1996, pp. 295-297; McAnany 1998, pp. 281-286; Taube 2004b, pp. 78-79; Tokovinine 2013b, pp. 42-43; entre otros muchos autores).[213] Es en ese sentido que cuando se presentan dentro del espacio o la bóveda celeste los personajes reales quedarían connotados como seres sagrados, preciosos y luminosos, al igual que algunas deidades.[214]

Cielos más específicos con características puntuales o con topónimos asociados, como *Wak Chan* (friso de Placeres), el marco celeste con el Cocodrilo-Venado Estelar (tablero de Margarita) y el cielo que sirve de escenario para el recorrido diario del sol (Templo del Sol Nocturno en El Zotz), conllevan además otros valores de contenido referentes a ciclos naturales de renovación y a episodios míticos.

Al servir de marcos espaciales para los gobernantes, estos cielos logran establecer cierta afinidad entre la figura real y algunos dioses (véase el claro ejemplo del “6 Cielo” y el dios de maíz), sobre todo aquellos que protagonizan los

[213] Véanse las estelas 1, 4, 10, 11, 30 de Yaxchilán, 29 y 31 de Tikal, 2 de Tak’alik Ab’aj, por mencionar solamente algunos ejemplos.

[214] Debe aclararse que a estas alturas del estudio la presunción de que todas las figuras reales dentro de espacios celestes corresponden a antepasados es un tanto apresurada. Haría falta un análisis más detallado que contemple de manera conjunta el espacio, las acciones de los personajes y algunas alusiones complementarias que nos permitan realizar una identificación más fundamentada (ver Cap. 7).

eventos y los ciclos cosmológicos. De esta manera, los gobernantes se integran y participan en los eventos de relevancia cósmica que involucran el estrato celeste, o que tienen al cielo por escenario, algo que también es recurrente en muchas otras imágenes y monumentos del Clásico (Baudez 1998; Salazar Lama 2014, pp. 105-106 y 2015, pp. 28-32; García Barrios 2015 y artículo en preparación).

6.2 Las montañas

En un estudio anterior (Salazar Lama 2014, pp. 40-41) he reconocido cuatro formas principales de representar las montañas (*witz,* por su denominación en los textos del clásico) en el arte y la arquitectura maya: (1) una cabeza en vista frontal y con rasgos zoomorfos y elementos compartidos con el signo T529, **WITZ** (características señaladas en Figura 6.7 [I] A); (2) una cabeza de perfil que generalmente tiene los mismos rasgos que las cabezas frontales (Fig. 6.7 [I] B y C); (3) una representación compuesta que combina dos cabezas de perfil que ven en direcciones opuestas y que en la unión configuran un rostro de frente (Fig. 6.7 [II] D), y finalmente (4) la versión abreviada o simplificada, que toma un elemento diagnóstico de las representaciones zoomorfas – por lo general la hendidura escalonada superior – y lo presenta de forma aislada (Fig. 6.7 [II] E), en un juego de *pars pro toto*.

Estas cuatro modalidades de representación se encuentran en el *corpus* de programas escultóricos, aunque la más común es la n°1, que está en los frisos de Xultún, Balamkú y Holmul y en el relieve del talud de la terraza 3 de Toniná.

En el friso Pimiento en Xultún (Fig. 5.55A) está el primer caso de montaña dentro del *corpus* de EIA. La cabeza zoomorfa se encuentra prácticamente oculta detrás de las piernas y del cinturón del gobernante sentado, aunque a los lados se ven dos volutas amplias con granos de maíz en el interior (véase el mismo rasgo en la Figura 6.7 [I] A. Comparar con signo **NAL**, Fig. 5.41C) y flores similares a las que tienen las montañas sobre la frente o a los lados de la hendidura escalonada (Fig. 6.7 [I] B). En el *Apartado 5.3* del Capítulo 5 se detectó que este *witz* está siendo utilizado como asiento real o trono, por lo que se interpretó como un símbolo de poder. En

este análisis, en cambio, se analizará su dimensión cosmológica, más allá de lo ya apuntado.

Las volutas con semillas en el interior corresponden con los extremos de la hendidura escalonada en la cima de las cabezas *witz*. Estas semillas indican la fertilidad que regularmente se asocia con las montañas y que las define como localidades de abundancia y renovación vegetal, emparentadas con la legendaria "montaña de los sustentos" mesoamericana (Fig. 6.8A), que brinda alimento y recursos naturales a los humanos (López Austin y López Luján 2009, pp. 60-63, 100-101). Estos motivos armonizan con las flores adosadas en las volutas, que de acuerdo con Taube (2004b) califican a los lugares como "montañas floridas", es decir, localidades llenas de riquezas naturales de las que brota el maíz, los frutos de la tierra y el agua.[215]

Yendo un poco más lejos en la interpretación, la montaña del friso de Xultún podría ser la representación gráfica de una categoría específica de paisaje o lugar. Al respecto, Tokovinine (2013b, pp. 38-43) ha propuesto con base en un análisis detallado que en los textos mayas del Clásico la expresión *chan ch'e'n* es utilizada para designar localidades sagradas y rituales que fusionan dos espacios cosmológicos (el cielo y la cueva) en los que habitan los dioses y los antepasados. Bajo ciertas circunstancias y en momentos especiales – por ejemplo, en eventos rituales que involucran a seres con una fuerte carga sagrada – estos espacios pueden interactuar con el mundo de los vivos (Tokovinine 2008, p. 161; 2013, pp. 38-39, 42-43), configurando ámbitos en los que confluye lo secular y lo sagrado.

Como se dijo en el capítulo anterior, el *witz* de Xultún tiene precisamente la expresión *chan ch'e'n* escrita con jeroglifos en variante de cabeza colocados en la sección inferior y a una altura que correspondería a las fauces o la cueva, muy similar a lo que ocurre con la montaña florida del mural de la Tumba 1 de Río Azul (Fig. 6.8B).[216] De esta manera, la montaña de Xultún (¿acaso una representación

[215] Concuerdo con García Capistrán (2019) cuando sugiere que las flores no necesariamente designan localidades míticas específicas, como parece señalar Taube (2004b, pp. 79-86), sino que aluden a las características generales de las montañas en la cosmovisión maya.

[216] En el caso de la montaña del mural de la Tumba 1 de Río Azul, la expresión *chan ch'e'n* está escrita con una conflación de dos jeroglíficos colocada en las fauces del *witz.* La conflación se detecta por la mandíbula característica del Ave Chan, el ojo del *Ave Ch'e'n* y los dos picos en la sección frontal. Conflaciones similares

simbólica del templo Pimiento?) queda definida como un espacio sagrado de dioses y seres ancestrales pero en el que también actúan el gobernante que tiene acceso al mundo *anecuménico* de los seres divinos.

Si se observa la escena completa del friso de Xultún es posible encontrar en ella la complementariedad cosmológica implícita en la expresión *chan ch'e'n.* En efecto, se recordará que la montaña-trono que se encuentra en el centro de la composición está flaqueada por marcos celestes abreviados que encierran el rostro de figuras reales y que definen al cielo como un entorno luminoso y radiante a partir de sus elementos icónicos componentes (Tabla 6.3). Si bien solamente la montaña tiene la glosa *chan ch'e'n* integrada, es viable sugerir que esta dupla también podría remitir a la totalidad del espacio recreado en el friso, que reúne dos tipos de ámbitos: el cielo y la montaña/cueva.

Pasando ahora a otro caso de estudio, el friso de Balamkú tiene cuatro representaciones de montañas (MZ, acrónimo de "Montaña Zoomorfa") alineadas en la sección inferior de la escena (Fig. 6.9 [elementos n°1-4]). Dos de ellas, las centrales (MZ2 y MZ3), están en vista frontal, mientras que las laterales son versiones compuestas, es decir, están representadas con la variante n°4 (MZ1 y MZ4).

Se notará que cada una de las montañas de Balamkú es distinta, aunque muchos de sus rasgos son compartidos con otras montañas de la imaginería maya. En primer lugar, las hendiduras escalonadas que todas tienen en la cima de la cabeza denotan una abertura en la montaña, una cueva que permite conectar el interior con el exterior, facultando la emergencia hacia la superficie terrestre o el exterior de la montaña (Baudez 1995, pp. 33-36; Salazar Lama 2014, Cap. 3). En Balamkú esto queda particularmente evidenciado por los reptiles que surgen de las hendiduras acompañados de sendas foliaciones acuáticas.[217] En segundo lugar, las montañas de este friso tienen marcados rasgos de cocodrilo (véase el análisis comparativo en

---

se observan en otros muchos contextos y funcionan como elementos locativos en las imágenes (Valencia Rivera y Salazar Lama 2017). Recientemente, Stuart y sus colaboradores (Stuart *et al*. 2018) han publicado un artículo sobre el Altar 5 de La Corona en el que detectan una conflación similar de dos jeroglíficos **CHAN** y **CH'EN**. Su interpretación corrobora, un año después, la nuestra.

[217] Los reptiles encima de las montañas 2, 3 y 4 también serán analizados en este apartado por tratarse de elementos que añaden valores de contenido a las localidades representadas.

Salazar Lama 2014, Fig. 3.12) – ya sea que estén de frente o en variante compuesta – siendo que la elección de esta criatura probablemente responde a que evoca la tierra que flota en la superficie del mar primordial y que su cuerpo se equipara con los ricos campos cultivables.[218] Adicionalmente, cada montaña tiene semillas de maíz y flores, íconos de que de nueva cuenta las designan como localidades de fertilidad y abundancia.

Más allá de estas características y valores comunes, cada montaña en Balamkú tiene ciertas particularidades que la hacen única. En primer lugar, la MZ2 (Fig. 6.9 [elemento n°2]) tiene *subentidades icónicas* (ej. serpientes que devoran aves y semillas de maíz "desbordantes" que rebasan los límites de la hendidura escalonada) que la definen como una localidad exuberante, singularmente fértil y abundante de vida animal y vegetal, tal como ocurre con la montaña del mural norte de San Bartolo (Fig. 6.8A). Esto parece corroborarse con el topónimo en el entrecejo del *witz*, que en caso de ser una variante temprana del signo T533, tendría una posible lectura **MOK**, *mook*, "mazorca tierna/joven de maíz" (Polyukovych 2015), denominando a la localidad como la montaña de la mazorca joven de maíz.[219]

De la hendidura escalonada de esta montaña surge una criatura con cuerpo de sapo y rasgos de tortuga, iguana y serpiente (Fig. 6.9 [elemento n°5]), similar en aspecto y postura a los sapos de las estelas 11 y 6 de Izapa – Fig. 6.10A y B (Guernsey 2004, pp. 114-117) y a los anfibios en la base de la Estela N de Copán (ver Baudez 2005, Fig. 2a, b). En la escena del friso, esta criatura faculta la emergencia y el ascenso del personaje sentado en sus fauces abiertas. Por su relación tan cercana con el anfibio de la Estela 11 de Izapa, de cuyas fauces emerge un personaje con postura corporal que indica nacimiento (Guernsey 2002; Salazar Lama 2014, p. 162), es posible que las connotaciones del sapo de la MZ2 también estén ligadas a la idea de un (re)nacimiento que se da con la emergencia.

[218] Para un estudio más detallado del simbolismo de los cocodrilos en relación con las montañas, consultar Salazar Lama (2014, pp. 49-50).

[219] De acuerdo con Rogelio Valencia (comunicación personal, enero de 2016) es posible que en caso de tratarse del signo T533 su lectura sea **SAAK/SAAKIL**, "semilla o pepita", siguiendo una propuesta de David Stuart (Stuart, comunicación personal escrita con Erik Velásquez García, 24 de julio de 2015).

La otra montaña de Balamkú en vista frontal es la MZ3 (Fig. 6.9 [elemento n°3]). Las serpientes que salen de sus fauces son similares a las que surgen de las barras ceremoniales y de la boca de otros *witz* (comparar con Fig. 6.10C y D). En todos los contextos, estas serpientes sirven de conductos para el surgimiento y la materialización de seres conjurados (Stuart 1998, p. 212; Valencia Rivera y García Barrios 2010, pp. 241-254). De acuerdo con Taube (2005b, p. 435) esto caracterizaría a las montañas en general – y en este caso a la MZ3 – como un lugar propicio para la invocación de dioses y antepasados.

El topónimo de la MZ3, colocado también en el entrecejo, es una cabeza de pecarí con un signo **K'IN** infijo, un ojo solar y una media luna sustituyendo el maxilar inferior. Su lectura podría ser *k'ihn keken* o *k'ihn ahku'l*, y nombraría al lugar como la montaña del pecarí caliente.[220]

De la hendidura escalonada de esta montaña se yergue un cocodrilo terrestre (Fig. 6.9 [elemento n°6]) cuya pose y características son cercanas a los saurios de las estelas 10, 6 y 13 de Yaxhá (ver Fig. 5.8H e I); su postura también es idéntica a la del sapo de la MZ2, por lo que sus funciones son igualmente cercanas. Escenas parecidas muestran un surgimiento horizontal (ej. Fig. 5.10C), es decir, el cuerpo de los saurios está acostado y los personajes surgen a un mismo nivel. La peculiar postura erguida y la orientación del cocodrilo de la MZ3 responde a la necesidad de representar una trayectoria ascendente del individuo que emerge por sus fauces, similar a las escenas de las estelas de Yaxhá (para más detalles al respecto, ver Baudez 2005).

A diferencia de las MZ2 y MZ3, las montañas que se encuentran en los extremos del friso (MZ1 y MZ4) son compuestas y se configuran a partir de dos cabezas de cocodrilos unidas por la parte posterior (Fig. 6.9 [elementos n°1 y 4]). Un detalle importante es la ausencia de una cabeza zoomorfa frontal que resultaría de la combinación de las dos cabezas de perfil (ver en Fig. 6.9 [elemento n°4]). Regularmente, las representaciones de *witz* se definen como compuestas cuando incluyen tres rostros (Hellmuth 1993, pp. 11-12) – ej. Fig. 6.7 [I] D, por lo que es

[220] Para una breve discusión sobre las posibles lecturas de este jeroglífico, consultar Salazar Lama (2017, p. 175-176, nota al pie n°11).

posible que en Balamkú las MZ1 y MZ4 presenten variantes formales de esta norma. Ya Baudez (1996, p. 37; 2010, pp. 200-201) y Salazar Lama (2014, pp. 45-46) han notado que la presencia del tercer rostro, el frontal, se indica por la hendidura escalonada “secundaria” (más pequeña y sencilla que la principal y ubicada justo por debajo), que sin duda es un elemento *pars pro toto* que denotaría una cabeza zoomorfa completa; probablemente esta solución abreviada se debe a la necesidad de colocar en el centro de las composiciones los topónimos asociados a cada montaña.

Las versiones compuestas ponen especial énfasis en las cinco direcciones del plano terrestre (los cuatro rumbos cardinales más el centro). Tres direcciones cardinales son señaladas por tres rostros zoomorfos, mientras que la cuarta es invisible bajo esta composición bidimensional, aunque su presencia se infiere como un cuarto rostro oculto detrás del frontal y que miraría en dirección opuesta, operando como una *elipsis icónica*. En la cima de estos *witz* compuestos se da la intersección de las cuatro líneas direccionales imaginarias, por lo que fue concebida como el punto central del cosmos o la quinta dirección, ocupado por dioses o por personajes reales con una dimensión cosmológica.

La criatura que se eleva de la hendidura principal de la MZ4 (Fig. 6.9 [elemento n°7]) es una aleación de cocodrilo y árbol que combina el cuerpo de saurio con una cola con foliaciones y frutos y cuyas garras imitan la forma sinuosa de las raíces (Stuart 2010a, p. 75). Como se ve en las Figuras 6.10E y F, las criaturas similares a ésta regularmente están volteadas hacia abajo y con la espalda y la cola erguida o curveada y transformada en el tronco y las ramas de un árbol. Muchos autores (López Austin 1997; Martin 2006a y 2012; Cano y Hellmuth 2008; Stuart *ibid.*) han reconocido que estas criaturas son símbolos cosmológicos que se alzan en el punto axial del plano terrestre, conectando el inframundo – o el interior de la montaña – con el mundo exterior y el cielo. López Austin y López Luján (2009, pp. 93-99) han detectado la existencia de un modelo cosmológico mesoamericano – de origen olmeca – que muestra precisamente un árbol en el centro y en la cima de un cerro.

La MZ4 y el árbol-cocodrilo en la cima representan juntos un cosmograma multidireccional que enfatiza justamente la centralidad o el punto axial del plano

terrestre. La criatura en la cima no se encuentra con el cuerpo volteado hacia abajo, y en cambio, su orientación es hacia arriba y con las fauces abiertas a 180°. Esta particular posición se debe a que sobre ella existió un personaje sentado de la misma forma que en el sapo y en el cocodrilo de las MZ2 y MZ3. Así, el árbol-cocodrilo del MZ4 pudo tener la misma función de permitir una trayectoria ascendente al individuo que surgió de sus fauces.[221]

El topónimo asociado al MZ4 no tiene un desciframiento satisfactorio. Se configura por un numeral nueve (*balun* o *b'olon*) y un signo de una olla volteada con flamas que salen de la boca. Con base en la lectura que ofrece Stuart (2006, p. 158) del nombre del Templo del Sol Nocturno en Palenque y de la montaña pintada en el muro este de la Tumba 2 de Río Azul, es posible que el topónimo de la MZ4 de Balamkú se lea **9**-**K'AHK'**-¿?, "9 fuego …", aunque también es probable que las llamas funcionen en conjunto con la olla volteada, y que sean un solo signo.

En cuanto a la MZ1 (Fig. 6.9 [elemento n°1]), más allá de ser una montaña compuesta (multidireccional con un posible árbol-cocodrilo en la cima, ahora perdido por completo), tiene un elemento icónico que la diferencia de las demás. Se trata de un rizo en la frente que está marcado con una banda acuática pintada apenas conservada, pero en la que aún se observa una pequeña hilñera de puntos y círculos de diferentes tamaños. Esto la define como una montaña de la que emana agua, similar a otros *witz* que expulsan torrentes de agua de las fauces o de la parte superior de la cabeza (Fig. 6.11A y B).

El topónimo de la MZ1 está parcialmente perdido, aunque se reconoce aún la forma similar al logograma **CH'ICH'**, "sangre".

Gracias a la inclusión de topónimos, cada una de las montañas del friso de Balamkú puede ser identificada como un lugar mítico específico dentro de la cosmovisión maya del Clásico. La montaña etiquetada con el número nueve y el signo de la olla volteada (MZ4) aparece pintada en el muro este de la Tumba 2 de Río Azul (Fig. 6.11C), y el Templo del Sol en Palenque también lleva el mismo nombre (Stuart 2006, p. 158), y sabemos que fue concebido como una montaña

[221] En el extremo opuesto del friso, la MZ1 es también una montaña compuesta que debió tener un árbol cocodrilo similar al de la MZ4. Para un análisis detallado de este punto en particular, consultar Salazar Lama (2014, pp. 53-62).

relacionada con el punto de emergencia del sol y también con el inframundo. Por otra parte, el posible jeroglífico *ch'ich'* de la MZ1 también aparece como topónimo asociado a montañas en los murales de las tumbas 5, 6 y 25 de Río Azul (Acuña 2007, pp. 19-26. Véase adicionalmente la Figura 6.11D), mientras que el topónimo *k'ihn keken* o *k'ihn ahku'l* de la MZ3 también aparece en la cima de una montaña representada en un fragmento de vasija de la Tumba 1, también de Río Azul (Fig. 6.11E).[222]

En los contextos de Río Azul y de Palenque estas montañas tienen un fuerte contenido mítico y están connotadas por eventos del tiempo profundo con una fuerte relevancia cosmogónica (Acuña 2015b; Stuart 2006). En ambos sitios, las montañas también se asocian con los ciclos de muerte y renacimiento de dioses y gobernantes; sobre todo las de Río Azul, que juntas describen un paisaje mítico apto para el resurgimiento de los gobernantes fallecidos (Acuña *ibid.*).

En la escena completa del friso de Balamkú es posible que las cuatro montañas mantengan este mismo significado y función, sobre todo por la presencia de los anfibios y reptiles que propician la emergencia y el ascenso de los personajes reales. El arreglo cuádruple del friso de Balamkú parece recrear un paisaje mítico en el que cada montaña tiene su propio contenido simbólico y remite a una narrativa en particular.

Otro caso de EIA que incluye montañas es el friso EX – S2 de Becán (Fig. 6.12A). La escena muestra dos cabezas *witz* de perfil que ven en direcciones contrarias (elemento n°1). Ambas están caracterizadas como montañas floridas por las flores parcialmente conservadas colocadas en la frente y están descritas visualmente como lugares propicios para el conjuro y la materialización o el nacimiento de dioses y antepasados por las serpientes que surgen de la cima (elementos n°2) y que trepan por el tronco del árbol (elemento n°3). Las serpientes tienen las fauces abiertas a 180° y son formalmente iguales a las del MZ3 del friso de Balamkú (comparar con Fig. 6.9 [elemento n°3] y con Fig. 6.10C y D).

[222] La única montaña de Balamkú que parece no estar representada en Río Azul con el mismo topónimo es la MZ2; sin embargo, montañas con atributos similares (fertilidad, regeneración del maíz y exuberancia vegetal y animal) abundan en la imaginería maya (Fash 2012; Salazar Lama 2017, pp. 168-175).

El tronco tiene un motivo cuadrilobulado de cueva cerca de la base y está marcado con una hilera de círculos pequeños en la parte superior (ver este detalle del color en la Imagen n°10 del *Corpus*), probablemente se trata de marcas de piedra o de agua, como ocurre en otros motivos similares en la iconografía del Clásico (ver Baudez 2003, Fig. 16, 18 y 23). En este contexto, el motivo cuadrilobulado funciona como un portal que comunica el interior y el exterior de la montaña a través del árbol (Salazar Lama 2014, p. 171). Árboles similares fungen como vías que conectan estos mismos ámbitos, por donde surgen diversas criaturas y dioses (Fig. 6.12B y C). Al respecto, García Barrios (2016, pp. 43-44) opina que esta conjunción de elementos podría ser una forma planimétrica de la tríada árbol-montaña-cueva, que permite mostrar en un mismo plano pictórico los distintos componentes del cosmograma.[223]

El espacio recreado en la escena del friso EX – S2 es semejante al del vaso K4013 del Clásico tardío, con dos montañas de perfil y un árbol con serpientes-conducto que crece justo en medio. Recientemente, Valencia Rivera y García Capistrán (2013) han sugerido que este es un lugar mítico – probablemente llamado *Pa'axiil* – en el que ocurre parte del ciclo de crecimiento y renacimiento del dios del maíz. Una versión simplificada de este mismo espacio aparece también en el vaso K1815. Debido a las sinonimias icónicas en la representación del entorno, sugiero que las montañas y el árbol en el friso de Becán bien podrían ser una primera versión o un antecedente de *Pa'axiil*, en cuyo caso la localidad estaría igualmente ligada a los ciclos del dios del maíz.

En el edificio Rosalila (Fig. 6.13A), la representación del espacio no está en el friso o en los relieves de los muros inferiores, sino en lo alto de la crestería. Se trata dos *witz* en versión compuesta (forma de representación n°3) dispuestos cada uno en las fachadas este y oeste del edificio. La disposición diametralmente opuesta de las cabezas frontales comprueba la hipótesis de que las montañas compuestas – como las de Palenque y Balamkú – incluyen un cuarto rostro detrás del frontal.

[223] Una planimetría es el reacomodo de distintos planos en una imagen bidimensional, de tal manera que lo que está arriba, debajo, detrás o escondido pueda verse al mismo tiempo en el espacio pictórico.

Las cabezas zoomorfas son lo suficientemente amplias como para abarcar las caras principales de la crestería; este detalle sumado a su composición direccional que se compagina con las cuatro fachadas de la estructura sugiere que las cabezas *witz* definen al edificio mismo como una montaña animada de carácter direccional. Se trata de una reproducción o recreación de un esquema cosmológico cuadripartito (Mathews y Garber 2004, pp. 53-54).

A diferencia de las representaciones de montaña hasta aquí analizadas, los *witz* de Rosalila tienen ojos "solares" como marcas de brillo que indican que es una montaña del ámbito celeste, o al menos, con atributos celestes, algo que además está en sintonía con los múltiples signos de brillo en el rostro. El hocico del *witz* mejor conservado (lado oeste) también es diferente, y no es alargado, abultado y colgante como en la mayoría de las montañas, sino que tiene una forma puntiaguda y arqueada, como el pico de un ave (Fig. 6.13B), que recuerda a los picos de las guacamayas en los relieves del Juego de Pelota I de Copán (Fash 2011, p. 119) y en el emblema de *K'inich Yax K'uk' Mo'* en el Edificio Margarita (Fig. 4.17A). En las estelas 1 y 3 de Tres Islas (Fig. 6.13C), los *witz* también tienen picos de ave – más específicamente de guacamaya – en lugar de morros de reptil, reproduciendo gráficamente la localidad *Mo' Witz*, "Montaña Guacamaya". Estas montañas también tienen ojos brillantes que en combinación con el pico podrían aludir a montañas de un ambiente celestial.

En la Estela B de Copán (Fig. 6.13D) la localidad *Mo' Witz* está mencionada en la parte trasera, mientras que la cara anterior presenta a un *ajaw* de pie en las fauces de dicho lugar (detalle de la Estela B en Fig. 6.13E), que se representa con una cascada de montañas a ambos lados y un par de picos de guacamaya en la sección superior. Estas referencias a la Montaña-Guacamaya en Copán, tanto escritas como iconográficas, me hacen pensar que son alusiones a una montaña local, y creo que este lugar podría estar recreado justamente en lo alto de la Acrópolis con el edificio Rosalila, cuyo *witz* conjunta la imagen de una montaña – solar o celeste – con un pico de ave, tal vez de guacamaya, tal como ocurre en la Estela B.

Elementos icónicos adicionales connotan a esta montaña con significados particulares. Taube (2004b, p. 280) y Fash (2011, p. 43) han reconocido que en la

cima del *witz* – es decir, en el centro del cosmograma direccional – se encuentra un brasero personificado por un rostro esquelético del que surgen dos grandes serpientes-conductos con rasgos de saurio (ej. párpados estriados y patas delanteras con garras) de cuyas fauces emergen rostros de personajes antropomorfos. El brasero funge en este caso como un umbral para la emergencia y el ascenso de dioses y figuras ancestrales, mientras que las serpientes son conectores cosmológicos. De esta forma, ambos elementos definen al edificio y a la montaña que este recrea como un lugar de invocación y renacimiento, algo similar al MZ3 de Balamkú y a las montañas del friso de Becán. Esta interpretación se refuerza por las sonajas colocadas justo en el centro de la hendidura escalonada del *witz* frontal, que aluden a la música necesaria en este tipo de acontecimientos.[224]

Dentro de este mismo orden de montañas se encuentran las del friso de Holmul (Fig. 6.14A). Los tres *witz* proporcionan un primer marco cosmológico a la escena y facultan una emergencia ascendente de los personajes, conectando el plano terrestre con el cielo en la parte superior (indicado por la banda celeste que remata la escena. Fig. 6.2A). La materialización y el conjuro de los personajes laterales parece darse a través de las serpientes que surgen de la montaña central, que sin duda es la principal. Una imagen similar que combina tres montañas y dos serpientes-conductos se encuentra en el Monumento 160 de Toniná (Fig. 4.7B). En ambas escenas, la disposición tríadica de las montañas parece corroborar las ideas de Stuart (2017, pp. 256-257) acerca de la existencia de un ordenamiento básico del cosmos en el que también participan (o del que forman parte) dioses y antepasados patronos. Disposiciones tripartitas parecidas ocurren en algunas tumbas reales de Río Azul (ej. Tumba 19) – que recrean un paisaje cosmológico apto para el renacimiento de los gobernantes muertos (Acuña 2007 y 2015b), en el Grupo de las Cruces de Palenque, donde cada templo es una montaña o un punto importante dentro de un paisaje mítico (Stuart y Stuart 2008, Cap. 8) – y en los grupos tríadicos en general, asociados con lugares de creación y renacimiento de algunos dioses (Szymański 2014, pp. 147-153).

[224] El significado de las sonajas en relación con la música se analizó en el Cap. 5, cuando se abordó el atavío de rostro del personaje real del friso EX – S2 de Becán, que lleva dos pares de sonajas en la posición 10.

En la escena de Holmul podría coexistir en un mismo plano el espacio de las montañas (exterior) con el interior. En efecto, García Capistrán (comunicación personal, octubre de 2017) encuentra que los dioses de perfil que se hallan en la sección inferior de la escena tienen rasgos del Dios jaguar del Inframundo; coincidentemente, su entorno está perfectamente delimitado por los cuerpos sinuosos de las dos serpientes-conductos, lo que podría indicar que se encuentran en un ámbito distinto al de los personajes reales en la cima de los *witz* (ver la escena completa en la Imagen n°17 del *Corpus*).

La misma complementación entre montañas y un ámbito celeste que se observó en el friso de Holmul se repite en el mascarón del 2° cuerpo del Edificio N9-56 de Lamanai (Fig. 6.3F). En este mascarón, una cabeza de *witz* está encuadrada por el marco celeste nocturno que se analizó en el apartado anterior. El rostro de la montaña se ha perdido casi por completo, y únicamente quedan las orejeras a ambos lados y la hendidura escalonada en la sección superior. De esta hendidura emerge un personaje de torso antropomorfo y con los brazos cruzados a la altura del pecho. Se desconoce si se trata de un dios o de una figura humana; lo que sí queda claro es que dicha hendidura faculta su surgimiento desde el interior de la montaña al espacio celeste, en cuyo caso la combinación de ámbitos cosmológicos funcionaría de la misma forma que en el friso de Holmul.

Para finalizar, abordaré de forma breve dos representaciones más de montañas en programas escultóricos suplementarios: el friso del Templo del Sol Nocturno de El Zotz y el relieve de la terraza 3 de Toniná.

En el primer caso (Fig. 6.3A), el espacio predominante es una banda celeste a lo largo del extremo superior del friso; sin embargo, en las fachadas oriente y norte se incluyen motivos que no corresponden con este ámbito y que no forman parte habitual del repertorio de signos estelares y celestes. Se trata de dos grecas escalonadas terminadas en roleos cuadrangulares con cuentas. Su forma es idéntica a las hendiduras escalonadas en los *witz*, y creo que podrían estar funcionando como elementos *pars pro toto* de la montaña completa, es decir, la forma de representación n°4 (Fig. 6.7 [II] E). En muchos contextos arquitectónicos del Clásico, grecas escalonadas similares funcionan como representaciones

gráficas abstractas de la abertura superior de las montañas (consultar Boot 2002, pp. 8-9, Fig. 9-10). Llama la atención la particular disposición de estos motivos a ambos lados de la máscara n°2 del friso (dios GIII), ya que la orientación que tienen reproduce la forma exacta de las hendiduras de los *witz*, con las volutas hacia direcciones opuestas. Las grecas a los lados de las máscaras n°3 (*K'inich*) y n°4 (*Chaahk*) en la fachada norte no se presentan en pares, y es posible que esta presentación aislada responda al limitado espacio disponible.

Una complementación espacial similar entre cielo y cueva/montaña se da en los frisos este y oeste del santuario interno del Templo de la Cruz en Palenque (Fig. 6.14B y C), donde se pueden observar restos de figuras antropomorfas en el interior de los cartuchos cuadrilobulados. Considero que tanto en los casos de Palenque como en el friso del Templo del Sol Nocturno el motivo de cueva establece que el ascenso y la ubicación celeste de los personajes se ha efectuado desde el interior de la tierra; algo parecido a lo que ocurre con la complementación *witz*-banda celeste en el friso de Holmul y en el segundo mascarón de Lamanai.

En cuanto al segundo caso suplementario, el relieve del talud de la terraza 3 de Toniná (Fig. 6.15A), el *witz* cumple con todos los patrones de representación utilizados durante el Clásico. Sin embargo, una de sus particularidades son las fauces abiertas que reproducen la forma de una cueva trilobulada (comparar con Fig. 6.15B), sirviendo de marco cosmológico a la figura real sedente.

Otra peculiaridad es que en la parte superior de las fauces abiertas se encuentra la desembocadura de una tubería que canalizaba el agua de lluvia recolectada en uno de los patios del sector alto de la terraza 3 (inmediatamente arriba) – Juan Yadeun, comunicación personal, junio de 2012 (abertura señalada en la Fig. 6.15A). De esta forma, al llover, el torrente de líquido que emanaba de las fauces se vertía sobre el personaje sentado; algo similar a lo que ocurría con el *witz* de la fachada principal del edificio Índigo en Copán (Fig. 6.15C). Este detalle en particular hace de la montaña de Toniná un lugar del que emana agua, una montaña de los sustentos semejante a la MZ1 de Balamkú (Fig. 6.9 [elemento n°1]) y a los ejemplos mostrados de Chicaná en la Figura 6.11A y B. Esta connotación se refuerza con las conchas seccionadas en las comisuras de las fauces, mismas que cuando se encuentran en

el hocico de los cocodrilos indican exhalaciones de vientos húmedos que originan las nubes de lluvia (Taube 2010a, p. 210). Así, la montaña-cueva de Toniná es cercana a otras muchas montañas y cavernas que son el campo de acción de *Chaahk* y en las cuales se produce la lluvia (García Barrios 2016, pp. 23-26).

Resultados del análisis de las montañas en la EIA

La cantidad de información resultante del análisis anterior hace necesaria la elaboración de un cuadro esquemático (Tabla 6.4) que sintetice las características de las montañas, las formas de representación utilizadas, los topónimos asociados y los valores de contenido de cada una de ellas. De igual manera que en el caso del cielo en la EIA, este cuadro permitirá retomar más fácilmente la información disponible en capítulos posteriores.

Tabla 6.4. Resumen de los rasgos generales y las particularidades de las montañas en la EIA.

Programa escultórico		Modo de representación de la montaña	Elementos (unidades icónicas) adicionales de los mascarones *witz*									Topónimo asociado	Otros elementos de texto asociados	connotaciones específicas del espacio
			1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1. Friso de Xultún, Acrópolis Los Árboles		Cabeza zoomorfa frontal			X							———	Dupla ***chan ch'e'n*** (categoría de paisaje-lugar)	Montaña florida. Lugar sagrado que conjunta el mundo de los hombres con el *anecúmeno* de dioses y ancestros
2. Friso EX-S2, Becán		Cabezas zoomorfas de perfil (2 similares)		X	X							———	———	Montañas floridas de conjuro y ascenso asociadas con la regeneración y crecimiento del dios del maíz
3. Friso de Balamkú	Balamkú, MZ1	Versión compuesta			X	X				¿X?		*Ch'ich'? [witz]*	———	Montaña florida de orden mítico que emana agua. Señala los 5 rumbos terrestres con énfasis en el centro
	Balamkú, MZ2	Cabeza zoomorfa frontal			X			X		X		*Mook [witz]*	———	Montaña florida mítica con exuberancia vegetal y animal, asociada con el nacimiento y la regeneración del maíz
	Balamkú, MZ3	Cabeza zoomorfa frontal		X	X					X		*K'ihn keken [witz], K'ihn Ahku'l [witz]*	———	Montaña florida de caracter mítico, lugar de conjuro y ascenso (renacimiento)
	Balamkú, MZ4	Versión compuesta			X		X			X		*9-? [witz], 9-K'ahk' [witz]*	———	Montaña florida que señala los 5 puntos cardinales terrestres con énfasis en el centro. Punto axial de ascenso y renacimiento
4. 2° mascarón de N9-56, Lamanai		Cabeza frontal (hendidura escalonada como único motivo diagnóstico conservado)										———	———	Punto de emergencia y ascenso celeste
5. Complejo escultórico del edif. Rosalila, Copán		Versión compuesta	X	X	X				X		X	———	———	Montaña direccional de caracter aviar/solar asociada con el plano celeste (¿*Mo' witz*?). Lugar de conjuro y ascenso
6. Relieve talud terraza 3, Toniná		Cabeza zoomorfa frontal			X	X	X					———	———	Montaña con atributos acuáticos de la que emana agua de lluvia
7. Friso de Edif. II, Grupo A, Holmul		Cabezas zoomorfa frontales (3 similares)		X			X					———	———	Montañas de conjuro y ascenso con disposición tríadica (¿asociadas al ordenamiento básico del cosmos?)
8. Friso del Templo del Sol Nocturno, El Zotz		Hendiduras escalonadas (*Pars pro toto* de la representacón completa)										———	———	Puntos de emergencia y ascenso de dioses celestes

Unidades icónicas componentes: 1. Ojos solares y pico de ave; 2. Serpientes-conductos; 3. Semillas de maíz / flores; 4. Torrentes de agua; 5. Conchas u hojas de lírio como elementos acuáticos; 6. Fauna (aves, serpientes); 7. Braseros; 8. Criaturas (reptiles y anfibios) conectores entre el interior y el exterios de las montañas; 9. Sonajas.

A diferencia del cielo, las montañas en la EIA están un poco más estandarizadas aspectualmente. Si bien esto es solamente cierto a nivel de composición básica, en la que la imagen del *witz* se recompone o se abrevia siempre partiendo de un mismo repertorio icónico (rasgos zoomorfos predominantes de reptil y hendidura escalonada), también se ha notado que sobre esta base se agregan otros muchos elementos icónicos (o *entidades icónicas menores*), e incluso topónimos, con la intención de particularizar las montañas, es decir, generar representaciones gráficas de lugares específicos con atributos y valores concretos.

Partiendo de estas observaciones y de los valores de contenido detectados en cada una de las representaciones, se puede resumir que a grandes rasgos la montaña tuvo las siguientes funciones y significados en los programas escultóricos:

1. Las montañas fueron concebidas como seres animados, vivos, que toman la forma de una criatura zoomorfa. La elección de rasgos zoomorfos específicos sin duda responde a la necesidad de connotar a la montaña con los atributos simbólicos de ciertos animales, mismos que se proyectan a las imágenes del cosmos.[225]

2. Gracias a estos rasgos y elementos componentes, las montañas se caracterizan por ser lugares de fertilidad y abundancia en los que confluyen y se manifiestan las fuerzas renovadoras del cosmos, especialmente la regeneración vegetal y los ciclos vida-muerte de dioses y gobernantes. Esta cualidad de las montañas es recurrente y se presenta en la gran mayoría de ejemplos en la EIA (ver Tabla 6.4).

3. Por ser la morada temporal de algunos dioses y de los antepasados reales, la montaña y su interior (la cueva) se conectan con los linajes gobernantes y son fuentes del poder sagrado para los hombres.

4. Son localidades cosmológicas que conexionan los diferentes planos del cosmos (el interior de la montaña con el exterior – o superficie terrestre – y el nivel celeste). Por ello, y por lo mencionado en los puntos 2 y 3, las montañas son lugares de conjuro y ascenso de dioses y antepasados.

[225] Para ideas más elaboradas al respecto, léase el importante ensayo de Alfredo López Austin "La fauna maravillosa de Mesoamérica (una clasificación)", publicado en 2013.

5. Muchas veces fueron representadas como localidades míticas donde se llevaron a cabo eventos cosmogónicos que dinamizaron y dieron orden y estructura al mundo, y que son replicadas en el espacio urbano y en las imágenes con la intención de recrear el espacio y el tiempo profundo de la creación.

La distinción de estas cinco funciones básicas de las montañas nos permite constatar algo ya señalado por López Austin y López Luján: “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” (López Austin y López Luján 2009, p. 127). Así, estas funciones y significados elementales se conjugan para hacer de la montaña un poderoso símbolo.

En relación con lo anterior, hemos visto también que en todos los programas escultóricos el papel de las montañas es generar significados (o valores de connotación) en torno a las figuras reales, dotándoles de una dimensión no solamente cosmológica (si partimos de los planteamientos iniciales de Baudez [1995, pp. 49-50]), sino conectándolas con el funcionamiento mismo del cosmos, al cual los gobernantes se integran como piezas fundamentales.

6.3 Cuerpos y corrientes de agua

En la EIA los cuerpos y las corrientes de agua no se presentan solos en las escenas, siempre se combinan con otros tipos de espacios. En los dos programas escultóricos que se analizarán – tableros de El Mirador y friso de Balamkú – los elementos iconográficos utilizados para representar los espacios acuáticos son completamente distintos, lo que se debe a que se trata ámbitos disímiles.

Se analizará también un tercer caso (suplementario), el relieve del Templo II de Tutil en Dzibanché, aunque aquí el marcador espacial no se encuentra en asociación directa con el personaje, sino que define el entorno arquitectónico en el que se encuentra la imagen.

En el tablero superior de la Calzada Acrópolis de El Mirador (Fig. 6.16A), el ámbito acuático está definido por una banda ondulante que recrea un flujo de agua con dos aves acuáticas, una de las cuales atrapa un pez. Por debajo del flujo se encuentran

dos rizos dobles que concuerdan con la forma del signo **MUYAL**, “nube” (Fig. 6.16B), fusionados bajo el principio de *interpenetración fundente* con el rostro de *Chaahk* (Doyle y Houston 2012. Elementos delineados con rojo en la Fig. 6.16A). Esta manera de representar al dios es relativamente frecuente durante el Preclásico tardío, sobre todo en la imaginería de los sitios de la vertiente del Pacífico (Fig. 5.35D y E). Norman (1976, p. 58) ha sugerido que la cabeza de *Chaahk* puede ser identificada como una nube, sobre todo por el recogido del cabello que simula un espiral.[226] A la luz del ejemplo de El Mirador vemos que las nubes no solamente se restringen al atado del cabello, sino que forman parte del rostro mismo del dios, cuyo ojo y parte superior de la cabeza pueden ser sustituidos por uno de los rizos de la nube.

En varias publicaciones, Ana García Barrios (2007, 2008, 2016) ha probado que *Chaahk* está involucrado en distintos fenómenos meteorológicos, sobre todo aquellos que involucran la lluvia, las tormentas, las nubes y la niebla. Esto queda claro por los muchos apelativos de *Chaahk* que señalan su aspecto pluvial, por ejemplo, *Yax Ha’al Chaahk*, “*Chaahk* es la primera lluvia”; *Muyaal Chaahk*, “*Chaahk* es la nube”; *Yax B’ul Chaahk*, “*Chaahk* es la primera inundación”; *Yax Mayuy Chan Chaahk*, “*Chaahk* es la primera niebla en el cielo” (para una discusión amplia, véase García Barrios 2008, pp. 140-177).

Considerando lo anterior, no es extraño encontrar que en el tablero superior de El Mirador *Chaahk* se muestre fusionado con nubes e integrado en una banda acuática; su papel dentro de este contexto es imprimir dinamismo en el entorno, generando tal vez la lluvia que se ha de convertir en los cuerpos de agua donde habitan aves y peces (Doyle y Houston *ibid*.). Es en ese sentido que en El Mirador la combinación de una banda acuática y una banda celeste en el tablero inferior (Fig. 6.2D) puede ser entendida como una complementación semántica que remite al ciclo hidrológico completo que comienza en el cielo; ciclo que además es generado y perpetuado por *Chaahk*.

El otro caso de estudio con un espacio acuático es el friso de Balamkú (Fig. 6.9 [elementos n°8-11]). En el apartado anterior se vio que la escena está dominada por

[226] Para más detalles al respecto, consultar García Barrios (2008, p. 155).

cuatro montañas dispuestas en hilera a lo largo del friso. Sin embargo, entre ellas existen recuadros en bajorrelieve con franjas que integran signos de la sílaba ***le*** flanqueados por líneas sinuosas en diagonal (Fig. 6.16C). Esta es una convención regularmente utilizada para demarcar espacios acuáticos subterráneos (Fig. 6.16D), algo que queda claro en un friso de Toniná – *ca.* 600 e.c. (Fig. 6.16E) que muestra a un cocodrilo terrestre tendido mientras que debajo de él se encuentra la misma banda acuática. El espacio comprendido entre ambos componentes queda así designado como un ámbito acuoso y subterráneo.

En Balamkú, la alternancia de estas bandas de agua con los cuatro *witz* genera una correspondencia compositiva entre ambos espacios, en pocas palabras, una *planimetría* que busca mostrar – como si se tratara de un espacio tridimensional *desplegado* en dos dimensiones – tanto el exterior de las montañas como el interior,[227] mismo que quedaría definido como un entorno acuático/subterráneo (Salazar Lama 2014, pp. 187-188).

La excepción de esta relación planimétrica se encuentra en el extremo oriental del friso, donde la banda acuática está por encima de la MZ4 (ver en Fig. 6.9 el elemento n°11), indicando que la montaña *9-k'ahk'-?* se encuentra sumergida parcialmente en un ambiente acuático. Esto explicaría las hojas de lirio en las puntas de los hocicos de los cocodrilos que configuran la versión compuesta del *witz*, motivos que en muchos otros contextos funcionan como indicadores de la naturaleza acuática-terrestre de los reptiles.

Así, la escena del friso de Balamkú puede entenderse bajo sus propias reglas de composición. De acuerdo con Gauthier (2008, p. 76), en escenas como esta "el espacio de la imagen toma su coherencia de la coherencia del discurso y no de la organización «natural» del [paisaje] […]", integrando de manera efectiva la mayor cantidad de contenidos narrativos posibles.

El caso de estudio suplementario, el relieve del Templo II de Tutil en Dzibanché, tiene justamente una banda acuática subterránea parecida a las del friso de

[227] Para un acercamiento teórico y ejemplos de planimetría, consultar García Barrios (2016, pp. 43-44).

Balamkú (Fig. 6.16F. Comparar con Fig. 6.16C).[228] La banda acuática no se encuentra dentro de la misma escena que el personaje, sino que está a la altura del friso en la fachada norte, aunque rodea al templo por tres de sus caras (norte, este y oeste). Sin duda, este elemento define al recinto arquitectónico y su interior como una cueva o un espacio acuático subterráneo, que es donde está el relieve con la figura real sedente. Desde esta perspectiva, cobra sentido que el personaje se muestre personificando a un felino, ya que su ubicación es en el inframundo (véase en el Cap. 5 el *Apartado 5.1.2*).

6.4 Superficie terrestre (o elementos asociados al plano terrestre)

Solamente un caso de EIA incluye una banda con signos terrestres o elementos componentes que remiten a la tierra, más allá de las montañas. Se trata del tablero de Margarita en Copán, que presenta una banda terrestre en la base de la imagen (Fig. 6.17). Está compuesta por un par de signos **YAX**, "primero" o "verde-azul", que dentro tienen signos **TUUN**, "piedra", por lo que se ha propuesto que el conjunto se lea *yaxtuun*, término que según Stuart (citado en Houston *et al.* 2009, p. 40) nombra al jade. En el centro se encuentra otro signo **YAX** con una marca de brillo inserta, probablemente indicando un lugar resplandeciente. Con estos elementos descriptores es claro que la banda alude a una tierra preciosa de jade (Houston 2014, p. 23).

En el trabajo "*Classic Maya Place Names*", Stuart y Houston (1994, pp. 57-68) plantean que los registros basales a los pies de los gobernantes y de otros personajes son por lo regular representaciones gráficas del espacio en el que se encuentran (ej. estelas 1, 22, 67 de Izapa y 4 de Tak'alik Ab'aj. Stuart y Houston 1994, Fig. 79), mismas que a veces pueden incluir compuestos toponímicos que especifican el lugar. Esto último sucede sobre todo durante el período clásico en la imaginería de las tierras bajas centrales, donde la combinación de registro basal y topónimo se vuelven una convención para representar gráficamente un lugar sobre el que los gobernantes se muestran parados o sentados (Fig. 2.2 [II] A y 5.15D).

[228] En el caso del friso de Tutil, los signos de la sílaba ***le*** han sido sustituidos por cuentas circulares, produciendo una banda acuática virtualmente cercana a otras del Clásico tardío (Hellmuth 1987b, Fig. 221).

En el tablero de Margarita el emblema nominal de *K'inich Yax K'uk' Mo'* se encuentra colocado encima de un compuesto jeroglífico que incluye un signo parecido a **IMIX**, un signo de media luna, dos huellas humanas y el numeral nueve. En otros contextos, este compuesto puede variar ligeramente los signos que lo componen e integrar, por ejemplo, una cabeza zoomorfa fusionada con el signo **IMIX** y el signo locativo **NAL**, "lugar". La traducción de este compuesto es complicada y puede variar de acuerdo con los signos que integre y sus variantes, por lo que ha sido referido en muchas ocasiones por el término genérico de "9 lugar". Muchos autores (entre ellos, Fash y Fash 1996, p. 130; Nielsen 2003, pp. 228-229; Sheseña 2007, pp. 372-377; Stuart, en Saturno *et al.* 2012, pp. 570-571; García Barrios en preparación) coinciden en que se trata del topónimo de una localidad del imaginario mítico maya, un lugar sobrenatural sobre el cual – posiblemente – algunos gobernantes tuvieron también cierta injerencia.

La ubicación del emblema de *K'inich Yax K'uk' Mo'* sobre este topónimo recuerda fuertemente las colocaciones de otros gobernantes de pie sobre representaciones gráficas de lugares, algunas, como ya se dijo, incluyen igualmente topónimos. Estas coincidencias compositivas y constitutivas apuntan a que el espacio recreado en el tablero de Margarita bien podría corresponder con "9 lugar", y ser la representación gráfica de dicha localidad. Esta correlación directa entre un topónimo y la iconografía ya la hemos visto en otros casos de EIA, por ejemplo, en las montañas del friso de Balamkú, donde cada una recrea un espacio con todas sus características, mientras que el compuesto jeroglífico especifica el nombre del lugar.

De ser cierta esta interpretación acerca del tablero de Margarita, la representación gráfica de "9 Lugar" quedaría connotada por todos los valores simbólicos que incluye el marco celeste que rodea a Yax K'uk' Mo' (para una consulta rápida, véase la Tabla 6.3) y por la tierra de jade precioso a sus pies; se trata, pues, de un espacio en el que confluyen dos ámbitos cosmológicos.

Recapitulación y discusión sobre el espacio cosmológico en la EIA

Las imágenes del espacio cosmológico maya muestran el mundo más allá de su dimensión material inmediata o del paisaje que el ojo puede captar. Se trata, sin

duda, de constructos que describen y reproducen una visión del mundo cargada de sentido.

Iconográficamente, la imagen del mundo maya fue representada de muchas maneras, desde montañas zoomorfas o bandas celestes plagadas de signos estelares, hasta la articulación y complementación de dos o más tipos de ámbitos que describen una estructura cosmológica compleja (Pugh 2009, pp. 324-326). En otros casos, la necesidad de lograr mayor especificidad produjo la combinación de recursos gráficos con signos escriturarios para configurar una perfecta representación de una localidad determinada con todas sus características y su nombre incluido.

Estas observaciones básicas se desprenden del análisis de las imágenes del espacio maya en la plástica maya en general. Adicionalmente, existen tres puntos importantes que pueden mejorar nuestro entendimiento del espacio cosmológico en la EIA y que considero nos proporcionarán un buen punto de partida para el siguiente apartado de este capítulo:

1. Las representaciones del cosmos maya pueden registrarse de muchas formas y en muchos medios, como las imágenes en los programas escultóricos integrados en la arquitectura. Estas imágenes no solo representan el paisaje o alguna de sus partes, sino que recrean en el centro urbano (el espacio ordenado y construido de las ciudades) los lugares más sobresalientes del cosmos maya. De acuerdo con varios autores (López Austin 1994, pp. 43, 45-46; López Austin y López Luján 2009, pp. 45-50; Grove y Gillespie 2009, pp. 57-59; von Schwerin 2011) ésta es una práctica común en Mesoamérica que busca integrar o proyectar en el *ecúmeno* – o el mundo de los hombres – aquellos lugares míticos y agrestes donde viven y actúan las deidades (*anecúmeno*) y que tienen relevancia para las comunidades.

2. En estrecha relación con la idea anterior, los autores ya mencionados, y otros más (Pugh 2009, pp. 332-333; Pope 2006, pp. 1-6, 316-319) sugieren que la recreación de espacios cosmológicos, míticos y de otras de categorías de paisaje (como *chan ch'e'n*) en cualquier formato, conlleva, además, una dimensión temporal inseparablemente ligada con las localidades; en otras palabras, la evocación de un lugar rememora a su vez los hechos ocurridos en él en un tiempo específico.

Así, podemos pensar que la recreación de la estructura del cosmos no es la única función de los espacios en la EIA, ya que eventos del tiempo profundo son de esta forma manifestados, recordados y recreados. Esta práctica es considerada por Grove y Gillespie (*ibid*.) como una inclusión de las periferias espaciales y temporales dentro del entorno construido de los hombres.

En el caso de los lugares con claros contenidos míticos (como las cuatro montañas del friso de Balamkú, la localidad "9-lugar" en el tablero de Margarita en Copán o "6-cielo" en el friso de Placeres), la intención de recrearlos es "transformar el mundo humano y ordinario en el espacio y el tiempo de la creación" (Pope 2006, p. 316). De esta manera, las figuras reales que en la EIA ocupan dichos espacios no solamente adquieren una *dimensión cósmica* – tal como se indicó al inicio de este apartado con base en los planteamientos de Baudez (1995) – sino que también se enlazan con los episodios de creación ocurridos en el tiempo profundo, algunos personajes, incluso, participan en ellos.[229]

Tomando en cuenta todo lo anterior, sugiero que la representación de espacios en la EIA centrada en la figura real muchas veces no se limita a la idea de un lugar como emplazamiento físico, sino que recrea un ambiente mitológico (o cosmológico) completo y adecuado para contextualizar las acciones de los gobernantes.[230]

3. Estas interpretaciones acerca de los espacios cosmológicos y míticos en la EIA parecen corroborar las afirmaciones de Tokovinine (2013b, p. 85) respecto a que la intención última de vincular a las figuras reales con ciertos lugares con una fuerte carga simbólica fue justificar y sustentar su estatus real y su condición de seres sagrados (o sobre humanos) íntimamente ligados con los procesos de ordenamiento y configuración del cosmos. Se trata, pues, de lugares influyentes y relevantes dentro de la cosmovisión maya, con los que los linajes reales buscan vincularse en aras de lograr un efectivo discurso legitimador.

---

[229] En otros formatos plásticos ubicados en el espacio público también ocurre este mismo vínculo entre figuras reales, lugares y eventos míticos (consultar García Barrios 2015), y un tratamiento similar se detecta en la utilización de glifos emblemas que remiten a localidades míticas del tiempo profundo (Helmke 2012; Helmke y Kupprat 2016).

[230] Agradezco especialmente a Ana García Barrios por sus valiosos comentarios y las muchas ideas surgidas después de horas de discusiones en torno a este tema.

CAPÍTULO 7

Las escenas (2): Acciones de los personajes y narrativas visuales

> […] Early Maya kings as patrons of the fine arts [are] represented to any and all audiences in mythologically familiar terms as the rightful heirs to those responsible for bringing the world out of chaos and into settled, agricultural, civil order."
> (Saturno 2009, p. 131).

Bajo la lupa de los planteamientos de Saturno, los marcos contextuales en los que los gobernantes mayas muestran sus capacidades sobrehumanas y hacen valer su condición de seres sagrados parecen ser los acontecimientos que ellos mismos protagonizan y que tienen por escenarios los espacios cosmológicos estudiados en el capítulo anterior.

Del planteamiento anterior se desprende la necesidad de responder a la pregunta ¿qué ocurre en las escenas de los programas escultóricos? Una forma de abordar tal cuestionamiento es analizar sistemáticamente los actos que realizan los personajes reales, los momentos en los que son representados y si existen (o no) narraciones que organicen los contenidos de información y el discurso visual en general. Esto permitirá, a su vez, concretar el tema (o las "tematizaciones visuales" [Zunzunegui 2003, p. 85]) en cada una de las escenas. Se puede consultar la Tabla 7.1 para tener una visión generalizada de la estructura de este capítulo.

Tal como se estableció en el Capítulo 1, la detección del tema – que se define como la materia o el asunto general desarrollado en una obra – requiere el estudio de todas las partes que constituyen la imagen, sus valores de significado y la correspondencia entre ellas. Esto implica considerar elementos de la escena no analizados hasta ahora (o abordados únicamente de manera tangencial) por ser externos a la figura real, como los personajes secundarios, los elementos jeroglíficos, los textos (un solo caso), e incluso, otros formatos escultóricos enclavados en el mismo contexto arquitectónico. También exige que las tematizaciones visuales sean evaluadas a la luz de los valores ideológicos de los grupos involucrados en su producción, en un intento por determinar los trasfondos de los programas escultóricos y las intenciones que determinaron su creación.

Tabla 7.1. Organización sintetizada del análisis

ACCIONES DE LOS PERSONAJES Y NARRATIVAS VISUALES
ASPECTOS POR ANALIZAR
- Acciones y acontecimientos representados - Personajes secundarios - Complementaciones iconográficas a las escenas y textos asociados - Identidad de los personajes representados
ARTICULACIÓN DE TODOS LOS COMPONENTES DE LAS ESCENAS
PERSPECTIVAS DE ANÁLISIS
Sentido integral de las escenas: 1. Asuntos (temas) 2. Trasfondos (mensajes) 3. Sentido narrativo (organización de contenidos)

Este procedimiento está basado en las observaciones y los postulados teóricos de Kubler (1969), con los que intentó aproximarse a ciertas escenas rituales del arte maya del Clásico en busca de significados y contenidos temáticos. Una forma similar de análisis, aunque más actualizada y depurada en algunos de sus pasos metodológicos, fue aplicada recientemente en un caso de estudio de EIA, el friso de Balamkú (Salazar Lama 2014), donde probó su efectividad como vía de análisis de la imagen. En esa ocasión no se consideraron los estratos de construcción formal, que aquí sí serán tomados en cuenta.

Dentro de este procedimiento analítico, el punto más problemático es la identificación y la interpretación de las acciones y las narraciones, ya que es

necesario un proceso de reconstrucción basado en la suma de una serie de operaciones interpretativas en los planos de expresión y de contenidos. Es por esta razón que su análisis solamente se puede efectuar una vez que se ha recorrido un amplio camino en el estudio de ambas dimensiones. No obstante, este poder comunicativo de las imágenes no es tan fácil de reconocer y no debe tomarse a la ligera, ya que existen serias dificultades al momento de diferenciar una imagen con sentido narrativo de aquella que no lo tiene.

En términos generales, y desde una visión comparativa *a priori*, en la EIA las acciones y los contenidos temáticos se expresan con formas narrativas bastante cercanas a lo que vemos en las artes plásticas occidentales, con actos más o menos explícitos y con escenas que tienen la capacidad de aludir a acontecimientos más amplios, aunque muchos de ellos sólo describan visualmente un pequeño fragmento de tiempo. Por otro lado, también he considerado la posibilidad de la existencia de representaciones simples, es decir, imágenes que no poseen un sentido narrativo y cuyos personajes no se muestran inmersos en acciones específicas.

Antes de entrar de lleno en el estudio, creo necesario hacer un breve acercamiento teórico que me permitirá reconocer los detonadores de las acciones y los recursos utilizados en la construcción de narrativas temáticas en la EIA.

7.1 Algunas aproximaciones teóricas para el reconocimiento de las acciones y las narrativas en las imágenes

El estudio de las acciones de las figuras reales en la EIA es delicado debido a que son pocas las imágenes que presentan indicadores explícitos de una actividad realizada, por ejemplo, las posturas corporales dinámicas de los personajes del friso de Becán o de los tableros de El Mirador (véase en el Capítulo 4, *Forma n°1: Cuerpo completo*). Sin embargo, también debemos considerar que existen algunos elementos iconográficos que sólo a través de su relación contextual con otros componentes indican una acción o señalan un momento específico que implica el desarrollo de un acto, tal como sucede con los personajes sedentes hieráticos del

friso de Balamkú y las criaturas zoomorfas de las que emergen (consultar en el Capítulo 6, el *Apartado 6.2. Montañas*).

Es de esta forma que detectamos que tanto las imágenes dinámicas como las que son estáticas en apariencia tienen una capacidad similar para mostrar un fragmento de tiempo específico que permite inferir y reconocer una acción en concreto (Nanay 2009, pp. 121-123); aunque también debemos admitir que en cada caso esto se logra a través de distintos recursos gráficos. Es en ese sentido que el poder de una imagen para comunicar un acontecimiento – o una concatenación de episodios – de forma narrativa no reside exclusivamente en la descripción gráfica detallada de un evento, sino en su capacidad para evocarlo. Las imágenes, entonces, sólo necesitan contener algunos elementos índices que señalan circunstancias extra-pictóricas y que el observador debe extraer de su marco cultural para reconstruir una narración completa (Martin 2006b, pp. 61, 66).

En torno a este tema, Weitzmann (1990 [1947]) ha reconocido y estudiado los diferentes métodos de creación de imágenes narrativas en el arte clásico griego. Sus planteamientos han sido aplicados y depurados por Reents-Budet (1989) y por Martin (2006b) en un intento por explicar la narrativa en el arte maya y mesoamericano en general. Más recientemente, Wichmann y Nielsen (2016) retoman algunas de las observaciones de estos autores y las adecúan a un *corpus* específico de piezas, las vasijas de cerámica pintada, consiguiendo acotar definiciones y encontrando estrategias gráficas/narrativas específicas.

Siguiendo a estos últimos autores, en el presente análisis también partiré de los planteamientos teóricos de Weitzmann, aunque serán modificados y adaptados de acuerdo con las particularidades de los programas escultóricos.

Como punto de inicio, sabemos que una imagen narrativa representa uno o varios acontecimientos describiéndolos visualmente, ya sea de forma parcial o total.[231] Un acontecimiento – o evento – está conformado por episodios, es decir, cada uno de los momentos o las acciones que lo integran y que es capturado en una imagen fija, como si se tratara de un “momento congelado” (Small 1999, p. 568).

[231] Parto de las definiciones de narración hechas por Reents-Budet (1989, p. 189) y por Martin (2006b, p. 61): una narración es el relato de acciones, situaciones y hechos, que implican sobre todo cambios, sus causas y consecuencias.

Weitzmann (1990, Cap. 1) ha observado que la segmentación de un evento en imágenes episódicas y sus distintas formas de recomposición determina diferentes maneras de elaborar escenas con contenidos narrativos. Su estudio se enfoca en tres formas básicas:

1. *Método simultáneo*, que se da cuando "dentro de los límites de una sola escena se desarrollan acciones distintas al mismo tiempo" (Weitzmann 1990, p. 20). Las narrativas se construyen mostrando varios episodios de un mismo evento – o incluso, de eventos diferentes pero presentados con un mismo hilo conductor – en un solo espacio y sin repetir a los protagonistas; se trata, pues, de un conjunto de episodios asociados. Con este método se transgrede el orden temporal lineal, ya que las unidades episódicas no se presentan de manera progresiva o secuencial (Brittenham 2011, p. 78). De acuerdo con Small (1999, p. 564), por lo regular se prioriza un episodio por sobre los otros, al cual se le da especial importancia y énfasis dentro de la escena. La autora reconoce este episodio como el *tiempo (o momento) jerárquico* de la narrativa.

En el *corpus* de imágenes mayas del período clásico, un buen candidato de narrativa simultánea es el relieve de las Cuatro Eras de Toniná (Fig. 7.1A), cuyo momento jerárquico es tal vez la escena del personaje Ahk Ok Chamiiy, "Muerte con Pies de Tortuga", sosteniendo una cabeza decapitada, que sirve de fondo al trono construido frente al relieve.

2. *Método monoescénico*, en el que se escoge un solo acto o momento de un evento para ser representado. Por lo general, se trata del episodio más elocuente y relevante para el proceso comunicativo, mismo que pone en relación la totalidad del acontecimiento (Reents-Budet 1989, pp. 189-190). Esto se debe a que muchas veces las imágenes representan más de lo que describen visualmente, es decir, comprimen una narrativa compleja y aluden a ella funcionando como instantes *pars pro toto* que permiten a un observador conocedor reconstruir mentalmente el evento completo (Nanay 2009, pp. 120-121). El "momento congelado" con el *método monoescénico* ineludiblemente conlleva el paso del tiempo: además de un presente descrito en la imagen, existe un "antes" y un "después" que también son parte de la experiencia visual e interpretativa (Martin 2006b, p. 66).

Buenos ejemplos ilustrativos de este método narrativo son las vasijas estilo Códice con la escena del lanzamiento y muerte del bebe jaguar en la montaña sagrada que es abierta por *Chaahk* (Fig. 7.1B).[232]

3. *Método cíclico*, que Reents-Budet (1989, p. 189) llama "narrativa simple" y que Wichmann y Nielsen (2016) denominan "*broad sequentiality*" (o secuencialidad amplia). Todos los autores coinciden con Weitzmann (1990, pp. 22-27) en que se trata de una serie de imágenes episódicas centradas en acciones o momentos independientes y que incluyen a los mismos protagonistas, mostradas de tal manera que entre ellas existe una secuencialidad o desarrollo progresivo. En contraste con el *método monoescénico*, los métodos *cíclico* y *simultáneo* son poliescénicos, la diferencia entre ellos radica en el orden temporal en el que se presentan los episodios y los personajes que incluyen. Ambos métodos pueden favorecer un episodio por encima de otros, algo que ya ha sido definido como *tiempo o momento jerárquico*. En el presente estudio denominaré a este método de acuerdo con la nomenclatura de Wichmann y Nielsen, "secuencialidad amplia", debido a que el término de Weitzmann puede generar confusiones al ser interpretado como alusión a un repertorio de episodios que se repite, como en un ciclo.

Un claro ejemplo de este método es el "Vaso de los Remeros", que condensa varios episodios del ciclo mítico del dios del maíz (Fig. 7.1C. Véase también Chinchilla Mazariegos 2011a, pp. 43-47).

Antes de comenzar el análisis introduciré un último concepto que será de gran utilidad para comprender el fenómeno de la narrativa visual en la EIA. Se trata del *grado de narratividad* que una imagen posee, mismo que se puede definir como el nivel de claridad con el que son mostradas las acciones, y si estas tienen como objetivo principal dirigir (o remitir) a un evento más amplio (Nanay 2009, p. 125). Como se verá, en la EIA y en el arte maya en general, el grado de narratividad de una imagen puede ser muy variado y oscilar en un rango de nulo a muy alto, y esto dependerá de las maneras en las que están construidas las imágenes y de lo explícitas que estas sean.

[232] Véase Valencia Rivera y García Capistrán (2013).

7.2 Análisis de las acciones y la narratividad en los programas escultóricos

Siguiendo los postulados de Brittenham (2011), reconozco que las imágenes tienen su propia lógica, y que cada una despliega un repertorio de normas diseñadas para producir narrativas de forma eficaz. Por esta razón, los programas escultóricos serán analizados de forma individual con el fin de detectar en cada uno de ellos las estrategias utilizadas, tomando como base teórica y aproximativa los métodos de Weitzmann. No por ello se dejarán de señalar ciertas recurrencias y patrones narrativos generales, así como descartar las imágenes que resulten no poseer una estructura narrativa evidente.[233]

Mascarones de Plataforma 1C Sub, El Tigre (Imagen n°1 del Corpus)

En la escena la acción de los personajes se encuentra únicamente señalada por la relación que se establece entre el rostro de los personajes y los ZFI de saurio, que, aunque representa una imagen aparentemente estática, recrea la emergencia y el ascenso del plano terrestre. Algunos rasgos formales pertenecientes al plano de expresión, como el altorrelieve acentuado y focalizado y la inclinación de los rostros (Cap. 3: *Estrato de construcción formal n°4*), enfatizan el acto de emerger hacia un plano superior. Cada mascarón se enfoca, por lo tanto, en una imagen episódica específica.

Otros valores de connotación también entran en juego en la imagen: las "orejeras celestes" de los personajes indican atributos celestiales, mientras que las antorchas se pueden asociar tentativamente con el oficio real y religioso y con el origen de una nueva dinastía.[234]

En los mascarones de la Plataforma 1C Sub la acción que realizan los personajes sigue una trayectoria ascendente parecida a la de *K'inich* en varios mascarones del Preclásico (ej. Fig. 5.9B-E), pero, sobre todo, es idéntica a la emergencia del dios solar recreada en el mascarón 3 de la Estructura 1 de El Tigre (Fig. 5.9D). De acuerdo con el contexto arqueológico, estos tres mascarones fueron

[233] En el presente estudio se prescindirá de los casos de estudio suplementarios del *corpus*, ya que, como habrá notado el lector, no poseen la información suficiente como para detectar acciones, narraciones y temas. Algunos de ellos serán retomados únicamente como imágenes comparativas.

[234] Véase en el Capítulo 5, *Atavíos de rostro de la Fase 1: Ensamble de orejera* y el *Apartado 5.1.2: Tocados*.

contemporáneos, y sus edificios se desplantan sobre el mismo piso de la plaza de la Estructura 1 (Vargas Pacheco y Delgado Salgado 2003, pp. 991-992). También llama la atención que los tres mascarones se encuentran en una misma línea visual, los de la Plataforma 1C Sub frente al mascarón 3 de la Estructura 1 (ver Fig. 8.8A).

Sumado a estas particularidades del entorno, entre los tres mascarones de El Tigre existen fuertes afinidades en el plano de expresión (ej. paleta cromática y uso del color, uso del relieve y tipo de composición. Ver Fig. 3.40) y en el plano de contenidos (ej. sinonimias iconográficas en los atavíos de rostro) que fueron pensadas como recursos gráficos para establecer un vínculo entre ambas imágenes. Esto apunta claramente a la existencia de valores de connotación compartidos entre los gobernantes y el dios solar.

En épocas posteriores al Preclásico tardío las afinidades conceptuales y aspectuales entre las figuras reales y *K'inich* son frecuentes, sobre todo en los gobernantes que se integran al ciclo solar después de su muerte, adquiriendo el estatus de antepasados sagrados que manifiestan las características conductuales del dios solar y que comparten sus mismos atributos (McAnany 1998, pp. 281-286; Fitzsimmons 2009, pp. 52-60; Scherer 2015, Cap. 4; Houston *et al.* 2015b, entre otros); un buen ejemplo es la imagen de Yax Nuun Ahiin en la Estela 31 de Tikal (Fig. 5.36G). Desde esta perspectiva, existe la posibilidad de que los personajes reales retratados en los mascarones de la Plataforma 1C Sub sean en realidad gobernantes fallecidos que se elevan al cielo al igual que el dios solar. Dentro de este marco interpretativo, observo que los rasgos de vejez de los individuos (Cap. 4, *Forma n°2: Rostro y cabeza*) indican que se trata de ancianos venerados y recordados, pero que también regresan y se incorporan en la vida de las elites y de la comunidad.[235]

El retorno de los reyes muertos que se integran al ciclo del sol se expresa de muchas formas en las imágenes del Clásico (Baudez 2006). El mural de la Tumba

[235] Siguiendo los postulados de Martin (2015), la intención de mostrar a estos gobernantes con rasgos de ancianos probablemente exceda una preocupación retratista y tenga la finalidad de mostrarlos como personajes sabios y sagrados que se incorporan a la estructura y el funcionamiento del cosmos de la misma forma que los dioses viejos. Es curioso observar que durante la época Clásica los antepasados reales pocas veces son representados como ancianos, y esto ocurre sólo hasta el Clásico tardío. Antes del 600 e.c. predomina la práctica de mostrarlos con aspecto de dioses o con rostros convencionales.

1 de Río Azul (Fig. 7.2A) y la escena n°1 del Vaso de Berlín (Fig. 7.2B) contienen ejemplos muy claros del paralelismo entre el levantamiento del sol y el resurgimiento de los gobernantes muertos (consultar Taube 2004b, Chinchilla Mazariegos 2011b, Acuña 2007 y 2015b). Desafortunadamente, carecemos de imágenes similares para el Preclásico tardío con las cuales poder cotejar y corroborar la interpretación de los mascarones de El Tigre. Las imágenes cronológicamente más cercanas son las estelas 2 de Tak'alik Ab'aj (Fig. 7.2C) y 1 de El Baúl (Fig. 5.36E), aunque sólo muestran figuras ancestrales asomando en el cielo, es decir, en su fase final de apoteosis solar.[236]

Debido a estas limitaciones es difícil asegurar la existencia de una narrativa compleja en los mascarones de la Plataforma 1C Sub. Las escenas únicamente muestran un momento y una acción que no se pueden concatenar de forma clara con otros episodios. La integración de *K'inich* (mascarón 3) al espacio discursivo aporta valores metafóricos a las figuras reales; sin embargo, aún es imposible asegurar que entre los tres mascarones se generó una narrativa de tipo simultáneo.

En resumen, los mascarones de El Tigre llegan hasta nosotros como imágenes independientes con un grado bajo de narratividad, sin que se pueda reconocer a ciencia cierta si se trata de imágenes *monoescénicas*. No descarto la posibilidad de una narrativa más amplia que integrara al mascarón 3 (y su compañero del lado oeste, ahora perdido). Esta idea, que es meramente especulativa, habrá que retomarla y examinarla a la luz de otros ejemplos más tardíos de EIA donde se detecten valores de contenido similares.

Mascarones de edificios 142 norte y 142 sur, Yaxhá (Imágenes n°2 y 3 del Corpus, respectivamente)

Ninguna de las escenas de estos mascarones presenta el desarrollo de una acción, hacen falta las entidades icónicas necesarias en el atavío de rostro y el

[236] Traer aquí una discusión pormenorizada del concepto de apoteosis (solar/celestial) y su adaptación al caso maya es complicado debido a la extensión que esto requeriría y a que aún falta por examinar más casos de EIA que deben ser tomados en cuenta. Es por estas razones que se decidió abordar el tema de manera detallada en el final del capítulo (punto de discusión n°1 de la Recapitulación y resultados). Valga decir que, por el momento, usaré el término apoteosis para referirme al proceso de transformación-emergencia-ascenso que atraviesan los gobernantes después de su muerte.

complemento con el plano de expresión. Esto me permite proponer, en una primera aproximación, que se trata de imágenes con nulo contenido narrativo y que presentan a individuos en momentos o estados específicos de su presencia y sin una aparente conexión con otros episodios.

El personaje del mascarón 142 Sur tiene elementos icónicos en su atavío de rostro que lo caracterizan como un individuo fallecido (Cap. 5, *Atavíos de rostro de la Fase 1*); asimismo, el conjunto de paños de tela y el tocado representan un bulto funerario que deja ver su contenido (Cap. 5, *5.1.2 Tocado*). Cabe destacar que los mascarones carecen de marcadores espaciales; sin embargo, este papel podría recaer en el mismo contexto arquitectónico, y juntos (plataforma basal y mascarones) recrear una escena parecida a la que se ve en el vaso K3844 (Fig. 34D), donde un bulto mortuorio con su contenido visible se ubica en lo alto de un basamento con escalinata.

A diferencia de 142 Sur, el mascarón de 142 Norte sí tiene una banda celeste como marcador espacial de la escena (Cap. 6, *Apartado 6.1*); además, el individuo no se muestra como bulto funerario, sino que se trata de un posible anciano (Cap. 4, *Forma n°2: Rostro y cabeza*) con un tocado similar al de los personajes de los mascarones de El Tigre, aunque con proporciones más modestas.

Ciertas evidencias arquitectónicas hacen viable sugerir que acaso existió algún tipo de vínculo entre los dos programas escultóricos. En efecto, los dos edificios de Yaxhá pertenecen a la cuarta etapa constructiva de la Estructura 142 y están sobre el mismo piso del patio superior (García 2001, p. 115). Es posible, por lo tanto, que los mascarones de ambos edificios hayan sido visibles al mismo tiempo. Esta contemporaneidad y el hecho de encontrarse uno al lado del otro (Fig. 8.9) apuntan a una posible conexión entre ellos; algo similar a lo que pudo ocurrir con los mascarones de la Estructura 1 y la Plataforma 1C Sub de El Tigre.

En torno a esta idea, es tentativo pensar que para lograr una interpretación conjunta de los edificios y sus mascarones el observador debió transitar por el espacio entre ellos, para así “descubrir” el mascarón 142 Norte luego de haber visto los de 142 Sur, más accesibles desde el patio. Esta circulación aporta un factor

importante, el tiempo, que facultaría la comprensión de momentos secuenciales que conectarían a nivel narrativo ambos programas escultóricos.[237]

Desde luego, esta interpretación es especulativa. La imposibilidad para comprobar la existencia de este vínculo radica en que no se puede establecer con certeza si los mascarones representan al mismo personaje, y tampoco se han conservado los suficientes elementos icónicos para detectar alguna continuidad temática entre ellos. En vista de estas limitantes, ambos mascarones deben catalogarse por el momento como imágenes no narrativas.

Tableros de la Calzada Acrópolis, El Mirador (Imagen n°4 del Corpus)

La acción de ambos tableros recae en la figura humana central y en su acompañante del lado izquierdo (del observador), quienes descienden del espacio celeste a un plano inferior (véase el análisis de la postura corporal en el Capítulo 4, *Forma n°1: cuerpo completo*). La percepción visual del acto de descender se enfatiza de manera muy particular por las serpientes en posición diagonal que definen el espacio celeste y que flanquean al personaje central (Fig. 6.2D).[238]

En cuanto a la figura real, el descenso se da dentro del marco de un evento de personificación de *Chaahk*; lo que queda indicado por el uso de un tocado envolvente con el rostro del dios (Cap. 5, *5.1.2 Tocado*) y por la postura corporal con la que lo imita (Cap. 4, *Forma n°1: cuerpo completo*). De acuerdo con varios investigadores (Stone 1991; Houston *et al.* 2006, pp. 66, 270-275; Velásquez García 2010a. Véase, sobre todo, Knub *et al.* 2009, pp. 187-188), este tipo de eventos – al menos durante el Clásico – fueron realizados por líderes políticos y religiosos en fechas específicas y en momentos históricos registrados en las inscripciones, y cuya finalidad fue generar un contexto sagrado en el cual enmarcar sus acciones. Estas aseveraciones sugieren, al menos de manera tentativa, que el personaje central de la escena es un regente; es decir, un gobernante activo en el oficio del poder.[239]

---

[237] Para ver ejemplos similares en los que la circulación y el tiempo entran en juego en la interpretación de las imágenes y las narrativas, consultar Clancy (1999, p. 24), O'Neil (2012, pp. 31-32, 93-94) y Henderson (2016, pp. 473-475).

[238] Véase el análisis de los tipos de composición en el Capítulo 3.

[239] Kupprat (2018) recientemente ha analizado los eventos de personificación de dioses y encuentra que los gobernantes muertos también pueden realizarlos. Esta observación problematiza aún más la identificación de

En cuanto a su acompañante (personaje secundario), vemos que también tiene un tocado con una variante del rostro de *Chaahk* (Doyle y Houston 2012), un cuerpo antropomorfo y un ojo rectangular que corresponde con el del dios solar del Preclásico. Estas características podrían señalar que se trata de una deidad (o, menos probable, un antepasado celestial) que asiste al gobernante. Este rol, sin embargo, carece de evidencias más certeras e inconfundibles, por lo que debe tomarse como tentativa. Lo que sí queda claro es su papel secundario en la escena debido al desplazamiento del eje vertical que rige la composición, que sólo enfatiza el dinamismo y el protagonismo del personaje central (Véase en el capítulo 3 el análisis de los tipos de composición).

El espacio cosmológico en el que todo esto ocurre es predominantemente celeste; no obstante, la banda acuática en el tablero superior (Fig. 6.16A) y la presencia de rostros de *Chaahk como* nubes, remiten a los diferentes ámbitos del ciclo pluvial en los que participa el dios (Cap. 6, *Apartado 6.3*). La escena se complementó con dos canales construidos debajo de ambos tableros, cuya función fue encausar el agua de lluvia hacia piletas o reservorios (Argyle 2010). Como se muestra en la Figura 7.3A, el canal principal pasó justo por debajo del tablero inferior, describiendo una escena parecida a la de la Estela 23 de Izapa (Fig. 7.3B), que muestra a *Chaahk* cayendo del cielo junto con torrentes de lluvia que alimentan una corriente de agua.

La escena completa del programa escultórico de El Mirador, con los canales de agua a los pies de los tableros, parece alterada en su orden espacial si se compara con la Estela 23 de Izapa, donde la banda acuática ocupa la sección inferior y la banda celeste la parte superior. Esta alteración se explica si se considera que el tablero inferior incluye la imagen de la figura real, por lo que debió representar el *momento jerárquico* de una escena narrativa. Esto pudo justificar su particular ubicación central, ya que así queda más o menos a la altura de la vista de una persona parada al nivel del piso, definiéndose como el primer punto de contacto visual (observación personal *in situ*, febrero de 2012).[240]

---

la figura real de los tableros de El Mirador como un regente. No obstante, no existen otros componentes de la imagen que nos permitan hacer una identificación más certera.

[240] Recordemos que la ubicación central de una imagen episódica dentro de una narrativa visual es un indicio de que se trata del momento jerárquico. Un claro ejemplo de esto se ve en la sección dedicada a la muerte-

En otras áreas de Mesoamérica existen entornos construidos parecidos a este. En Izapa, por ejemplo, las estelas 1 y 3 con imágenes de *Chaahk* se integraron en los sistemas de canalización y recaudación de agua del Grupo A, interactuando con las características del espacio. Las imágenes ancladas de esta forma al paisaje quedan impregnadas de ciertos significados contextuales y se enfocan en el ciclo pluvial y en el rol de *Chaahk* como generador de lluvia (Guernsey 2010, pp. 208-221). Dentro de este mismo contexto narrativo, la Estela 23 describe las corrientes y los cuerpos de agua que se generan con el descenso de *Chaahk*.

Considero que un sentido similar adquiere el programa escultórico de la Calzada Acrópolis de El Mirador, que se incorpora al sistema hidráulico de la Acrópolis Central. La escena muestra en una primera instancia el papel de *Chaahk* dentro del proceso pluvial; sin embargo, ese papel recae en el gobernante que lo personifica en el tablero principal, quien recrea sus acciones cosmológicas al descender del cielo al igual que *Chaahk* en la Estela 23 de Izapa y en el friso de Calakmul (comparar ambas escenas en las Figuras 7.3B y C). Al personificar al dios, el gobernante adquiere sus mismas características conductuales y atributos, lo que le permite integrarse en el contexto como agente controlador de las fuerzas naturales que generan la lluvia.[241]

Las coincidencias compositivas y constitutivas que existen en las escenas de Izapa y Calakmul, así como el carácter cosmológico de las acciones de *Chaahk*, me llevaron a plantear recientemente que ambos monumentos muestran una misma narración mítica acerca del origen del ciclo pluvial (cada imagen integrando sus propias variantes) protagonizada por el dios, mientras que en los tableros de El Mirador el mismo mito es recreado por un agente humano que lo personifica y que se adjudica el poder de manejar las fuerzas naturales que originan las lluvias (Salazar Lama 2017, pp. 181-189). Ahora bien, a partir del análisis de Guernsey (*ibid.*) sobre los sistemas hidráulicos y las imágenes que contienen, me gustaría

---

nacimiento-emergencia del dios del maíz en el mural poniente de San Bartolo, donde el momento más importante, la emergencia, está justamente en medio de los otros dos (Taube *et al.* 2010, Fig. 65-67).

[241] Dentro de esta escena, el papel de la figura antropomorfa secundaria podría ser asistir de alguna manera al personaje central, formando parte de los personajes ancestrales que se integran en los procesos de generación de lluvias (véase el caso del friso H Sub-2, a continuación).

añadir a la interpretación anterior que una de las finalidades de este tipo de entornos construidos y sus programas escultóricos es reproducir y materializar el mito y el ciclo hidrológico. En estos casos, el carácter narrativo de las imágenes se potencia al entrar en juego el entorno, y este, al mismo tiempo, adquiere valores de significado que solo pueden transmitir las imágenes. Se trata de dos magnitudes de significados que se complementan para producir nuevos contenidos más amplios.

Después de analizar el programa escultórico de El Mirador, concluyo que la imagen no funciona aislada, y que es junto con el sistema hidráulico de la Calzada Acrópolis que logra un *alto grado de narratividad*. Las imágenes episódicas y los diferentes ámbitos tienen un mismo hilo conductor, que desde luego es *Chaahk*, aunque éste se presenta primero como las nubes generadoras de agua y luego personificado por un agente humano. El agua que corre por los canales y que está contenida en los reservorios sería el producto de la acción del gobernante.

El *método narrativo simultáneo* con el que está construido este entorno se deduce a partir del conjunto de ámbitos que incluyen la escena y el contexto, que funciona como un mismo espacio cosmológico polifacético, siendo que cada ámbito corresponde con una etapa y una acción específica dentro del proceso pluvial.

Friso de H Sub-2, Uaxactún (*Imagen n°5 del Corpus*)

La escena muestra el momento preciso del descenso celestial de *Chaahk* y del dios del maíz acompañados por dos antepasados que asoman también en el cielo. La postura corporal de los dos dioses es un indicador de acción en la escena. Es una pose regularmente adoptada por quienes transitan entre dos espacios cosmológicos; la orientación del cuerpo es lo que define si la trayectoria es ascendente o descendente.

Aunque se desconoce el mito completo al que pertenece este episodio, ciertas evidencias iconográficas del Preclásico tardío y del Clásico permiten hacer algunas deducciones. En el friso de la Subestructura II C-I de Calakmul (Fig. 7.3C), por ejemplo, *Chaahk* baja del cielo con la misma postura que tiene en H Sub-2 para posteriormente entrar reptando en una cueva representada por una bóveda de cañón corrido justo debajo de la escena (García Barrios 2007. También, Carrasco Vargas 2008, pp. 229-230). Por su parte, el dios del maíz adopta una pose similar

al ingresar en el interior acuático de la tierra en el momento de su muerte (véase al dios del maíz señalado en la Fig. 7.4C). Tras su descenso, ambos dioses, *Chaahk* y el dios del maíz, coinciden en este último lugar (escena en el interior de la tierra señalada en la Fig. 7.4B), donde la deidad de la lluvia – junto con la serpiente *Witz'* – asiste y propicia la emergencia / renacimiento del dios del maíz.

Al conjuntar en una misma escena el descenso de los dos dioses, el friso de H Sub-2 bien podría ser una variante local de uno de los episodios del ciclo mítico del dios del maíz, pudiendo incluso representar el momento previo a su ingreso en la caverna. Esta última idea se fortalece si consideramos que justo por debajo de la escena hay dos entradas (véase la Fig. 3.2A), y que éstas también podrían representar cuevas, de la misma forma que la bóveda de cañón corrido de Calakmul.

Dentro de esta narrativa mitológica, ¿qué papel juegan los antepasados en el friso de H Sub-2? Houston y Taube (2008, p. 138) sugieren que podrían ser los provocadores o iniciadores del ciclo pluvial que se enlaza con el ciclo del maíz. Sin embargo, como se ha visto en capítulos anteriores, la relevancia y presencia de estos personajes dentro de la escena es menor si se compara con los dioses colocados al centro;[242] además, la acción no recae en ellos, si no en la pareja de dioses. Es por esto por lo que propongo que su papel como propiciadores del ciclo pluvial es secundario, y que se integran al episodio sin lograr un total protagonismo.

La narración del friso está construida con el *método monoescénico*. La reconstrucción del episodio tal vez exige la consideración de elementos arquitectónicos imbuidos de un especial simbolismo.

Hasta nosotros el episodio llega de forma un tanto opaca; sin embargo, esto puede deberse a nuestro desconocimiento parcial de las variantes locales del ciclo mítico del dios del maíz y de las maneras en las que se integran *Chaahk* y las figuras ancestrales al relato.

[242] Véase en el Capítulo 3 el análisis del Estrato de construcción formal n°3.

Relieves de H Sub-10, Uaxactún (*Imagen n°6 del Corpus*)

A diferencia del friso anterior, en los relieves de H Sub-10 el protagonismo sí recae en las figuras reales – originalmente ocho – que son mostradas como una serie de personajes que, en parejas, ven en dirección de los motivos de estera que están en las fachadas este y oeste del edificio, todas de pie sobre andamios o tronos, como símbolos del máximo poder político y de envestidura real.[243] En la Figura 3.12B y C se ve claramente que la escena está dividida en dos secciones: (1) la de los personajes que confluyen en la fachada este y (2) la de los que confluyen en la cara oeste. Al desplegar las dos secciones (como la escena de un vaso en *rollout*) – se notará que los personajes de las secciones 1 y 2 se dan la espalda y que justo en esos puntos se encuentran dos motivos trenzados que dividen el campo escultórico (en las fachadas norte y sur). Se trata, pues, de dos escenas independientes de tipo cerrado, cuyo *locus* se encuentra en los puntos de intersección de los personajes, es decir, las esteras de los lados este y oeste.[244]

La detección del momento o la situación en la que son representados los personajes exige la consideración de varios componentes de la imagen. En primer lugar, están en el cielo envueltos en nubes o viento húmedo (Cap. 6, *Apartado 6.1.1: El cielo implícito*), y esto podría estar asociado con las hachas humeantes que sostienen. En el Capítulo 5 (*Apartado 5.3: Hachuelas*) se estableció que el significado de esos instrumentos remite a la habilidad de *Chaahk* para desencadenar la lluvia y las tormentas, y que además pueden estar vinculados con el episodio de la decapitación del saurio celeste que provocó la inundación, aunque esto no es del todo seguro. Es gracias al manejo de estas hachuelas que los gobernantes dominan los mismos atributos y capacidades de *Chaahk* para generar lluvia. Una lluvia que, al ser provocada por ellos, los envuelve. Otros elementos del atavío complementan y enfatizan el poder de invocar y producir la lluvia: las cadenas

[243] Como se estableció en el Capítulo 4 (*Forma n°1: Cuerpo completo*), la postura corporal de las figuras humanas sólo señala un movimiento visual "inferido" a partir de la ruptura de un eje isotrópico del cuerpo; no obstante, esta postura no indica que los personajes se encuentran caminando, es decir, no es un indicador explícito de acción. Será la orientación de todas ellas la que imprima cierto dinamismo y direccionalidad a las escenas.

[244] Para un estudio detallado de este tipo de composiciones cerradas en las vasijas cerámicas, véase Velásquez García (2009a, pp. 246-250), también, Wichmann y Nielsen (2016).

que penden de los cinturones remiten al rayo luminoso de *Chaahk*, mientras que las cuentas de jade que penden de las orejeras simbolizan agua, humedad y fertilidad.

Debido a la postura corporal de los individuos y a la ausencia de marcadores gráficos que indiquen descenso, descarto la posibilidad de que los personajes bajen del cielo junto con las nubes y el viento de lluvia; más bien considero que es una escena situada en el plano celeste.

Debido a la cantidad de personajes y a su particular ubicación cosmológica, es posible que sean figuras ancestrales sacralizadas que pertenecen a un mismo linaje y que se muestran en dos grupos de cuatro. De ser correcta esta identificación, el programa escultórico sería una de las primeras galerías de antepasados reales,[245] cercana a las que en el Clásico tardío se colocaron en la Casa A del Palacio de Palenque y en los lados del sarcófago de Pakal (Chinchilla Mazariegos 2006, p. 49).

En sí mismas, cada una de las secciones del programa escultórico de H Sub-10 tiene un grado de narratividad bajo, o tal vez nulo. Sin embargo, tal como se estableció en el Capítulo 3 (*Estrato de construcción formal n°1*), la disposición espacial del programa escultórico exige la circunvalación del edificio para realizar una interpretación completa. Es de esta forma que la narrativa de la escena podría construirse a partir de la complementación de las dos secciones bajo el *método simultáneo* o el *método de secuencialidad amplia*, de la siguiente forma: cuatro figuras son mostradas en un momento específico en la primera sección, confluyendo en la fachada oriente (episodio 1), mientras que la segunda sección muestra otros cuatro individuos en un momento diferente y conduciéndose a la fachada poniente (episodio 2). El tipo de método narrativo utilizado dependerá de si ambas escenas muestran a los mismos cuatro personajes en episodios distintos o si presentan personajes diferentes en una situación también diferente. Desde luego, esta propuesta es especulativa, no poseemos información detallada de los personajes del lado oeste del edificio.[246]

---

[245] Tomo aquí la definición de galería como un conjunto de retratos de personas notables (según la Real Academia Española, www.rae.es, consultado en enero de 2018).

[246] Se debe considerar la posibilidad de que cada una de las secciones del programa escultórico de H Sub-10 se complemente, además, con los programas escultóricos de los otros edificios del Grupo H (ej. Sub-3, Sub-4, Sub-5 y la plataforma basal del Grupo H). El mismo Edificio H Sub-10 tiene mascarones en su plataforma basal

Mascarón de 5D-23-2nd, Tikal (Imagen n°7 del Corpus)

Este mascarón ofrece poca información acerca de la acción y de la narrativa de la escena.[247] Lo único que se puede decir es que el personaje se muestra emergiendo de un plano terrestre y acuático representado por el binomio ZFI/ZPI de cocodrilo y serpiente *Witz'* (Cap. 5, 5.1.1: *Cabezas zoomorfas de perfil*) debajo del rostro. Probablemente se trata de una escena de ascenso celestial similar a la de los mascarones de El Tigre (comparar con las Figuras 5.9B-E). Desde esta perspectiva, es posible que los rasgos esquematizados del rostro, sobre todo los ojos (Cap. 4, *Forma n°2: Rostro aislado*), emulen la fisonomía de *K'inich* (comparar con el mascarón de la Estr. B2-Sub3 de Holtún [Fig. 7.2D]).

Una escena tan pobremente conservada no puede más que ser catalogada con un *grado nulo de narratividad*, aunque cabe aclarar que en su estado original el mascarón debió tener los suficientes elementos iconográficos para describir visualmente una escena más completa que la que llega hasta nosotros. Asimismo, al observar que otros edificios de la Acrópolis Norte más o menos cercanos temporalmente tuvieron una buena cantidad de elementos escultóricos integrados (ej. 5D-Sub.1-1 y 5D-Sub.3-A. Véase Sanz Castro 1998a), se puede especular acerca de la existencia de otros elementos escultóricos en la fachada de 5D-23-2nd que debieron aportar más y nuevos contenidos narrativos.

Mascarón del Edificio Kabul, Izamal (Imagen n°8 del Corpus)

Al igual que en los mascarones de El Tigre y Tikal, la acción del personaje en el mascarón de Izamal se indica con la superposición del rostro humano al ZFI (+ ZPI) de saurio genérico, que reproduce el momento del surgimiento del plano terrestre; acción que se enfatiza visualmente por el uso contrastado del relieve y los efectos de percepción que produce (ver Cap. 3: *estratos de construcción formal n°3 y 4*).

(Fig. 3.12A). El grado de complementación que estos mascarones tienen con los relieves es difícil de establecer debido a que su identificación es problemática, acaso imposible por la falta de mascarones similares con los cuales establecer comparaciones.

[247] Por las huellas del estuco que aún se conservan es viable sugerir la existencia de orejeras y de otras *subentidades icónicas* que seguramente aportaron más valores de connotación a la acción realizada. Su estado de conservación al momento del descubrimiento se debe a que el relieve fue destruido casi en su totalidad para construir el edificio 5D-23-1 (Sanz Castro 1998a, pp. 104-105).

La combinación de elementos icónicos y del plano de expresión utilizada para mostrar esta acción es constante a lo largo de muchos siglos del Clásico temprano (sobre todo en la *Fase 2* de desarrollo de los atavíos de rostro), aunque su origen se puede situar en los inicios del período (en la primera etapa de transición de la *Fase 2*, entre 200 y 300 e.c., ver Tabla 5.3), con antecedentes que se remontan a los primeros mascarones del Preclásico.

Dicha combinación conforma una especie de fórmula iconográfica/plástica (iconoplástica) que nació como una innovación en las configuraciones internas del sistema de representación, y que es efectiva para mostrar una acción en los mascarones arquitectónicos y otros formatos de EIA con rostros aislados (ej. frisos de Placeres y Xultún). Posteriormente adquiere un estatus de norma de representación, y tan es así que se utiliza en el atavío de rostro de figuras humanas de cuerpo completo (ej. frisos de Becán, Balamkú y Holmul), donde – ya instaurada como fórmula – parece modificar su función narrativa, no mostrando la acción *per se*, sino aludiéndola o evocándola.

En el mascarón de Izamal esta reconfiguración iconoplástica incluye, además del contraste en el uso del relieve, el binomio ZFI/ZPI que combina la cabeza de un saurio (terrestre y con rasgos celestes) con una banda celeste abreviada con dos cabezas de serpientes. El conjunto opera como un espacio dual que señala el tránsito entre los dos ámbitos cosmológicos (ver Cap. 5, *Apartado 5.1.1: variantes a la configuración básica…*). Ahora bien, el emplazamiento del personaje en el cielo se enfatiza con la banda celeste completa que enmarca la escena (señalada en la Fig. 6.2C). Gracias a la comparación con otras imágenes más o menos contemporáneas (ej. Fig. 5.36E-G y 7.2C), sabemos que el cielo es el lugar “final” del ascenso y del tránsito cosmológico. Bajo esta perspectiva, y en términos de contenidos narrativos, planteo que esta combinación de espacios responde a la necesidad de comprimir en una sola escena dos momentos y dos ámbitos de acción: (1) el instante liminal de emerger del plano terrestre (representado por la superposición del rostro humano al saurio terrestre/celeste y el “surgimiento” del plano bidimensional), y (2) el ascenso y la posterior ubicación en el plano celeste.

Esta compleja sincronía episódica podría corresponder a grandes rasgos con el *método narrativo de secuencialidad amplia*, sin embargo, la diferencia radica en que solo existe un protagonista que no se repite en la escena, lo que provoca que la confluencia de espacios y de acciones se produzca alrededor de una sola figura. El *método monoescénico* también lo descarto debido a que cada una de las escenas presenta una circunstancia definida por momentos y espacios diferentes, aunque conectados por una relación de causa y efecto.

Se podría definir esta peculiaridad de la escena como una sinopsis temporal, cuya finalidad no es presentar un instante específico y estático en la imagen, tampoco trazar una estricta secuencialidad lineal, sino mostrar los elementos – y los momentos – más sobresalientes de un proceso, saltando entre un "antes" y un "después", o como argumentaría Brittenham (2011, pp. 78-83), anticipando los hechos finales mientras se muestran al mismo tiempo las causas o las acciones que los originaron.[248]

Entre los mayas, la sinopsis temporal aparece en la EIA del Preclásico tardío, aunque dentro del sistema de representación de los dioses, no de las figuras reales. Ejemplo de ello son los dos mascarones inferiores de 5C-2nd de Cerros (Fig. 7.5). El mascarón del lado este de la fachada comprime el primer surgimiento y el tránsito celeste del dios solar, mientras que el mascarón oeste recrea el descenso del estrato celeste y la entrada en el plano terrestre a través de la cabeza del cocodrilo (para una primera interpretación al respecto, véase Freidel y Schele 1988a). La configuración de la fórmula iconoplástica es en estos dos casos muy cercana a la de Izamal y los otros mascarones que reproducen una sinopsis temporal.[249]

En el mascarón de Kabul el momento previo a la emergencia está evocado con las orejas humeantes del Dios jaguar del Inframundo, que he interpretado como un remanente de su paso por el mundo subterráneo (Cap. 5: *variantes a la configuración básica…*); lo que añade un componente narrativo más a la escena.

---

[248] La tendencia a condensar contenidos narrativos en una imagen fue reconocida por Snodgrass (1982) en las obras plásticas del período geométrico del arte griego, y Brittenham (*ibid.*) la ha identificado en cada uno de los grupos compositivos del Mural de la Batalla de Cacaxtla, lo que indica que es una visión artística también concebida por los grupos mesoamericanos.

[249] Con la única diferencia de que los mascarones de 5C-2nd carecen de los ZPI, que aparecen únicamente hasta los inicios del Clásico temprano.

¿A la luz de esta interpretación de la imagen, el personaje del mascarón puede ser identificado como un gobernante fallecido que se eleva al cielo?

La escena en su totalidad es muy cercana a los antepasados reales que ocupan el cielo en su fase final de apoteosis solar (valga recordar los ejemplos mencionados al momento de analizar los mascarones de El Tigre), por lo que es sumamente probable que el personaje de Kabul sea también un rey que se transforma y emerge para recrear el ciclo solar después de su muerte (para ver los valores de connotación que se generan alrededor de los gobernantes en estas circunstancias, véanse los planteamientos hechos en torno a los mascarones de la Plat. 1C Sub de El Tigre).

En resumen, la escena presenta una serie de acciones y de momentos concatenados de una manera novedosa dentro del sistema de representación de la figura real en la EIA, por lo que la escena en su totalidad tiene un *grado alto de narratividad*.

Al comparar este mascarón con otros programas escultóricos del Preclásico, como el del Edificio 5C-2nd de Cerros, observo que los contenidos narrativos de los mascarones por lo general se complementan con otros colocados en distintas partes de la fachada, o incluso con otros formatos escultóricos. En el caso de Cerros, la complementación se da entre los mascarones del 1° y el 2° cuerpo del basamento, estableciendo una trayectoria solar ascendente (lado este) y descendente (lado oeste), generando con ello trayectorias narrativas que el observador debe realizar para tener una adecuada interpretación de las imágenes en conjunto. En Kabul desafortunadamente no contamos con una complementación similar, ya que el 2° cuerpo del edificio fue desmantelado totalmente en la época colonial (Kantún Rivera 2014, pp. 30-33, Fig. 22 y 23).

Friso Pimiento (y complejo escultórico de la Acrópolis Los Árboles) de Xultún (Imagen n°9 del Corpus)

La narrativa del friso Pimiento (Fig. 7.6A) no está aislada y se complementa con los otros formatos escultóricos integrados en los edificios de la Acrópolis Los Árboles: frisos de Corozal y Ramón (Fig. 7.6B y C, respectivamente) y los mascarones de

Bayal (Fig. 7.6D), que es la plataforma basal de la acrópolis (para una visión en conjunto, ver la Figura 7.6E).[250]

El *locus* de la escena del friso Pimiento es una figura real entronizada en el ejercicio del poder que conjura al Dios Jaguar del Inframundo (DJI) a través de una barra ceremonial;[251] se trata de una de las deidades patronas de la ciudad y del linaje gobernante.[252] En cierta medida, la indumentaria del rey también se relaciona con el DJI y con el ámbito nocturno del dios (Cap. 5, *Apartado 5.2*), lo que está en sintonía con el conjuro que realiza.

La acción del gobernante se ejecuta en presencia de varias figuras reales mostradas con el método de sinopsis temporal: se transforman y emergen de un espacio acuático-terrestre (acción indicada por el binomio ZFI de felino + ZPI de serpiente *Witz'* – ver Cap. 5: *Atavíos de rostro de la Fase 2*), mientras ocupan de forma simultánea la bóveda celeste (Cap. 6, *Apartado 6.1*). Es muy probable que sean antepasados reales que se materializan y asoman en el espacio celeste, igual que los gobernantes ancestrales en las estelas 29 de Tikal (Fig. 2.4[I] A y 5.36G, respectivamente), 2 de Tak'alik Ab'aj (Fig. 7.2C), 1 de El Baúl (ver en Chinchilla Mazariegos 2016, Fig. 6.6), 6 de Caracol (ver en Graña-Behrens *et al*. 2008, p. 134), 1, 4, 6, 10 y 11 de Yaxchilán (ver en Tate 1992) y en el reverso de la Escultura 65 de Kaminaljuyú (Henderson 2013, p. 620).

La disposición contrastante entre antepasados celestiales y regentes en el oficio del poder es una convención muy recurrida en el Clásico (con origen en el Preclásico, tal vez en los sitios de la costa del Pacífico o incluso, en el área olmeca [ej. estelas 2 y 5 de La Venta]), con la que se buscó legitimar el poder y la autoridad de los reyes a través de la continuidad dinástica y la sanción ancestral. Este contraste, a su vez, nos permite establecer diferencias a la hora de identificar a las

[250] Los edificios de la acrópolis y sus programas escultóricos pertenecen a una misma etapa constructiva (Saturno *et al.* 2012, pp. 561-562). Esto facultó una mayor integración narrativa entre ellos.

[251] La criatura que sale por el extremo izquierdo (del observador) de la barra ceremonial es un ave con las alas extendidas y un medallón con bandas cruzadas a la altura del pecho. Una identificación más precisa de esta criatura es difícil debido al grave deterioro del estuco (comunicación personal escrita con Elisa Mencos. 13 de febrero de 2018).

[252] Véase en el Capítulo 3 el análisis de los tipos de composición. Asimismo, consultar en el Capítulo 4, las interpretaciones acerca de los cuerpos humanos de frente como *locus* de la escena, en Forma n°1: Cuerpo completo.

figuras reales, siendo que por lo regular el regente ejerce el poder y es quien ostenta los símbolos propios de la autoridad, mientras que los antepasados se muestran en estado de apoteosis.

Es de esta forma que la escena del friso Pimiento conjunta dos tipos de ámbitos cosmológicos como campos de acción de personajes distintos: antepasados en el cielo, *chan*, y el rey entronizado en un espacio secular y más terrenal, *ch'e'n* (Cap. 6, *Apartado 6.2*). Cabe recordar que el friso envuelve al edificio Pimiento por los lados sur (principal), oeste y este (véase en el Capítulo 3 la Figura 3.2B), y que en estas dos caras contiguas se encuentran dos rostros aislados con rasgos antropomorfos (Saturno *et al.* 2012, pp. 571-572). Es por esto que las secciones laterales del friso – las que flanquean al módulo central – podrían mostrar una galería de antepasados cercana a la de los relieves de H Sub-10 en Uaxactún.

Al observar la escena completa del friso Pimiento desde una perspectiva integral (considerando todas los elementos componentes y las interpretaciones antes mencionadas) se vuelve enteramente plausible sugerir que hace referencia a un episodio de ascenso al trono de un gobernante local; sin embargo, hasta que no se explore a conciencia la acrópolis completa o se detecten otros monumentos que registren y corroboren un evento de tales dimensiones que se pueda relacionar con la escena del friso, esta interpretación es tan solo una propuesta tentativa.

Un detalle pendiente por resolver es la identidad de los personajes situados entre el personaje central y los rostros de los antepasados reales (ver en Fig. 7.6A). Saturno *et al.* (2012, p. 572) sugieren que son gobernantes con rostros de jaguar, aunque los motivos iconográficos que incluyen (sobre todo las orejas de jaguar en combinación con los collares rígidos de plumas con epífisis colgantes) apuntan más a que se trata de seres *wahyis* que habitan un mundo opuesto al de los seres humanos (consultar García Barrios 2008, pp. 93, 95; Moreno Zaragoza 2011, pp. 34-35).[253] Su presencia en la escena del friso posiblemente se debe a que son seres de naturaleza no humana vinculados con los linajes, los antepasados y las localidades míticas ligadas a los grupos dinásticos, formando parte de sus "bienes

[253] Esta idea cobra fuerza si se compara el friso Pimiento con los de Balamkú y Holmul (Imágenes n°13 y 17 del *Corpus*, respectivamente), donde las figuras reales se alternan con seres del inframundo, a veces duales, que ocupan ámbitos cosmológicos distintos de los gobernantes.

inmateriales" o posesiones (Calvin 1997, p. 879).[254] Esta interpretación explicaría, además, los pectorales trenzados de los personajes, que a su vez se conectan con los antepasados reales y con el rey sedente.

Por sí sola, la escena del friso Pimiento muestra un único momento en el que confluyen espacios y personajes en diferentes estados de presencia y, al parecer, todos involucrados en una misma acción, o al menos, acciones íntimamente conectadas por un mismo hilo conductor. Una narración más compleja, sin embargo, se produce cuando la escena se vincula con las de los frisos Ramón y Corozal y con los mascarones de Bayal.

Los frisos Ramón y Corozal recrean las localidades 7 K'an y 9 Imix, respectivamente, con jeroglíficos en variante de cabeza. En cada uno de estos lugares un felino agazapado ha sacrificado a un personaje antropomorfo descuartizándolo. De acuerdo con Taube (en Saturno *et al.* 2012, pp. 568-571), se trata del mismo felino que surge de la barra ceremonial que sostiene el gobernante central en el friso Pimiento, el DJI, algo que parece corroborarse con las pulseras y las tobilleras que incluyen ojos arrancados, y que son implementos propios de los seres del inframundo. De ser correcta esta interpretación, los felinos en los frisos laterales se mostrarían en dos momentos posteriores a la escena de Pimiento, logrando establecer una narrativa de tipo *secuencial* entre los tres frisos. Saturno *et al.* (*ibid.*) sugieren que las escenas de Ramón y de Corozal recrean un episodio mítico en parte parecido al que se representa en una tapa de vasija del Templo IX de Becán (ver las imágenes en Campaña Valenzuela y Boucher 2002; Boucher *et al.* 2004, pp. 385-390; Taube y Houston 2010); con la diferencia de que en el caso de Xultún el mito parece relacionado con la realeza y el linaje local y con la invocación del dios patrono.

En cuanto a los mascarones de Bayal, las escenas incluyen varios marcadores espaciales. La banda que encuadra la imagen por tres de sus lados está designada

[254] Velásquez García (2015) – quien revisa los trabajos de varios autores a lo largo de varios años – plantea que en la cosmovisión maya del Clásico los seres *wahyis* tuvieron una conciencia propia que no siempre coincidió con la de su poseedor humano. Según el autor, "eran 'almas' de naturaleza no humana" susceptibles al control de su poseedor, fuera éste un mago, un agente religioso, un personaje de alto rango o un gobernante (Velásquez García 2015, p. 189).

como banda celeste gracias a las serpientes colgantes y a las cabezas del Ave Chan en las esquinas superiores (Valencia Rivera y Salazar Lama 2017, pp. 37-38). Incluye un par de dioses *Chaahk* descendentes que podrían recrear un episodio mítico cercano (o al menos una variante) al que se representa en los frisos H Sub-2 de Uaxactún y de la Subestructura II C-I de Calakmul.

La imagen central de los mascarones corresponde con el cráneo del DJI portando una diadema con tres dioses bufones, lo que refuerza la idea de que se trata de una deidad tutelar del linaje real. El cráneo sirve de base a un árbol marcado con cinco jeroglíficos *Wak sa'aal* ("6 Sa'aal"). El término *sa'aal* forma parte del glifo emblema de Naranjo; sin embargo, los estudios de Tokovinine y Fialko (2007a, pp. 1147, 1155, 1157; 2007b, pp. 8-9) revelan que *sa'aal*, antecedido por el numeral 6, *wak*, también forma parte de un topónimo (*Wak ik' … nal pek sa'aal*) que probablemente sea el nombre de la Acrópolis Tríadica C-9 de Naranjo, que además está representado como un jeroglífico de gran tamaño en variante de cabeza en la base de las estelas 22 y 45 del mismo sitio.

En los mascarones de Bayal es posible que *Wak sa'aal* no aluda directamente a un glifo emblema, y que más bien funcione como un topónimo que designa la localidad en la que desciende *Chaahk* desde el cielo. De forma un tanto parecida a lo que ocurre en Naranjo, existe la posibilidad de que en Xultún *Wak sa'aal* sea el nombre de un edificio, siendo el mejor candidato la misma acrópolis Los Árboles, que en todo caso sería la recreación de dicho lugar, con un claro origen mítico (véase el comentario de Stuart en Saturno *et al.* 2012, p. 565). Esto explicaría la ubicación de los mascarones en la plataforma basal sobre la que se levanta el conjunto de edificios de la acrópolis.

La conjunción de tantos lugares en un mismo grupo de edificios (Pimiento, Ramón, Corozal y Bayal) no es contradictoria ni excluyente: se trata de categorías diferentes de espacios, unos más abarcantes frente a otros más específicos y puntuales. Sugiero que *Wak sa'aal* es una localidad mítica en la que se encuentran 7 K'an y 9 Imix, donde ocurren acontecimientos particulares pero que pertenecen o están englobados por *Wak sa'aal*. Dentro de este paisaje mitológico, la montaña *Chan*

Ch'e'n designa un espacio específico (tal vez el mismo templo Pimiento) como un punto ritual cosmológico y en el que recae el peso narrativo.[255]

En resumen, la narrativa del complejo escultórico de la Acrópolis Los Árboles es difícil de interpretar debido a que incluye varios temas; sin embargo, la predominancia que se da al friso Pimiento, y dentro de él al personaje real sedente, parece indicar que es allí donde se encuentra el eje temático rector – que se extiende hacia los otros formatos escultóricos de la acrópolis –, mismo que establece que el oficio y el ejercicio del poder a manos del rey se efectúa en la presencia (y bajo la sanción) de los antepasados reales celestiales. A su vez, el gobernante exalta sus facultades como regente con la invocación de la deidad tutelar del linaje en localidades del tiempo profundo, lo que pone de manifiesto el encuadre mítico y religioso de su gobierno y, posiblemente, de su acceso al trono.[256]

El DJI funge como el hilo conductor de la narrativa que conecta las distintas imágenes episódicas. Su presencia en todos los formatos escultóricos de la acrópolis define el método *narrativo secuencial* utilizado y establece un *alto grado de narratividad*, aunque se debe reconocer la imagen del friso Pimiento como el momento jerárquico de la narración.

Friso EX – S2 de Becán (Imagen n°10 del Corpus)

La postura dinámica del personaje y los rasgos corporales indican la acción en la que se centra la escena completa (Cap. 4, *Forma n°1: cuerpo completo*), que es la emergencia del gobernante a la superficie terrestre imitando la postura de acróbata del dios del maíz, mientras encarna un árbol con su cuerpo contorsionado hacia atrás y cuyas manos y dedos sinuosos representan las raíces (cotejar postura y rasgos en las Figuras 4.5 y 6.10E, F). Se recordará que este tipo de árboles ocupan el punto axial del plano terrestre, tal como se vio con el árbol-cocodrilo de la montaña "*9-¿? [witz]*" del friso de Balamkú.

[255] Véase Stuart *et al*. 2018 para una interpretación parecida acerca de la conjunción de dos topónimos en una misma narrativa.

[256] Es posible, incluso, que la narrativa del friso Pimiento se extienda hacia el edificio Escobo, inmediatamente detrás (ver en la Fig. 7.6E), cuyo friso presenta restos de la cabeza de la Deidad Ave Principal. No existen los datos suficientes para corroborar esta hipótesis.

Martin (2012, pp. 113-114) observa que tanto el dios del maíz con cuerpo de árbol como los individuos que lo personifican portan regularmente la diadema de cuentas típica de la Deidad Ave Principal (Fig. 4.5E, 7.7A), lo que sugiere que el ave es determinante en este proceso de transformación y tránsito cosmológico.

En el friso de Becán el personaje real no lleva la diadema, aunque tiene la cabeza completa del dios ave integrada en su atavío de rostro (como ZFS). La constante relación entre los contorsionistas y la deidad aviar es un tanto difícil de interpretar. Para el friso de Becán, una posible explicación es que el gobernante emula los actos de un dios del maíz parcialmente fusionado con el ave (dios del maíz aviar),[257] y que gracias a esto manifiesta las mismas características conductuales y adquiere la capacidad de transformación y de transitar por los distintos planos del cosmos.[258]

El friso pudo haber convivido – al menos durante los primeros siglos del Clásico temprano – con un mascarón monumental de la Deidad Ave Principal en lo alto de la Estructura IX (Fig. 7.7B) (Luz Evelia Campaña, comunicación personal, septiembre de 2017), construido entre los siglos I a.e.c. y I e.c. De ser así, sugiero que existió cierta conexión narrativa entre ambos programas escultóricos y sus personajes: el ave radiante en la cima del cielo y el gobernante que al usar su cabeza como parte del atavío adquiere sus facultades sobrehumanas.

La escena completa del vaso Deletaille (Fig. 5.26C), contemporáneo al friso, muestra un hombre y un dios del maíz contorsionista al inicio y al final de la escena, respectivamente. En el centro de la composición aparece un acróbata (ver en Fig. 7.7C) que mezcla rasgos de reptil con atributos de la Deidad Ave Principal, el cuerpo, sin embargo, es enteramente antropomorfo. Un segundo acróbata (Fig. 7.7D) fusiona su cuerpo con un árbol y con una cabeza bien definida de cocodrilo. Mi interpretación (basada en Hellmuth 1988) es que se trata de una transformación progresiva (con el método narrativo de *secuencialidad amplia*) cuyo resultado final es un personaje con fisonomía del dios del maíz, piel de reptil y postura que alusiva a un árbol. La música es el hilo conductor de la escena, y se muestra

[257] Algo que recuerda a otros dioses del maíz fusionados (bajo el principio de Teosíntesis) con el ave (ej. relieve de estuco de Toniná – Fig. 3.14B; plato polícromo temprano de Calakmul – Fig. 5.45B).

[258] Para una interpretación preliminar al respecto, véase en el Capítulo 5 la sección dedicada a los Zoomorfos Frontales Superiores en la posición 9.

metonímicamente con sonajas al inicio y al final de la composición, como si favoreciera el proceso de transformación.

Los reyes mayas difuntos atraviesan este proceso previamente a su resurgimiento como dioses del maíz. Esto queda evidenciado en el vaso de Berlín, que muestra solamente los episodios inicial y final que se desarrollan al pie de sendas montañas floridas (Martin 2012, Fig. 60),[259] y en la vasija n°1 del Entierro 9 en el Templo del Sol Nocturno (El Zotz), que establece una analogía entre el gobernante muerto y el dios de maíz con postura de acróbata (Fig. 7.7E. consultar Newman *et al.* 2015, pp. 88-95). El mismo proceso de transformación puede mostrarse con una sola imagen *pars pro toto*, como la de la vasija de la Tumba I, Est. III, de Calakmul (Fig. 7.8A - C), cuyo personaje humano tiene una postura de brazos y manos cercana a la de los contorsionistas y muy parecida a la del individuo de Becán,[260] y que coincidentemente porta el pectoral de la Deidad Ave Principal.

Mi propuesta es que en el friso EX – S2 de Becán sucede lo mismo, y se representa a una figura real, posiblemente también un gobernante fallecido, en el momento clímax de su proceso de transformación y resurgimiento, emergiendo a la superficie de la tierra transformado en un árbol. Al igual que en la escena del vaso Deletaille, la acción involucra música (sonajas en el atavío de rostro, posición 10), serpientes-conducto y montañas floridas como la localidad donde todo ocurre (Fig. 6.12A). Todos estos elementos debieron facultar que un observador conocedor enlazara la imagen con un “antes”, es decir, una serie de episodios previos al estado final de transformación que muestra la escena.

Otros componentes icónicos con fuertes contenidos narrativos aderezan y complementan el episodio mostrado: la cabeza trofeo del dios anciano remite al mito de su derrota a manos del dios del maíz; mientras tanto, el atavío de rostro enfatiza la centralidad del personaje y su transformación (orejeras y ZFI).

---

[259] Para mayores detalles, véase Martin (2006a, pp. 156-163).

[260] En la vasija funeraria de Calakmul los brazos se muestran a los lados del torso, sin embargo, la postura flexionada y el gesto de las manos es similar a la del friso de Becán. Si se hace el ejercicio mental de colocar los brazos del personaje de la vasija justo por debajo del rostro, se verán que ambas posturas son casi idénticas. Nótese, además, que en la vasija las escamas del brazo derecho del personaje anuncian la fusión parcial con un árbol-reptil.

Siguiendo los postulados de Martin (2006a, p. 179; 2012, p. 119. También Salazar Lama 2015), para los miembros de la realeza maya los ciclos agrícolas y del maíz fueron una eficaz metáfora para la muerte y la renovación de la vida. Al integrarse en estos ciclos, los gobernantes participan de la regeneración cíclica del cosmos.

En resumen, la escena en su totalidad está construida con el *método monoescénico* y posee un alto grado de narratividad, ya que alude con una sola imagen al proceso completo de transformación de un gobernante, mostrando el momento más relevante y elocuente del evento.

Mascarón de N9-56, Lamanai (Imagen n°11 del Corpus)

La imagen central del mascarón se enfoca en la transformación-emergencia y el ascenso celeste de un personaje real, todo mostrado, de nueva cuenta, como una sinopsis temporal construida con la misma fórmula iconográfica/plástica que hemos visto en los personajes secundarios del friso de Xultún (comparar con Fig. 7.6A), y que veremos en el friso de Placeres. En Lamanai, la acción y las características conductuales del personaje están enmarcadas en un episodio de personificación de la Deidad Ave Principal, indicado por el ZFS de la cabeza del ave con las plumas a ambos lados (Cap. 5, *Apartado 5.1.1*).

En términos cosmológicos, todo esto ocurre en el umbral de un ámbito acuático-terrestre indicado por el binomio ZFI/ZPI y, simultáneamente, en un espacio celestial particularmente luminoso y radiante (Cap. 6, *Apartado 6.1*). La escena en su totalidad es cercana a las de otros mascarones arquitectónicos que recrean el proceso de transformación-emergencia del dios solar (Fig. 5.12B y 5.20). La banda celeste que enmarca la escena establece una conexión con el mascarón del segundo cuerpo de la estructura, cuyo marco también muestra un cielo, pero nocturno (Cap. 6, *ibid.*).

La escena del segundo mascarón presenta una figura antropomorfa transitando de un plano inferior a uno superior a través de la hendidura de una montaña (Cap. 6, *Apartado 6.2*).[261] Este acto podría estar asociado con la escena del mascarón de

[261] La postura de manos y brazos de esta figura antropomorfa es idéntica a la de los personajes n°2 y 3 del friso de Balamkú (véase más adelante). Se trata de un lenguaje corporal adoptado en momentos de transformación que implican el transito cosmológico.

la plataforma (1° nivel), ya que ambas escenas muestran un trayecto de ascenso parecido. También observo que la relación entre ambos espacios cosmológicos acaso recrea un tiempo cíclico día-noche, situando a los personajes en dos momentos distintos, aunque conectados.

Desafortunadamente no puedo ir más lejos en la interpretación debido al deterioro de la sección central del 2° mascarón y a la falta de mayores rasgos que permitan la identificación de la figura, por lo que desconozco si se trata del mismo personaje que aparece en el mascarón inferior pero mostrado en un estado distinto de su presencia, o si es otro individuo realizando una acción similar de forma simultánea.

Más allá de estas limitantes, reconozco que los dos mascarones se centran en el ascenso celeste, lo que me permite plantear que la relación secuencial entre ambas imágenes es de tipo ascendente, es decir, que el episodio del 1° mascarón se complementó de alguna manera con el del 2° mascarón, y este, a su vez, con un hipotético 3° mascarón, del que apenas se conserva la huella del marco celeste alzado y el espacio central remetido que correspondería al resto de la escena. Se trata, en pocas palabras, de una trayectoria narrativa desplegada en la fachada, muy próxima a la del programa escultórico de 5C-2nd de Cerros.

Con base en estas observaciones propongo que la narrativa general del programa escultórico del N9-56 pudo ser de los tipos *secuencial* o *simultáneo*, y esto dependería estrictamente de la naturaleza de los individuos representados; también sugiero que el grado de narratividad debió ser *alto* gracias a la probable concatenación de varias imágenes episódicas.

La escena del 1° mascarón es muy cercana a la que se presenta en el mascarón de Kabul en Izamal y en los personajes secundarios del friso de Xultún, por lo que considero viable identificar el eje temático – al menos de forma tentativa – como el proceso de apoteosis celestial de un gobernante fallecido; proceso que, como vimos, se expresó por primera vez en los mascarones de la Plataforma 1C Sub de El Tigre y se replicó con variantes sustanciales de significado en muchos otros ejemplares de EIA del Clásico temprano.

Tablero de Margarita, Copán (Imagen n°12 del Corpus)

En la escena de Margarita la acción no recae en *K'inich Yax K'uk' Mo'* – representado de forma no figurativa a través de su nombre en emblema – sino en el marco celeste que muestra a *Chaahk* blandiendo su hacha y al Cocodrilo Venado Estelar derramando fluidos preciosos sobre la tierra. La escena tiene un marcado carácter cosmogónico (Cap. 6, *Apartado 6.1)* y está presentada con el *método monoescénico*, mostrando la imagen episódica más relevante del mito completo.

Todo esto ocurre en la localidad "9 lugar", cuya importancia en la ideología copaneca es compartida con el lugar 7 K'an, y que deriva precisamente del sacrificio del lagarto cósmico, que enmarca al gobernante en un contexto mítico de reordenamiento del cosmos (García Barrios 2015),[262] y de la celebración del fin del *Bak'tun* 9.0.0.0.0, registrada en el marcador Motmot (Fig. 4.4B. Consultar Stuart 2004a, pp. 240-241).

En cuanto al emblema nominal de *K'inich Yax K'uk' Mo'*, de acuerdo con los planteamientos de Martin (2016a, pp. 518, 542-543: nota n°4) podría contener información relativa al mito del descenso de la Deidad Ave Principal – aunque la escena parece no recrear el evento describiéndolo visualmente. Este mito, según Martin (*ibid.*), pudo dar origen al nombre del antepasado fundador. Esta narrativa subyacente en el antropónimo real no se muestra de forma tan clara en Margarita, salvo por algunas características del quetzal y de la guacamaya que son propias de la deidad aviar (ej. signos **YAX** en la coronilla y alas "serpentinas". Ver Fig. 4.17A) y que podrían señalar un estrecho vínculo entre las tres aves.[263] No obstante, en Copán existen escenas posteriores a Margarita – como el programa escultórico de Rosalila (Imágenes del *Corpus* n°14 y 15) – en las que se puede detectar esta narrativa de forma mucho más explícita y completa (ver más adelante).

---

[262] Para mayores detalles acerca de los valores de connotación de "9 lugar" en el tablero de Margarita, véanse en el Capítulo 6 los *apartados 6.1 El cielo* y *6.4 Superficie terrestre*.

[263] Concuerdo con Martin (*ibid.*) cuando plantea que las características de la Deidad Ave Principal que poseen el quetzal y la guacamaya indican que son avatares o aspectos del dios aviar, incluso, podrían ser aves que se fusionan parcialmente con la deidad. Estas mismas características son recurrentes en muchas imágenes de guacamayas y quetzales en las tierras bajas, lo que refuerza la interpretación de Martin. La observación acerca de que en Copán la guacamaya es una variante de la Deidad Ave Principal, o que al menos es un ave marcada con las mismas características del dios aviar, ya ha sido hecha por Chinchilla Mazariegos (2010).

Todo sugiere que los valores de contenido acerca del origen mítico del antropónimo real ya existían al momento de construir el tablero de Margarita. Por estas razones, considero que, a pesar de transmitirnos poca información narrativa, este emblema nominal cuenta con los suficientes elementos iconográficos y referenciales para evocar en la mente de un observador *emic* un fuerte contenido mitológico relacionado con el fundador; es decir, la imagen del nombre del personaje representaría mucho más de lo que describe visualmente.

Así pues, la escena de Margarita condensa dos narrativas de tipo *monoescénico* que corren de forma paralela: la primera relacionada con los eventos ocurridos en "9 lugar" y el significado mismo de la localidad – expresada a través de iconografía que integra elementos de escritura (topónimo) –, y la segunda, que aporta un sentido mítico a la persona del gobernante a través de la representación de su nombre en emblema.

Claramente, la finalidad de combinar estas dos narrativas en una sola escena fue dotar de una dimensión sobrehumana, cercana a los dioses, a la figura de Yax K'uk' Mo', enlazándolo con eventos y lugares del tiempo profundo de los cuales emana su poder y en los que se afianza su carácter de persona sagrada.

Propongo que la escena completa posee un *grado alto de narratividad*. El método utilizado combina rasgos del *método monoescénico* (dos episodios que evocan eventos más amplios y disímiles) con una estructura *narrativa simultánea* (ambos episodios concurren en un mismo espacio narrativo).

En ese sentido, la escena de Margarita no dista mucho de las ecuaciones gobernante + localidad, tan recurridas en el arte del Clásico (ej. gobernante de cuerpo completo + localidad en los monumentos 106 y 160 de Toniná, Fig. 4.7; rostro de personaje + indicativos de lugares en la Estela 26 de Naachtun, ver en Mathews 2013, Fig. 40); la diferencia radica en la forma (el medio) elegida para presentar al soberano, que en el caso de Margarita pudo responder a la necesidad de mostrar valores de contenido muy complejos que difícilmente pueden expresarse a través del rostro y el cuerpo del gobernante.

Es viable suponer que la escena de Margarita estuvo ligada con el otro tablero dispuesto en la sección norte de la fachada del edificio, que incluyó el topónimo 7

K'an y el emblema nominal del segundo gobernante (Cap. 3, *Forma n°3: Emblemas nominales*), de la misma forma que aparecen en el marcador Motmot (Fig. 4.4B). Al vincularse los dos tableros pudieron construir una narrativa aún más compleja.

Friso de la Estructura 1-A Sub de Balamkú (Imagen n°13 del Corpus)[264]

El análisis del friso se realizará de forma seccionada, tomando por separado los módulos n°3 y 5, que son los únicos que conservan figuras reales.

En el Módulo n°3 la acción del personaje está indicada por el sapo híbrido con las fauces abiertas y por el tipo de composición. En el Capítulo 6 (*Apartado 6.2*) se definió que el personaje n°2 está emergiendo, mientras que en el Capítulo 3 (*Estrato de construcción formal n°3*) se observó que la estructura "piramidal" del segmento produce visualmente una trayectoria ascendente. Todo esto me lleva a plantear que el personaje transita de un plano inferior a uno superior, y que por lo tanto la función de la criatura zoomorfa es conectar el interior acuático de la montaña con el exterior, algo que también queda indicado por los brotes de nenúfar que salen de su boca.

Las connotaciones de la montaña mítica donde todo esto ocurre (MZ2), establecidas en el Capítulo 6 (véase la Tabla 6.3), son también recurrentes en las montañas donde renace el dios del maíz (Fig. 7.8D y E), ya que todas poseen abundancia vegetal y animal y quedan definidas como lugares de fertilidad, conformando el marco perfecto para la emergencia final del dios a la superficie terrestre. Helmke (2012, p. 92) ha sugerido que, para un observador o lector *emic,* el nombre de una localidad mítica es suficiente para rememorar los acontecimientos allí ocurridos. Por mi parte, sugiero que las representaciones gráficas de dichos lugares funcionan igual, sobre todo si las imágenes son ricas en detalles iconográficos. Es así como las montañas con estos atributos quedan inevitablemente ligadas al episodio del renacimiento del dios del maíz.

Adicionalmente, se recordará que el personaje n°2 del friso porta una falda de red como referencia al momento en que el dios del maíz sale por el caparazón hendido de una tortuga (Cap. 5, *Apartado 5.2*). En estos casos la falda funciona como elemento *pars pro toto* del episodio completo: la persona que la portara con la

[264] Además de la *Imagen n°13 del Corpus*, el lector puede acudir a la Figura 3.21A para observar la segmentación del friso en módulos, ya que el estudio se hará con base en este seccionamiento de la escena.

intención de evocar los atributos y las facultades del dios del maíz, tal vez incluso lo personificara en el momento preciso de su emergencia al plano terrestre (ej. Fig. 5.46D).

Dentro de este contexto tan singular, la acción de la escena cobra un sentido particular y alude al renacimiento del dios del maíz, pero recreado por una figura real que imita sus actos. La escena en su totalidad funciona como el instante más emblemático y representativo de una saga mítica que incluye varios episodios y que se inicia con la muerte del dios (Quenon y Le Fort 1997). Desde esta perspectiva, es posible que el gobernante representado también haya fallecido y que la escena muestre su retrato póstumo, como un antepasado real resurgiendo a guisa del dios del maíz y vinculado con las ideas de renovación vegetal, abundancia de alimentos y recursos naturales que este proceso conlleva.

Todas estas interpretaciones se basan en una serie de evidencias iconográficas y contextuales ya analizadas con detalle en un trabajo previo (Salazar Lama 2014, pp. 138-141), y que en este trabajo se han presentado en distintos capítulos.[265] En cuanto a la postura de los brazos y las manos, cabe decir que, al no tener una barra ceremonial sostenida, forma parte de un lenguaje corporal de dioses y reyes fallecidos que atraviesan procesos de transformación ligados a los umbrales que conectan los planos cosmológicos (ver Fig. 4.9. Salazar Lama 2014, pp. 113-115).

Ahora bien, en el Capítulo 6 (*Apartado 6.3*) se dijo que los espacios acuáticos a los lados de los *witz* (módulos n°2, 4 y 6) corresponden con el interior de las montañas, mostrados de forma planimétrica. Las criaturas que ocupan dichos espacios también tienen rasgos distintivos de los seres del inframundo (señaladas en la Fig. 7.9). A partir de estas características, en un trabajo previo (Salazar Lama 2014, *Apartado 5.2*) identifiqué que estos seres de cuerpo antropomorfo personifican entidades *wahyis* gracias al uso de garras y colas de jaguar y de máscaras con rasgos zoomorfos híbridos, principalmente de felinos, y que están ligados con las montañas al grado de habitar en su interior. Las criaturas muestran las garras ensangrentadas de forma agresiva, y contrario a la opinión de otros

[265] Entre las que destacan el carácter de las montañas del friso como lugares de conjuro y materialización de dioses y antepasados, y su uso en contextos funerarios (ej. tumbas de Río Azul), como parte del paisaje mítico donde se dará el renacimiento de los gobernantes muertos (véanse las conclusiones del *Apartado 6.2*).

autores (por ejemplo, Baudez 1996), no se encuentran maniatadas, aunque sí tienen una postura relacionada con el sacrificio de cautivos.

Si tomamos el resurgimiento del personaje del Módulo n°3 como el eje temático de esta escena del friso, notaremos que las demás partes que constituyen la imagen lo complementan semánticamente. De esta manera, el papel de los personajes secundarios ubicados en los espacios acuáticos podría ser la ejecución de un acto de sacrificio propiciatorio de la emergencia de éste y los otros gobernantes; algo cercano a los sacrificios *k'ex* de la época prehispánica, que se ofrecían a los espíritus del inframundo para favorecer distintos tipos de nacimientos y renovaciones del cosmos (Martin 2002).

Curiosamente, debajo de las bandas acuáticas que definen el interior de las montañas se encuentran los vanos de las puertas del edificio (Fig. 3.48). Esta ubicación en particular bien podría estar indicando que las entradas fueron concebidas como los accesos a este tipo de espacios; algo en parte parecido a las puertas de H Sub-2 de Uaxactún y de la Subestructura II C-1 de Calakmul.

En el Módulo n°5 (Fig. 6.9) se repite la trayectoria ascendente de un antepasado real, aunque las circunstancias de la acción y el significado de la escena varían.

La emergencia del personaje n°3 se efectúa de las fauces de un cocodrilo terrestre que también conecta el interior de un *witz* con el exterior. La montaña, nombrada con el topónimo *K'ihn Keken* o *K'ihn Ahku'l*, está caracterizada como un lugar mítico de conjuro y ascenso de dioses y figuras ancestrales (ver Tabla 6.3) – comparar con las montañas de las Figuras 4.7A y B, 5.14B y D, 6.12A – mientras que su interior acuático (desplegado de forma planimétrica igual que en el módulo anterior) está igualmente habitado por un individuo que personifica a una entidad *wahyis* y que efectúa acciones relacionadas con la emergencia del personaje.

En cuanto a las particularidades del personaje n°3, resalta su nombre, "*K'inich* Cargador …", que como se dijo en el *Apartado 5.1.2*, se trata de un antropónimo real que se vincula recurrentemente con el ámbito celeste. Al describir un aspecto específico de *K'inich*, este nombre también atribuye aspectos divinos a su portador.

La máscara n°3 del friso del Templo del Sol Nocturno en El Zotz ofrece una vía para comprender más este antropónimo. La imagen (Fig. 5.23C) muestra a *K'inich*

en una banda celeste; su nombre, incluido en el tocado, tiene el signo de los brazos flexionados y las manos con gesto de levantar el signo de la sílaba ***yu*** (Taube y Houston 2015, p. 212), describiendo un aspecto mítico del dios solar con una función cosmológica, como cargador o sostenedor. A la luz de este ejemplo, propongo que el personaje n°3 de Balamkú se asocia con este rol particular de *K'inich* a través de su nombre.

A pesar de no contar con una serie de imágenes con las cuales cotejar la interpretación de la escena del Módulo n°5 como la recreación de un episodio mítico, considero que el tipo de composición ascendente, la acción de emerger a un plano superior y la especificidad del antropónimo, son factores que interactúan para comunicar visualmente una narrativa centrada en una idea: la recreación por parte de un antepasado real de las funciones cosmológicas de *K'inich*.

El acto concreto de sostener algo relacionado con el ámbito celeste no es explícito en la imagen. Al respecto, planteo dos posibles explicaciones: (1) que la escena enfocada en la emergencia y el ascenso – es decir, en el resurgimiento del personaje – involucra de forma implícita la acción cosmológica de levantar y cargar; (2) que la función mítica aludida en el antropónimo real implica un "después", es decir, un momento posterior al que muestra la imagen.[266]

Ambas posibilidades parten de la idea de que el Módulo n°5 del friso representa más de lo que describe visualmente, y que funciona de la misma manera que el Módulo n°3; es decir, que pone en relación un acontecimiento más complejo.

De la misma manera que ocurre en el Módulo n°3, la acción del Módulo n°5 podría estar asociada con las acciones que se desarrollan en el interior de las montañas (módulos 2 y 4), De ser así, ambas narrativas comprimen ámbitos, actos y actores distintos, aunque asociados por una posible relación causa-efecto o, al menos, por un mismo hilo conductor. Con esto se transgrede el orden temporal y espacial de la narración completa, apuntando más hacia un *método simultáneo*; si bien, el momento jerárquico es la salida del antepasado hacia el exterior de la montaña.

El *método simultáneo* también se detecta en la escena completa del friso, que compacta imágenes episódicas con un *alto grado de narratividad*. A pesar de ser

[266] Para una primera interpretación de este segmento del friso, consultar Salazar Lama (2017, pp. 175-181).

distintas y de enfocarse en personajes disímiles, estas imágenes se encuentran ligadas por un mismo eje narrativo: el resurgimiento de figuras ancestrales que recrean episodios míticos bajo un esquema cosmológico.

Desde luego, este eje temático se enriquece con otros elementos connotados, como los tronos, que expresan el carácter real de los personajes y que evocan otros momentos mitológicos, tal vez relacionados. Los atavíos de rostro también aportan valores de contenido a la imagen y enfatizan la dimensión cosmológica de los individuos y su cercanía conceptual con los dioses, tal como sucede de forma frecuente con los atavíos de rostro pertenecientes a la *Fase 2*. Otro detalle que merece una breve mención es la naturaleza de las dos criaturas de las que emergen los personajes n°2 y 3. Sus diferencias, ahora lo sabemos, responden a las necesidades narrativas de cada uno de los segmentos. El sapo del Módulo n°3 concuerda con otras escenas de renacimiento del dios del maíz (ej. Fig. 6.10A), mientras que el nexo entre el cocodrilo y el antepasado solar en el Módulo n°5 se explica como una metáfora visual que remite al levantamiento del sol desde la tierra, cercano a lo que se muestra en la Figura 5.9E.

Tal como se dijo en el análisis de los tipos de composición (Capítulo 3), la escena completa del friso se compone de módulos parecidos formalmente y sin señales de una jerarquía visual entre los personajes, lo que concuerda con las galerías de antepasados inauguradas por el relieve de H Sub-10,[267] aunque se debe considerar que entre ambas escenas existen claras diferencias en los contenidos narrativos.

Programa escultórico de Rosalila, Copán: relieves sobre los muros inferiores y frisos (Imágenes n°14 y 15 del Corpus, respectivamente).

En el Capítulo 4 (*Forma n°3: Emblemas nominales*) se identificaron los nombres en emblema de *K'inich Yax K'uk' Mo'* en los relieves de los muros inferiores de Rosalila. En ellos se fusionan los componentes del antropónimo del fundador con el cuerpo de un ave bajo el principio de *asimilación pictórica* (características señaladas en Fig. 4.17B). También se especificó que los cuerpos de ave funcionan como elementos

[267] En el Capítulo 3 (véase la Figura 3.3.B), en el estudio de los formatos escultóricos y su ubicación espacial, se mencionó que el friso de Balamkú envuelve la Estructura 1-A Sub por sus cuatro lados. Tomando este detalle en consideración es posible inferir que la galería de antepasados incluyó originalmente ocho personajes, cuatro en cada una de las caras principales.

extralingüísticos que aportan valores de connotación en torno a la figura del gobernante y contenidos narrativos a la escena (Fig. 7.10A).

Más allá de estos relieves en el primer nivel, los cuatro frisos – dispuestos también en los cuatro frentes del edificio – son los formatos escultóricos predominantes de las fachadas, con altos grados de *dominancia* y *visibilidad* dentro del entorno (Capítulo 3: *Estrato de construcción formal n°2*). De estos solamente se han analizado los rostros antropomorfos laterales; no obstante, es necesario abordar las figuras centrales para determinar su participación dentro de la escena.

Cada friso describe visualmente un dios solar aviar con las alas en posición invertida y con atributos de la Deidad Ave Principal (Fig. 7.10B y C). En los frisos de las fachadas norte y oeste, los tocados sobre la cabeza del dios solar aún conservan un par de orejeras, volutas en lo que debió ser la comisura de la boca y un pico encorvado cuya forma recuerda al pico característico de las guacamayas (*mo'*) – Fig. 7.10D.[268] Este compuesto de elementos, sugiere Agurcia Fasquelle (2004, p. 107), es en gran medida similar a los compuestos jeroglíficos nominales en los relieves de los muros inferiores y podría corresponder con el nombre del fundador. Los pequeños rostros de *K'inich* en lo alto de los tocados de los frisos complementarían a los demás elementos reconocidos por Agurcia para configurar el nombre *K'inich* [Yax] K'uk' Mo', produciendo un tocado nominal parecido (si no es que idéntico) al de la Estela P (Fig. 7.10E), en el que las dos aves (*k'uk'* y *mo'*) se fusionan en una sola.

Sumado a esto, encuentro que las imágenes de los frisos presentan ciertas sinonimias icónicas con algunas representaciones contemporáneas de *K'inich Yax K'uk' Mo'*. Los brazos alados de Yax K'uk' Mo' en la vasija Dazzler (Fig. 5.31A) y las alas serpentinas de los relieves del primer nivel de Rosalila, por ejemplo, indican que la práctica de mostrar al gobernante como un ser alado parcialmente fusionado con el dios solar y con la deidad aviar fue relativamente común durante el Clásico temprano (véase también Taube 2004a, p. 280).

[268] Agurcia Fasquelle (2004, p. 107) cree que es el pico de un quetzal. Yo observo que la forma ganchuda abrupta hacia abajo y el largo de la piedra corresponden más con el pico de una guacamaya, tal como se ve en los compuestos jeroglíficos del nombre de K'inich Yax K'uk' Mo' (Fig. 4.18A).

Todas estas evidencias apuntan a que los personajes centrales de cada friso son en realidad representaciones de *K'inich Yax K'uk' Mo'* como dios solar-aviar, parecido al dios *K'inich* con alas del friso 5D-82-1st de Mundo Perdido en Tikal (Imagen n°18 del *Corpus*). La fusión entre hombre y dios que se ve en Rosalila no es única, y es cercana – aunque no idéntica – a la que ocurre entre Yax Nuun Ahiin y *K'inich* en la Estela 31 de Tikal (Fig. 5.36G). En el caso de los frisos de Rosalila es curioso observar que el gobernante toma el aspecto de un ave solar que comparte algunos rasgos – sobre todo la forma de las alas – con las guacamayas monumentales de los juegos de pelota I y II de Copán (ver en Fash 2011, p. 119), y que, en cierto sentido, podrían ser una variante local de la Deidad Ave Principal (Chinchilla Mazariegos 2010), que ya hemos visto forma parte del nombre del gobernante.

Una vez hecha esta identificación, cuento con más información y con los datos suficientes para reconstruir y proponer una narrativa visual en el complejo escultórico de Rosalila.[269]

Cada una de las representaciones de *K'inich Yax K'uk' Mo'* en Rosalila tiene indicadores de acción. En los frisos, por ejemplo, las cabezas serpentinas de las alas y las plumas están volteadas hacia arriba. Esta particular postura indica descenso y es utilizada para describir el vuelo de la Deidad Ave Principal antes de posarse en tierra o en la copa de los árboles (comparar Fig. 7.10B y C, 5.5C y 7.11A y B). En los relieves de los muros inferiores (Fig. 7.10A), en cambio, las plumas y las cabezas serpentinas están orientadas hacia los lados, como si se tratara de alas extendidas. Esta postura es frecuente en aves posadas en tierra (Fig. 7.11C) o en lo alto de los árboles (Fig. 7.11D). Adicionalmente, la pose de las garras del ave –

[269] Esta identificación de una nueva imagen de K'inich Yax K'uk' Mo' en la EIA de Rosalila me permite hacer un ejercicio de retrospectiva en el que observo las siguientes funciones expresivas (configuradas por el Plano de expresión) en el programa escultórico: *dominancia* y un alto grado de *visibilidad* dentro del entorno; *protagonismo*, *jerarquía visual y relevancia acentuada* puestos en la figura del gobernante; *naturalismo figurativo* y alto grado de *presencia visual y espacial* y, en cierta medida, un *uso naturalista del color*, como sucede en los cartuchos **YAX** pintados de verde. Cabe decir que, dentro del mismo plano de expresión, la postura descendente de K'inich Yax K'uk' Mo' y su cuerpo alado establecen un principio de similitud muy alto entre el gobernante y un dios. Asimismo, dentro del Plano de contenidos, el atavío de rostro (perteneciente a la *Fase 2* de desarrollo) contiene valores connotados parecidos a los vistos en los mascarones de Tikal e Izamal, que expresan la centralidad del personaje y la emergencia del plano terrestre-acuático a través del binomio ZFI-cocodrilo genérico + ZPI-serpiente *Witz'*.

similar a las del quetzal y la guacamaya en el tablero de Margarita – sugiere que el personaje se ha posado sobre la tierra.

Una tercera ave en lo alto de la fachada norte (y tal vez también en la fachada sur. Fig. 7.11E) tiene las alas volteadas hacia abajo y afuera, posiblemente indicando alas en movimiento, como se ve en la Figura 7.11F, sin que se pueda relacionar de forma certera con un tipo de vuelo en particular. Esta ave combina ojos de guacamaya, el color verde del quetzal y las joyas (pectoral y diadema) de la Deidad Ave Principal, por lo que podría ser una referencia a Yax K'uk' Mo' muy parecida a los tocados de los relieves del primer nivel del edificio. No obstante, los rasgos del ave están lo suficientemente incompletos y deteriorados como para intentar hacer una interpretación segura.

Tomando en cuenta todas estas observaciones encuentro una clara secuencialidad en las acciones que *K'inich Yax K'uk' Mo'* realiza en los frisos y en los relieves del edificio (mostrada en la Figura 7.12A); secuencialidad que recrea una trayectoria descendente y su posterior asentamiento en tierra. Debido a su predominancia visual y espacial, el episodio representado en los cuatro frisos puede ser tomado como el momento jerárquico de la escena, y nos puede guiar para reconocer que el descenso de *K'inich Yax K'uk' Mo'* como dios solar alado es el eje temático del programa escultórico. Al respecto, la simultaneidad espacial del personaje en los cuatro frentes y en los dos primeros niveles del edificio se puede explicar si consideramos que las repeticiones de un mismo referente con variaciones icónicas muestran distintos estados o momentos de su presencia.

El marco cosmológico en el que todo esto ocurre es una montaña compuesta (¿*Mo' witz*?) relacionada con las cuatro direcciones (más el centro) de los planos terrestre y celeste (Cap. 6, *Apartado 6.2*), y está caracterizada como un lugar de invocación y renacimiento de dioses y antepasados gracias al incensario en la tercera sección (superior) y a las serpientes-conducto que bajan de la crestería. Coincidiendo con los cuatro lados de la montaña – que a su vez corresponden con las cuatro fachadas del edificio, *K'inich Yax K'uk' Mo'* emerge de la cima del *witz* (el centro), desciende y se posa en los cuatro rumbos del cosmos (véase la Fig. 7.12B),

y este es un comportamiento direccional recurrente en la Deidad Ave Principal en el mito de su descenso (Taube *et al*. 2010; Nielsen y Helmke 2015).

Existen, desde luego, elementos adicionales que complementan el eje temático de la escena. Los cartuchos **YAX** que en su interior tienen el rostro de *K'inich* (Fig. 7.11G) y que están en las alas de ambos frisos, reproducen gráficamente el concepto *yaxk'in*, "primer sol", equiparando el resurgimiento del fundador con el sol naciente, algo que también se observa en el vaso de Berlín (Fig. 7.2B) con el sol que emerge de la montaña dentro de un cartucho similar. Asimismo, tanto las serpientes laterales del friso como las que bajan de la crestería tienen rostros antropomorfos saliendo de sus fauces, probablemente se trata de figuras ancestrales invocadas y materializadas junto con el antepasado fundador.

El análisis detallado del programa escultórico de Rosalila me ha permitido identificar una nueva forma de representar a la figura real en la EIA, en la que los gobernantes toman el aspecto de un dios. Se han visto representaciones cercanas que muestran a los gobernantes personificando a una deidad con máscaras (ej. tableros de El Mirador) que operan bajo el principio de sobreimposición icónica (Cap. 5, *Apartado 5.1.2*), o analogías entre dioses y hombres generadas desde el plano de expresión (véase la discusión e interpretación del Plano de expresión al final de la Parte II), o incluso, por medio de elementos compartidos del atavío de rostro (sobre todo durante la *Fase 2* de desarrollo).

A diferencia de estos casos, en el programa escultórico de Rosalila se observa una *sustitución in absentia* en la que el cuerpo completo y el rostro del gobernante han sido reemplazados por los del dios, aunque con claras referencias textuales (nominales) e iconográficas que enfatizan su identidad como personaje real. De acuerdo con Carrere y Saborit (2000, pp. 336-341) y con Eco (2011, p. 234), se trata de una elaborada codificación retórica construida a partir de soluciones icónicas inéditas (al menos en la EIA), y cuya finalidad es generar valores de contenido (o de connotación) por analogía.

Si bien el vínculo entre *K'inich Yax K'uk' Mo'* y el ave solar es constante a lo largo de varios siglos y se expresa por muchos medios, la renovada fuerza retórica que adquiere este vínculo en Rosalila se debe a que, por primera vez, el fundador

adquiere el aspecto, los atributos y el comportamiento del dios, logrando una eficaz y absoluta confluencia entre deidad y hombre.

En vista de estos resultados, encuentro que el episodio del descenso de *K'inich Yax K'uk' Mo'* – quien se presenta *como* el dios solar-aviar y actuando *como* él – conlleva nociones acerca de la Deidad Ave Principal en su papel de dios benefactor de la humanidad,[270] con quien los reyes buscaron vincularse para participar en los procesos de configuración y renovación del cosmos, creando un efectivo vínculo entre identidad real y los eventos y los agentes cosmológicos del tiempo profundo (Guernsey 2006, pp. 93-94, 108; Martin 2016a). En la versión más completa que se tiene del mito del descenso celeste de esta ave, el sector sur del mural poniente de San Bartolo, la deidad baja y se posa en cuatro árboles que representan los cuatro rumbos del cosmos; episodio al que se alude en muchos otros formatos plásticos de forma abreviada (Taube *et al*. 2010). A pesar de que la saga mítica no se entiende completamente y aún existen lagunas que nos impiden comprenderlo adecuadamente, es posible inferir que con este acto el dios ordenó o dio estructura al mundo, estableciendo con su descenso los rumbos cardinales principales del plano terrestre. Es así como al recrear este episodio, Yax K'uk' Mo' podría presentarse como el ordenador del cosmos, el encargado de imprimir una estructura al mundo de los humanos.

Es en este sentido que tanto el diseño de las cuatro fachadas del edificio como las escenas tienen un poderoso componente ideológico. Tal vez, la necesidad de expresar adecuadamente estos mensajes dictó las pautas de construcción de Rosalila y la disposición de escenas con una fuerte estructura narrativa.[271]

En resumen, en las cuatro fachadas de Rosalila la emergencia y el descenso de *K'inich Yax K'uk' Mo'* de la montaña guacamaya se presenta como una *narrativa secuencial*. La acción tiene un claro referente mitológico que debió ser parte del bagaje cultural de los observadores, y al cual pudieron recurrir para descifrar y

[270] Valga recordar que, durante el Preclásico tardío y buena parte del Clásico temprano, la Deidad Ave Principal comparte muchos rasgos y características conductuales con K'inich, lo que ha llevado a algunos autores a plantear que, en ciertos mitos y contextos, el ave pudo ser un aspecto del dios solar (Taube *et al.* 2010, p. 33; García Barrios en preparación).

[271] Agradezco a Felix Kupprat y a Dominique Michelet el tiempo dedicado a discutir la secuencialidad narrativa del programa escultórico y su conexión con las características arquitectónicas del edificio.

comprender la escena. Los contenidos y los diferentes momentos (o estados) del protagonista se muestran de forma precisa, por lo que considero que el programa escultórico en su totalidad tiene un *grado alto de narratividad*.

Dentro de este contexto, la integración de los emblemas nominales (o los nombres personificados de *K'inich Yax K'uk' Mo'*, como propone Agurcia Fasquelle 2004) en la sección inferior del edificio cobra un total significado narrativo, algo que ya se anunciaba – aunque de manera más escueta – en el tablero de Margarita.[272]

Friso de Placeres (Imagen n°16 del Corpus)

El personaje principal de la escena se muestra inmerso en un proceso de transformación y ascenso al lugar "6 Cielo", todo condensado en una sinopsis temporal (y con la fórmula iconográfica/plástica) idéntica a la de los antepasados celestiales del friso Pimiento de Xultún.

Los ancianos a ambos lados están caracterizados como seres celestiales – tal vez dioses – por las marcas de brillo en los brazos, y como personajes pertenecientes a la realeza por los pectorales con sendos motivos trenzados y por las bandas sobre la frente con tres dioses bufones. Cada anciano tiene un complejo jeroglífico a manera de tocado que incluye el signo trilobulado para cueva y un elemento parecido al signo de luna en la base (Fig. 7.13A y B). En otros contextos, como en las secciones laterales del friso de Holmul y en la Tumba 23 de Río Azul (Fig. 7.13C y D), compuestos jeroglíficos parecidos definen lugares de veneración ancestral (Estrada-Belli y Tokovinine 2016, pp. 158, 163). En Holmul, los compuestos incluyen motivos trenzados como parte del nombre del lugar, por lo que es factible pensar que en Placeres esos signos se sustituyen con las bandas trenzadas que los ancianos portan en la parte alta de la frente; aunque ésta es solo una posibilidad.

Llama la atención que las localidades de Holmul y Río Azul designadas con estos compuestos jeroglíficos son recintos funerarios dedicados a la memoria de los

[272] El reconocimiento de K'inich Yax K'uk' Mo' en los frisos de Rosalila me obliga a cuestionar la identificación de los relieves en los muros inferiores como emblemas. Podrían tratarse de representaciones del antepasado fundador *como* dios solar alado, siendo que en ese caso su rostro y cuerpo han sido sustituidos por los de la deidad (*sustitución in absentia*). De ser cierta esta nueva interpretación, los únicos elementos con valor de lectura serían los que se incluyen en el tocado (signos **YAX**, **K'UK'** y **MO'**), que configurarían un tocado nominal. Por cuestiones de espacio no es posible ofrecer una disertación más detallada al respecto, solamente señalar la posibilidad de otra interpretación para los relieves.

gobernantes muertos o de miembros importantes de la élite local. En Placeres pudo suceder lo mismo, y los jeroglíficos en los tocados de los ancianos designar al edificio del friso y a la escena misma como un contexto de culto al linaje y a los gobernantes fallecidos. A falta de un recinto arquitectónico concreto de proveniencia, esta interpretación es completamente especulativa.

Los ancianos sostienen en cada mano signos escriturales ornamentados con flores, nudos, cuentas y motivos vegetales que ofrecen al personaje principal y a los individuos laterales ahora perdidos.

El anciano de la izquierda tiene solamente un compuesto jeroglífico conservado en la mano izquierda que se lee *huk ik' k'an*, "7 negro-amarillo" (Fig. 7.13E y F). En muchas imágenes el lugar "7 K'an" viene pareado con "9 Imix" – u otra variante que incluye el numeral 9 (ej. Marcador Motmot – Fig. 4.4B; frisos Ramón y Corozal en Xultún – Fig. 7.6B y C; vasija de piedra tallada de la colección Dumbarton Oaks [PC.B. 147], en Pillsbury *et al*. 2012, Plate 11), y podría pensarse que este último compuesto estuvo originalmente en la mano derecha del dios anciano, aunque, no hay forma de corroborarlo.

El anciano del lado derecho sostiene en la mano derecha (Fig. 7.13G y H) un jeroglífico que corresponde con la cabeza de un conejo o algún otro roedor que carece de los elementos diagnósticos para identificarlo como *baah*, "retrato o imagen" (Valencia Rivera, comunicación personal, febrero de 2018). Podría incluso ser la cabeza de un perro o de un coatí, como el que aparece en el texto de la Estela Hauberg (Schele 1985a, Fig. 1). De tratarse de un perro, la expresión podría estar remitiendo al topónimo "6 perro" que aparece en Río Azul, y podría funcionar con los numerales 6 que aparecen en las secciones superiores e inferiores del friso.[273] Desafortunadamente, los rasgos poco definitorios del jeroglífico impiden que se realice una lectura más fiel y que se indague sobre su significado en la escena.

En la otra mano (Fig. 7.13I, J) el dios viejo sostiene una cabeza zoomorfa que en otras ocasiones identifiqué (junto con Rogelio Valencia) como la cabeza de un ave con el jeroglífico **CHAN** encima.[274] Después de observar detenidamente las

[273] Agradezco a Felix Kupprat por este señalamiento (Kupprat, comunicación personal, mayo de 2018).
[274] Ver Valencia Rivera y Salazar Lama 2017, p. 30.

fotografías del saqueo del friso (Fig. 7.13J) me gustaría replantear dicha interpretación, ya que la cabeza zoomorfa presentaba tal grado de deterioro que difícilmente puede ser adjudicada a un ave, mientras que el jeroglífico en la parte superior corresponde al signo ***pu***, probablemente con un valor logográfico **PUH**, "carrizo".

A pesar de que se desconoce el resto del compuesto jeroglífico, el logograma identificado remite a un lugar de carrizos, o Tollan, considerado por los mayas como una localidad primordial y *anecuménica* vinculada en ciertas ocasiones con Teotihuacan (Freidel 2000, p. 28). En este contexto, seguramente alude a un lugar mítico del imaginario maya que está en consonancia y complementación semántica con el lugar "6 cielo" en el que transcurre la escena.[275]

A pesar de que no existen los datos suficientes para comprender el significado de los compuestos jeroglíficos en la escena del friso, dos de ellos, *huk ik' k'an* y *puh-¿?* apuntan, en primera instancia, a que son topónimos de la geografía sagrada de los mayas del clásico.

A diferencia de *puh-¿?*, *huk ik' k'an* se presenta de forma más clara y permite hacer ciertas inferencias para matizar su significado y encontrar su función contextual. En muchas escenas, este compuesto jeroglífico aparece en las manos de varios personajes, a veces con gesto de ofrecimiento dirigido a un individuo o con gesto de tomarlo y sostenerlo cerca del cuerpo (¿gesto de recibimiento?). Ver en Salazar Lama y Valencia Rivera 2017, Fig. 7 y 8. En dichas escenas, Valencia Rivera (2016, pp. 274-276. También Salazar Lama y Valencia Rivera 2017, pp. 88-90) sugiere que la expresión funciona como un difrasismo que alude a la riqueza y la abundancia de alimentos y recursos (probablemente aludiendo también a la riqueza que aporta el cacao [Valencia Rivera *ibid.*, p. 382]), cercano semánticamente a la expresión *yax k'an* (verde-amarillo) de mayor distribución durante el Clásico. Esta interpretación cobra total sentido si consideramos que los personajes que regularmente lo reciben son el dios *K'awiil*, asociado con la abundancia y con el cacao desde épocas muy tempranas (Valencia Rivera *ibid.*), y

[275] Cabe recordar que el jeroglífico se ofrece al gobernante ahora perdido en el extremo derecho del friso; lo que limita la total comprensión de su significado en la escena.

la deidad *Wak ¿Chan? Winik*, que como ya se vio en el Capítulo 6 (*Apartado 6.1*) es una variante del dios del maíz y patrono del lugar “6 Cielo”. Por esta razón, es posible interpretar que cuando el compuesto jeroglífico es ofrecido y recibido alude a un atributo (o a los dones) de riqueza y opulencia de recursos.

Tomando en consideración todas estas observaciones habría que pensar en la posibilidad de que, al igual que los ejemplos citados, en el contexto de la escena de Placeres la expresión *huk ik’ k’an* que sostiene y ofrece el anciano tiene un valor de connotación similar y que alude a ciertos atributos o dones que son entregados a la figura principal.[276] Esta idea está en perfecta consonancia con el tocado del gobernante, que como se especificó en el Capítulo 5 (*Apartado 5.1.2*. Fig. 5.41) connota abundancia y regeneración vegetal, sobre todo de maíz (que en la mitología está estrechamente asociado con el cacao – Martin 2006a); atributos que además están en sintonía con la persona del lugar “6 Cielo” que encarna el gobernante. En ese sentido, y como un derivado semántico secundario, el difrasismo también podría caracterizar a la localidad *Wak chan* donde se sitúa la escena, por ser este uno de los escenarios del renacimiento del dios del maíz que queda connotado como un lugar de fertilidad (Cap. 6, *Apartado 6.1*); algo que también ha sido detectado en otros casos donde aparece el difrasismo en relación con representaciones de lugares (Tokovinine 2012b).

Rodeando a los ancianos se encuentra una serie de elementos flotando que invaden por completo el fondo de la escena (señalados en la Fig. 7.14A). Este mismo repertorio de signos y motivos (entre los que se cuentan flores, cuentas, epífisis, signos de completamiento, bandas cruzadas, marcas de brillo, signos **YAX** y **K’AN**) aparece en la escena del vaso Deletaille (Fig. 5.26C), en los tres paneles de los templos del Grupo de la Cruz de Palenque (ver en Stuart y Stuart 2008, Fig. 63, 65 y 66), en la lápida del sarcófago de Pakal (Fig. 7.14B) y en la Tumba 48 de Tikal (Fig. 7.14C), donde abarcan prácticamente todo el espacio pictórico de la cripta. De acuerdo con Taube (2004b, pp. 78-79) y Coggins (1988, pp. 66-67, 74-

[276] Cabe destacar que el compuesto jeroglífico carece de la partícula locativa **NAL** que sí aparece en otros ejemplos que claramente funcionan como topónimos. Esto me lleva a sugerir que en la escena del friso la expresión *huk ik’ k’an* podría estar funcionando de forma distinta y adquirir matices de significado de acuerdo con el contexto.

75), esta serie de elementos es característica de los escenarios de invocación y renacimiento de dioses celestes y donde se efectúa la apoteosis de los antepasados reales. Juntos, estos motivos describen una atmósfera aromática y floral y generan un cúmulo de valores simbólicos acorde con las circunstancias, remitiendo a nociones de centralidad, preciosidad, luminosidad, regeneración y abundancia, todas relacionadas con un mundo celestial idílico (Taube *ibid*.).

Al considerar todo lo anterior, planteo que lo que se conserva del friso de Placeres es suficiente para identificar que el eje temático está regido por el módulo central con la figura real, que comprime un proceso complejo de transformación, emergencia y ascenso celestial; es decir, una apoteosis celestial completa mostrada de manera sinóptica y que vincula al gobernante con una variante del dios del maíz y con sus atributos de riqueza y abundancia. Los dioses viejos, los compuestos jeroglíficos que sostienen y los motivos que flotan en el fondo son, todos, elementos secundarios que complementan semánticamente la escena y aportan valores de connotación en torno a la acción de la figura real y las cualidades que le caracterizan.

Se debe recordar que el friso tuvo originalmente dos módulos más en ambos extremos (tal como se muestra en la reconstrucción hipotética de la Imagen n°16 del *Corpus*), y que estos módulos tuvieron fuertes afinidades compositivas y constitutivas con el segmento central, por lo que es viable pensar que serían igualmente imágenes sinópticas centradas en el proceso completo de apoteosis de otros gobernantes. De ser así, la escena en su totalidad debió estar construida con el *método narrativo simultáneo* y poseer un *grado alto de narratividad*.

De ser correcta esta reconstrucción hipotética del friso, cabe también la posibilidad de que la escena total representara una galería de antepasados celestiales de igual jerarquía (ver el análisis de los tipos de composición en el Capítulo 3). Llama la atención que todos los personajes reales estuvieron conectados por el motivo trenzado que corre a lo largo del friso – motivo que, como ya sabemos, es un importante distintivo real utilizado en los programas escultóricos (*Apartado 5.3*) –, algo similar se ve en otras galerías de antepasados en la EIA (ej. relieves de H Sub-10 de Uaxactún y friso Pimiento de Xultún).

Friso del Edificio A, Grupo II, Holmul (Imagen n°17 del Corpus)

A primera vista, el acto principal de la escena parece ser la materialización (y el previo conjuro) de las figuras reales laterales a través de las fauces de las serpientes. No obstante, el personaje principal, Tzahb Chan Yopaat Mahcha', tiene una posición central predominante que en conjunto con el altorrelieve de la figura humana y con la orientación frontal establecen que es el protagonista y *locus* de la escena.[277] Si bien la postura sedente isotrópica y hierática de este personaje transmite nociones de autoridad, atemporalidad y majestuosidad, su emplazamiento entre dos ámbitos cosmológicos y su peculiar ubicación, a medio salir de la hendidura escalonada de la montaña pero con los hombros y la cabeza encimados en la banda celeste, son indicios de un estado transitorio entre un plano inferior y otro superior, el cielo.[278]

En otras imágenes del período clásico esta ubicación del cuerpo (mitad inferior dentro y mitad superior fuera) es un claro indicador de una emergencia o surgimiento que se está llevando a cabo, es decir, describe visualmente el desarrollo de una acción (ej. Fig. 5.10A y B, 5.46C y D). Sugiero que lo mismo ha sido representado con Chan Yopaat en la escena central de Holmul.

Complementando este contenido, las montañas – tal como se estableció en el Cap. 5, *Apartado 5.3* – también podrían aludir a un espacio de dominio del rey, tal vez funcionando como un asiento real. Esto se deduce a partir del lenguaje corporal de las figuras humanas, que inmediatamente remite a la idea de regencia.

La naturaleza de las acciones representadas en la escena concuerda con los elementos florales que flotan a ambos lados y detrás del personaje central y que están pintados de amarillo y azul (Fig. 3.43D). Al igual que en el friso de Placeres y las demás imágenes comparativas, estos componentes del fondo caracterizan los escenarios y los ambientes de renacimiento y apoteosis celestial. La diferencia más marcada entre la escena de Holmul y los casos mencionados radica en que parece

[277] El tipo de composición del friso es *modular repetitiva con elemento central* (véase el *Estrato de construcción formal n°3*). El altorrelieve de la figura humana produce un alto grado de naturalismo y un rango también alto de presencia visual (ver el análisis de los tipos de relieve, Cap. 3).

[278] La noción de emergencia y ascenso se favorece, además, con el *altorrelieve* del cuerpo en contraste con el bajorrelieve circundante; algo similar a lo que ocurre con el volumen de los rostros en los mascarones.

tratarse de una versión abreviada del mismo concepto, mostrado solamente con dos flores en lugar del repertorio completo de signos y motivos.

Una acción complementaria se desarrolla en un plano secundario. Se trata de dos deidades con rasgos del Dios Jaguar del Inframundo que ofrecen "primeros tamales" al gobernante principal en su ascenso celeste (Estrada-Belli y Tokovinine 2016, p. 155).[279] La alternancia gobernante – dioses o entidades del inframundo (a veces situadas en dicho espacio [Cap. 6]) es común en otros casos de EIA (ej. frisos de Xultún y Balamkú), algo que señala la estrecha relación que los reyes mantienen con este tipo de seres y de ámbitos sobrenaturales en los momentos de transformación y tránsito cosmológico.

En la escena de Holmul también coexisten referencias visuales a otras narrativas, aunque aludidas con elementos *pars pro toto*. Los tocados-trofeo de las figuras reales, que son utilizados como símbolo de poder (*Apartado 5.3*), incluyen la cabeza y las alas de la Deidad Ave Principal y su diadema de cuentas diagnóstica; con ello, los gobernantes se identifican con *Juun Ajaw*, vencedor del ave, y se adjudican sus hazañas heroicas en el tiempo profundo (*Apartado 5.1.2*).

La escena principal del friso se complementa con dos emblemas en las caras norte y sur (Fig. 3.5A y 7.13C), que de acuerdo con Estrada-Belli y Tokovinine (2016, pp. 158, 163. Ver también Tokovinine 2013c, p. 111) definen al Edificio A como un lugar de culto a los ancestros y al linaje. Esta función del contexto arquitectónico añade ciertos valores de significado al programa escultórico, especificando que está dedicado a la memoria de Tzahb Chan Yopaat Mahcha', cuya imagen póstuma se muestra en la escena.

Debajo de la escena, sobre la moldura del techo, corre un texto con cuarenta bloques jeroglíficos. La inclusión de un texto tan largo es atípica en la EIA, ya que por lo regular solo se introducen clausulas nominales y topónimos.

[279] Cabe reparar que el gesto de ofrecimiento es cercano al de los dioses ancianos en el friso de Placeres. Un primer ejemplo de esta postura, que claramente se relaciona con el acto de ofrecer, se encuentra en el personaje n°7 del mural Norte de San Bartolo (Saturno *et al*. 2005, Fig. 5). El ofrecimiento de dones a los gobernantes y personajes de élite fallecidos por parte de dioses parece ser un patrón también registrado en las imágenes en cerámica de contextos funerarios tempranos. Véase García Campillo *et al*. 1990.

El texto establece una sucesión de individuos – entre los que se cuenta a Tzahb Chan Yopaat Mahcha' – y referencias al tiempo de su vida o de su reinado, y señala los vínculos entre los reyes de Naranjo y de Holmul durante el reino de Ajnumsaaj Chan *K'inich* de Naranjo. El texto también menciona al linaje Kanu'l, del cual los dos reyes se declaran vasallos. Estas menciones sitúan al linaje de Holmul y a su gobernante en un paisaje político más amplio (Tokovinine 2013c, pp. 114-116; Estrada-Belli y Tokovinine 2016, pp. 153, 159).

En el texto el rey de Holmul no adquiere un total protagonismo, sin embargo, la posición de su nombre (bloques T-U) coincide con su imagen en la escena, lo que genera un eje visual vertical que conecta ambos elementos. Este recurso compositivo ancla la figura humana a una narrativa textual y establece un vínculo entre los dos discursos, produciendo en conjunto un discurso extendido en torno a la figura del gobernante. Este fenómeno se conoce como intertextualidad, y se define como la complementación entre dos medios distintos de registro y transmisión de información (Kupprat 2015b, pp. 34-39). En el caso de Holmul, la complementación entre texto escrito e imagen visual tiene por finalidad poner especial énfasis en el gobernante.

Tal y como se muestra en la Figura 7.15, la escena completa del friso se enfoca en tres episodios muy bien diferenciados que ocurren en ámbitos de acción también diferentes: (1) el ascenso y el tránsito cosmológico del gobernante principal, (2) la invocación/materialización de dos figuras reales y (3) la participación de dos deidades secundarias en un espacio cosmológico diferente. La condensación en un mismo espacio escultórico de tres imágenes episódicas conectadas por un momento jerárquico apunta al *método narrativo simultáneo* y establece un *grado alto de narratividad* de la escena completa. Al mismo tiempo, el texto conecta al personaje con un discurso político alterno que adiciona información relevante al discurso visual.

El eje temático del friso puede definirse como la apoteosis celestial de un gobernante fallecido y la manifestación de otras figuras reales ancestrales que este proceso conlleva. El peso político del gobernante se establece en el texto a través de sus vínculos con reinos y linajes poderosos hacia finales del Clásico temprano,

pero también se expresa a través de su postura corporal y los símbolos de poder que incluye la imagen.

Recapitulación y discusión

¿Qué aportan al Plano de contenidos las acciones, las narrativas y los temas de los programas escultóricos?

La respuesta – por demás compleja debido a la gran cantidad de información resultante – la desarrollaré en tres puntos, cada uno destinado a explicar un aspecto específico de las escenas: (1) el contenido de los temas, (2) las categorías de las figuras reales, y (3) la construcción de las narrativas en el espacio arquitectónico/escultórico. Los detalles que se discutirán están sintetizados en la Tabla 7.2.

Tabla 7.2 Síntesis del análisis de las escenas (I)

Programa escultórico/figura real	Temporalidad	Catergoría de figura real	Acción de la figura real	Tipo de narrativa (escena completa)	Plano arquitectónico/narrativo	Eje temático	Complementos al tema principal
Mascarones de la Plataforma 1C Sub, Estruct. 1. El Tigre	**400-100 a.e.c.**	¿Antepasados reales?	Emergencia y ascenso desde el plano terrestre	¿Imagen mosoescénica?	———	Personajes reales que se integran al ciclo solar (proceso de apoteosis)	Posible complemento narrativo con el mascarón de K'inich (N°3)
Mascarón del Edificio 142 Norte. Yaxhá	**200-50 a.e.c.**	¿?	———	Imagen no narrativa	———	Personaje real situado en el cielo	Posible *continuum* narrativo con mascarón 142 Sur
Mascarón del Edificio 142 Sur. Yaxhá	**200-50 a.e.c.**	Gobernante fallecido (retrato póstumo)	———	Imagen no narrativa	———	Gobernante fallecido, mostrado como bulto mortuorio	Posible *continuum* narrativo con mascarón 142 Norte
Tableros de la Calzada Acrópolis. El Mirador	**siglos II ó I a.e.c.**	¿Regente?	Descenso desde el cielo; personificación del dios Chaahk	Simultáneo	Momento jerárquico enfatizado por los planos arquitectónicos	Recreación del origen ciclo pluvial (referente mítico)	Sistema hidráulico como materialización del ciclo pluvial
Friso del Edificio H Sub-2. Uaxactún	**150-50 a.e.c.**	Antepasados reales	Asoman desde el cielo (¿descienden?)	Monoescénico	Vanos de puerta como cuevas. *Continuum* narrativo del friso	¿Episodio del ciclo pluvial que se enlaza con el ciclo del maíz?	Personajes reales en rol secundario (¿propiciadores del ciclo?)
Relieves en muros del Edificio H Sub-10. Uaxactún	**siglo I a.e.c.**	Antepasados reales	¿?	Simultáneo o secuencialidad amplia	*Continuum* narrativo entre las dos fachadas; circunvalación	Los personajes como agentes provocadores de lluvia	Cielo implícito; ¿galería de antepasados reales en apoteosis?
Mascarón del Edificio 5D- 23 - 2nd. Tikal	**200-225 e.c.**	¿Antepasado real?	Emergencia y ascenso desde el plano terrestre	¿Sinopsis temporal?	———	Posible proceso de apoteosis	¿?
Mascarón del Edificio Kabul. Izamal	**150-250 e.c.**	Antepasado real	Emergencia desde el plano terrestre y ascenso celeste	Sinopsis temporal	———	Personaje real integrado al ciclo solar. Apoteosis celestial	Posible complemento narrativo con otros elementos escultóricos
Friso Pimiento (Xultún): Personaje central	**250-300 e.c.**	Regente	Conjuración del DJI y de antepasados reales	Secuencialidad amplia (escenas de antepasados con método de sinopsis temporal)	Momento jerárquico enfatizado por ubicación centralizada de la escena. *Continuum narrativo* con otros formatos escultóricos	Ejercicio del poder por un gobernante en presencia de antepasados reales en apoteosis y de deidades tutelares (¿episodio de ascenso al trono?)	Ubicación en espacios sagrados-míticos; fusión de categorías de paisaje; presencia de entidades *wahyis*
Friso Pimiento: Figuras reales laterales		Antepasados reales	Transformación/ emergencia y ascenso celeste				

Tabla 7.2 (II)

Programa escultórico/figura real	Temporalidad	Catergoría de figura real	Acción de la figura real	Tipo de narrativa (escena completa)	Plano arquitectónico/narrativo	Eje temático	Complementos al tema principal
Friso EX - S2. Becán	**250-450 e.c.**	Antepasado real	Emergencia; imitación del dios del maíz con pose de contorsionista	Monoescénico	———————	Apoteosis en forma de emergencia como árbol e integración al ciclo del dios del maíz	Música; alusión a la derrota del dios viejo; locación de fertilidad y abundancia
Tablero del edificio Margarita. Copán	**440-470 e.c.**	Antepasado real	No hay acción explícita. El emblema remite al mito del descenso del ave celestial	Combinación de rasgos monoescénicos y narrativa simultánea	Complementación narrativa con otro tablero del lado norte	Dos narrativas distintas: descenso del ave y mito de la decapitación del lagarto cósmico	Presencia de Chaahk como decapitador del lagarto; localidad "9 lugar"
Mascarón de la Estructura N9 - 56. Lamanai	**450-550 e.c.**	Antepasado real	Transformación/emergencia y ascenso celeste	Simultáneo o secuencialidad amplia. Mascarón principal con sinosis temporal	Posible trayectoria narrativa ascendente construida en los cuerpos del basamento	Proceso de apoteosis celestial (¿solar?)	Personificación de la Deidad Ave Principal
Rosalila (Copán): Emblemas nominales en muros	**532-551 e.c.**	Antepasado real	Ave posada en tierra y con las alas extendidas	Secuencialidad amplia	Secuencialidad construida a través de los niveles del edificio; momento jerárquico enfatizado; esquema direccional en las cuatro fachadas	Apoteosis solar en forma de emergencia y descenso de K'inich Yax K'uk' Mo' como dios solar-aviar (narrativa con referente mítico)	*Yaxk'in* (primer sol) que equipara al antepasado con el sol naciente; otras figuras ancestrales invocadas y materializadas
Rosalila: Personaje central del friso		Antepasado real	Descenso de la cima de una montaña bajo un esquema cuadripartido direccional				
Friso Balamkú: Personaje N°2	**550-600 e.c.**	Antepasado real	Surgimiento al plano terrestre; alusión al dios del maíz	Simultáneo	Posible complementación con frisos laterales y posterior de la Estr. 1-A; circunvalación de los observadores	Apoteosis en forma de surgimiento/renacimiento de figuras ancestrales que recrean episodios míticos	Montañas míticas como lugares de surgimiento; alusiónes al poder; galería de antepasados; wahyis en el inframundo
Friso Balamkú: Personaje N°3		Antepasado real	Surgimiento al plano terrestre/celeste; alusión a K'inich como cargador				
Friso de Placeres	**250-600 e.c.**	Antepasado real (varios personajes ahora perdidos)	Transformación y ascenso celeste	¿Simultáneo? Cada módulo con método de sinopsis temporal	Módulos con momentos jerárquicos. ¿disposición arquitectonica?	Apoteosis celestial vinculada con el ciclo del dios del maíz y la abundancia	Ancianos que ofrecen atributos sagrados; espacio idílico de dioses y antepasados
Friso Holmul: Personaje central	**598-600 e.c.**	Antepasado real	Tránsito entre dos planos cosmológicos; expresión del poder	Simultáneo	Momento o episodio jerárquico enfatizado por ubicación centralizada; circunvalación para interpretación completa	Apoteosis celestial de un gobernante fallecido y conjuro de personajes ancestrales	Texto que acentúa el peso político del personaje central; tocado-trofeo que vincula a los personajes con acciones del tiempo profundo; dioses secundarios
Friso Holmul: Personajes laterales		Antepasados reales	Invocación/materialización a través de serpientes-conducto				

1. Es imprescindible comenzar la discusión con el reconocimiento de los diversos contenidos temáticos de las narrativas visuales y las aportaciones en términos connotativos a la figura real.

Conviene distinguir los temas de acuerdo con tres clases de contenidos: la expresión del oficio del poder, los temas cosmológicos y los que, bajo un esquema también cosmológico, tienen además un referente mítico. Si bien entre unos y otros a veces no existe una línea divisoria tan clara. Todos los temas, como se ha detectado en el análisis, son expresados a través de narraciones que contemplan la recreación o la evocación de acciones y acontecimientos, la inclusión de localidades y el protagonismo de las figuras reales; es decir, en las imágenes se ordenan y se concretan debidamente los valores de contenido a través de un sentido narrativo que da lugar a la aparición de figuras temáticas.

Entrando ya en materia de este primer punto de la discusión, tenemos que el oficio del poder en manos de un gobernante es el eje temático de un solo programa escultórico, el friso Pimiento (y el complejo escultórico completo) de la Acrópolis Los Árboles de Xultún, que posiblemente registra un episodio de ascenso al trono de un rey temprano. En este caso, el ejercicio y la ostentación del poder se da en un encuadre o marco contextual de orden mítico-sagrado que involucra localidades y acciones cosmológicas, dioses tutelares y figuras ancestrales en apoteosis; marco contextual que ya se había revelado con la naturaleza misma de los símbolos de poder (ej. montaña-trono y barra ceremonial).

Conviene puntualizar que en el complejo escultórico de la acrópolis el eje temático se enriquece con una narrativa que tiene multiplicidad de contenidos; considero que todos estos asuntos desarrollados tematizan la escena completa; no obstante, también reconozco la articulación de todos ellos en función de un tema que predomina sobre los demás.

Este ejemplo es una clara demostración de que durante el Clásico el poder político fue expresado en términos cosmológicos (Stuart 2005), con gobernantes que buscaron encabezar y dirigir el orden social con base en preceptos religiosos y que fundamentaron su autoridad a través de roles que les permitieron perpetuar la estructura y la dinámica del cosmos.

En el segundo grupo predominan los temas en los que las figuras reales transitan entre los distintos planos del cosmos (ej. mascarones de El Tigre, Lamanai, Tikal e Izamal; frisos de Holmul, Placeres y Becán, y los individuos en las secciones laterales del friso Pimiento).[280] En estas narrativas, la mayoría de los personajes atraviesan procesos de transformación que se muestran de forma más o menos explícita. Para este tipo de personajes, Wilson-Mosley (2006) ha acuñado el término *travelers*, "viajeros", con el que se refiere a los gobernantes fallecidos que se presentan en tránsito cosmológico, sugiriendo con ello que la existencia después de la muerte era un estado del cual se podía regresar al mundo de los vivos al integrarse en los ciclos de muerte-resurgimiento de ciertos dioses y a través de los puentes o conectores entre el inframundo y los estratos superiores del cosmos.

En torno a este punto, Baudez (2006) y Coggins (1988) postulan que una forma de conceptualizar la vida de los gobernantes mayas fue estableciendo un paralelismo con el ciclo solar, metaforizando su surgimiento del mundo de los muertos como el levantamiento del sol desde el plano terrestre y su muerte como el sol en el ocaso. Esta narrativa predomina en muchos programas escultóricos, pero también se ha detectado que los gobernantes se integran al ciclo de muerte-emergencia del dios del maíz, por ejemplo, en los frisos de Becán y Placeres y el Módulo n°3 del friso de Balamkú.

En cada uno de los casos, los valores de connotación en torno a las figuras reales son diferentes: al empatar al rey difunto con el sol y su ciclo diario se busca enfatizar su carácter celestial y su futura trayectoria por la bóveda celeste – como lo hace *K'inich* – desde donde asomará para sancionar y legitimar las acciones de sus descendientes; en cambio, cuando el vínculo más fuerte es con el dios del maíz, su emergencia se equipara con la renovación vegetal, y la persona queda connotada con atributos de fertilidad y abundancia de alimentos.

Entre los mayas, la equiparación de un gobernante fallecido con una deidad fue una práctica común cercana a nuestro concepto occidental de apoteosis,[281] que se define como la concesión de atributos divinos y de un estatus y dignidad de dioses

[280] El mascarón 142 Norte de Yaxhá podría pertenecer a esta categoría temática, sin embargo, no se ha podido reconocer la naturaleza de la escena debido a la falta de información iconográfica.
[281] Término que proviene del griego *apothéōsis,* "deificación".

a los héroes (Turcan y Tommasi 2005). Si bien el término es empleado por muchos mayistas de manera amplia, y yo mismo lo he utilizado a lo largo de este capítulo para referirme a la transformación-emergencia-ascenso de los gobernantes, creo que es necesario precisar ideas y acotar este concepto de acuerdo con las evidencias que arroja la EIA, para así darle un mejor uso en esta tesis.[282]

Entenderé por apoteosis la adopción de rasgos y atributos sagrados y sobrehumanos por parte de los gobernantes fallecidos, quienes, la mayoría de las veces, se fusionan o confluyen – con diferentes gradientes – con los dioses en los momentos de transformación y tránsito cosmológico. En términos ideológicos, la apoteosis real puede tomarse como una sacralización póstuma de los gobernantes, quienes son equiparados con los dioses y presentados *como* ellos únicamente en circunstancias especiales. De acuerdo con Erik Velásquez (comunicación personal, abril de 2019), la sacralización póstuma entre los mayas no es más que una demostrada continuidad del carácter sagrado que los gobernantes tuvieron en vida, y que se manifiesta en la etapa final de un proceso de transformación que se inicia con la muerte.

En la EIA, a diferencia de otras imágenes de la tradición plástica maya, se tiende a presentar la apoteosis como un proceso multifacético de transformación, emergencia y ascenso cosmológico, y esto se logra a través de una fórmula iconográfica/plástica más o menos estandarizada sobre la que se construye el método narrativo de sinopsis temporal que rige muchos de los mascarones y *rostros sinecdóticos* en los frisos.[283]

Cabe aclarar que discrepo de los autores que plantean que con este proceso los gobernantes se convierten en dioses *per se* y que son venerados como tal (Houston y Stuart 1996, p. 296; Eberl 2005, pp. 141-144). Las imágenes siempre buscan enfatizar rasgos y elementos que posibilitan rastrear una naturaleza y una identidad

---

[282] La definición que aquí ofreceré se basa en los postulados sobre la cosmovisión mesoamericana desarrollados por Alfredo López Austin en el Seminario "La construcción de una visión del mundo", impartido en 2011 y 2012, y en los estudios pormenorizados de Houston y Stuart (1996), Stuart *et al.* (1999), Taube (2004b), Chinchilla Mazariegos (2006 y 2011b), Martin (2006a y 2016a) y en las discusiones sobre el tema con Rogelio Valencia Rivera.

[283] Los casos detectados son los mascarones arquitectónicos de Kabul en Izamal, N9-56 de Lamanai y probablemente el mascarón de 5D-23-2nd de Tikal. También los *rostros sinecdóticos* (aislados) de los frisos de Placeres y Pimiento en Xultún, y es muy posible que también el friso 5D-82-1st de Tikal.

humana, ya sea a través del plano de expresión o de la parafernalia real. Asimismo, en los textos los gobernantes, aún los fallecidos, nunca son referidos con el término *k'uh* (dios), sino como *k'uhul ajaw*, "señor sagrado"; sin duda una distinción que permite diferenciar figuras ancestrales de deidades. Otro aspecto importante para descartar tal posibilidad es que los antepasados sólo son mostrados *como* dioses cuando enfrentan momentos de transformación y tránsito cosmológico; es decir, sólo de manera circunstancial.

El caso de *K'inich Yax K'uk' Mo'*, que en Rosalila adquiere el aspecto de un dios solar alado, parece contradecir mi postura y definición de apoteosis; no obstante, creo que se trata de una fusión o conflación circunstancial entre dios y hombre en un grado alto, y el personaje siempre conserva rasgos de su identidad de figura real, como su nombre, integrado en cada una de las imágenes.

Este tratamiento de los antepasados no es exclusivo de Copán; a lo largo del capítulo se han tomado como comparación los antepasados de las estelas 29 y 31 de Tikal, 1 de El Baúl, 2 de Tak'alik Ab'aj, 6 de Caracol (reverso), 1, 4, 6, 10 y 11 de Yaxchilán; ejemplos a los que ahora sumo el de la vasija K8024,[284] que tiene un antepasado con rasgos humanos pero con marcas de brillo en el rostro, indicando que se trata de un ser celeste. Todas estas imágenes muestran figuras ancestrales con cierto grado de fusión con seres celestiales, especialmente *K'inich*. Los casos más extremos – cercanos al de *K'inich Yax K'uk' Mo'* en Rosalila – son sin duda los de Yax Nuun Ahiin en la Estela 31 de Tikal y el antepasado en la Estela 2 de Tak'alik Ab'aj (Figuras 5.36G y 7.2C, respectivamente), que adquieren un grado alto de fusión con el dios solar al adquirir y mostrar sus rasgos distintivos en el rostro.

El tercer grupo pertenece a las narrativas cosmológicas que tienen un referente mítico. En estos casos, las acciones incoativas de los dioses son recreadas por las figuras reales. En consecuencia, el evento mismo también es recreado o reproducido, teniendo a las figuras reales como protagonistas. Con ello, los personajes se integran en los procesos de creación y reordenamiento del cosmos y

[284] Véase en el portafolio digital de J. Kerr (sin fecha): http://research.mayavase.com/portfolio_hires.php?search=8024&date_added=&image=8024&display=8&rowstart=0 (consulta: 15 de mayo de 2019).

manifiestan su capacidad de manejar las fuerzas naturales que lo configuran y dinamizan (Salazar Lama 2015, pp. 32-34; 2017, p. 189).

En algunos casos el referente mítico es expresado de forma más clara que en otros, pero este reconocimiento puede deberse a nuestra capacidad limitada para vincular las escenas en la EIA con otras que identificamos como mitológicas. En ese sentido, cabe aclarar que la identificación de mitos en la EIA se ha logrado a través de un proceso de reconstrucción basado en un nutrido acervo de escenas más o menos contemporáneas. En algunos casos podemos desconocer el sentido completo de la recreación y del mito “original”; no obstante, ese es un riesgo que debemos afrontar cuando contamos con información fragmentada.

Dentro del *corpus*, los programas escultóricos con referentes míticos identificados son: la secuencia Margarita-Rosalila en Copán, los módulos n°3 y 5 del friso de Balamkú y los tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador.

A diferencia de estos casos, los frisos de Becán, Placeres, Holmul y Xultún tienen contenidos de orden mítico que no participan de los ejes temáticos y que se mantienen al margen, aportando significados adicionales a las acciones principales; tal vez la expresión de estos contenidos busca rememorar los hechos del tiempo profundo, sin que ello implique una re-actuación de las acciones de los dioses.

El friso de Balamkú y el complejo escultórico de Rosalila son casos particularmente interesantes, ya que los procesos apoteósicos de los personajes se efectúan dentro del marco de episodios mitológicos que ellos mismos recrean; de esta forma, su propia redención y retorno al mundo de los vivos quedan presentados como actos de trascendencia cosmogónica. Este importante giro de las narrativas y de los temas en la EIA adensa los valores de connotación en torno a las figuras reales.

Cabe aclarar que tanto los contenidos cosmológicos como los que tienen referentes míticos no excluyen las expresiones de poder. En efecto, todas las escenas de este tipo incluyen distintivos reales que definen el carácter de los personajes, símbolos inequívocos de poder real manipulados por los individuos y posturas corporales relacionadas con la autoridad política.

Respecto a este tema, ya fueron mencionadas las aportaciones de Stuart (2005) cuando se habló del ejercicio del poder en el friso Pimiento y su marco cosmológico y sagrado. En los casos recién mencionados, en cambio, el poder se expresa de forma más sutil. No obstante, considero que se trata de un asunto de matices de significado más que de una abolición de los contenidos relacionados con el poder. En estos casos interpreto que el énfasis está puesto en los contenidos narrativos que acortan la brecha entre los dioses y los gobernantes, algo lógico cuando de se trata de eventos míticos recreados y de procesos de apoteosis, y que el poder se expresa únicamente de forma secundaria, como un valor de contenido secundario que enriquece, más no define, el tema representado.

2. A lo largo de toda esta investigación me he referido a las figuras reales con los términos genéricos “gobernantes”, “soberanos” o “personajes reales”, sin buscar establecer categorías más precisas.

Al respecto, el análisis integral de las escenas me ha permitido distinguir entre regentes (gobernantes activos en el oficio del poder), gobernantes fallecidos (retratos póstumos) y antepasados (Tabla 7.2). Si bien en algunos casos la identificación de los personajes es tentativa y un tanto dudosa debido a la falta de datos puntuales, en otros es más segura gracias a la abundante información. Así, en la medida de lo posible, he recurrido al lenguaje corporal y a las formas de representación, a las acciones de los personajes, al ámbito cosmológico que ocupan y a los acontecimientos que protagonizan. En muy pocas ocasiones he tomado textos relacionados, antropónimos y títulos para cotejar y completar la identificación.

El lector debe considerar, pues, que la identificación de los personajes no recae en un solo rasgo o evidencia aislada, sino en un cúmulo de realizaciones interpretativas de los planos de expresión y de contenido; es por eso que su categorización ha sido posible solo hasta este punto.

Dentro de la gama de personajes representados llama la atención la abundancia de antepasados reales (15 casos) en contraste con los gobernantes fallecidos (1 caso) y los regentes (1 caso seguro y otro tentativo). Una posible explicación acerca de este punto en particular se dará más adelante, cuando se analicen de manera integral los mensajes de los programas escultóricos. Por el momento me interesa

únicamente precisar el término antepasados y justificar su aplicación como categoría.

En un estudio comparativo bastante detallado, Helms (1998, pp. 24-25, 28-29, 52-54) establece la diferencia entre los muertos y los antepasados. Estos últimos, nos dice, forman una categoría especial de individuos dentro de una comunidad; no son precisamente “muertos”, sino que son aquellas personas que tuvieron una vida notable e influyente en términos sociales y políticos. Al morir, muchas de estas personas se convierten en protectores y sancionadores de grupos sociales y se les adjudica cierto poder. La memoria cultural en torno a estos personajes se construye y se mantiene por muchas vías, como la edificación de santuarios para su veneración, la realización de ceremonias en su honor y su integración en narrativas que trascienden generaciones y que, a veces, se recrean en el entorno construido (Cannon 2002).

En el mundo maya antiguo, casi cada familia (o unidad familiar) y linaje tuvo sus propios antepasados, por lo que se considera que la “ancestralización” es un fenómeno común (véanse dos casos de esta práctica cultural durante el Clásico en Arnauld y Michelet 2010 y Barrientos *et al*. 2015); no obstante, los antepasados reales, los que tuvieron un estatus especial en la sociedad, fueron por lo general gobernantes prestigiosos, y a ellos recurrieron las élites en el poder y los sucesores del trono en busca de legitimación y de la prerrogativa para gobernar (McAnany 1995, pp. 125-144; Gillespie 2000, pp. 473-475).

En la cosmovisión maya prehispánica, los antepasados reales se vuelven más cercanos a los dioses y adquieren facultades sobrehumanas; su regreso al mundo de los vivos se encuadra en esquemas cosmológicos y mitológicos, con lo que obtienen una dimensión temporal/espacial ajena al resto de la comunidad y se integran en los procesos de creación y configuración del mundo (McAnany 1998; Helms 1998, pp. 37-40).

McAnany (*ibid.*; también Houston y Stuart 1996, p. 297) plantea que existe un patrón más o menos regular de mostrar a los antepasados reales en la imaginería maya del Clásico, con tres formas predominantes: (1) imágenes estáticas de reyes sentados o de pie; (2) gobernantes en estado de transformación que ocupan

espacios cosmológicos y cuya fisonomía integra rasgos de deidades, y (3) figuras descendentes y sin cuerpo.

Los personajes en la EIA que he categorizado como antepasados son los que precisamente se muestran con las dos últimas formas descritas por McAnany; formas que también coinciden con los procesos y la culminación apoteósica descrita en el punto n°1 de esta discusión, y que dentro del sistema de representación de las figuras reales son persistentes y en gran medida estables a lo largo de muchos siglos.[285]

3. En cuanto a la construcción de las narrativas en la EIA, se partió de un esquema general que consideró tres formas básicas en los métodos narrativos: *simultáneo*, *monoescénico* y *secuencialidad amplia*. No obstante, en el proceso de análisis se ha constatado que cada ejemplar presenta variaciones sustanciales que imprimen cierto grado de novedad en la presentación de los contenidos temáticos.

Una de las novedades más importantes que se pudo detectar es la *sinopsis temporal* de los mascarones arquitectónicos y los módulos con rostros aislados en los frisos de Placeres y Xultún. Se trata de una verdadera innovación narrativa que se construye sobre la base de una reconfiguración iconoplástica acaecida en los primeros siglos del Clásico temprano. Los antecedentes más directos son sin duda los mascarones arquitectónicos del Preclásico tardío, tanto del sistema de representación de los dioses como de las figuras reales; sin embargo, es sólo durante el Clásico temprano que la combinación de elementos iconográficos y plásticos logra una perfecta elocuencia visual y sentido narrativo completo (por la combinación del contraste en el uso del relieve, binomio ZFI/ZPI y banda celeste – completa o abreviada – que enmarca el rostro).

Con base en estas observaciones, ¿se puede hablar de intención retórica en la representación de narrativas visuales en la EIA?

Sí, en tanto que la nueva configuración iconoplástica – inaugurada tal vez en los mascarones de 5D-23-2nd y el friso de 5D-82-1st de Tikal, aunque de forma más segura en el mascarón de Kabul en Izamal – introduce nuevos significados y valores

[285] Si se aplican estos criterios para identificar a los antepasados reales en la EIA, es posible incluso que existan dos ejemplos más dentro del *corpus* suplementario: pareja real en la crestería del Templo del Sol Nocturno de El Zotz y el personaje real (ahora perdido) en el friso de 5D-82-1st de Mundo Perdido, Tikal.

de contenido que antes no existían dentro del sistema de representación; no al menos de forma tan clara y precisa como en los ejemplares del Clásico temprano.

También se puede debatir lo contrario, ya que el nacimiento de esta configuración no se da como un desvío de una norma precedente. Al respecto, tal y como se dijo en la introducción de esta tesis, hay innovaciones moderadas que suponen una continuidad con respecto a las estructuras previas, pero que también implican reajustes que, debido a su efectividad en la generación y transmisión de significados, se toman como puntos de partida para nuevas normas y convenciones.

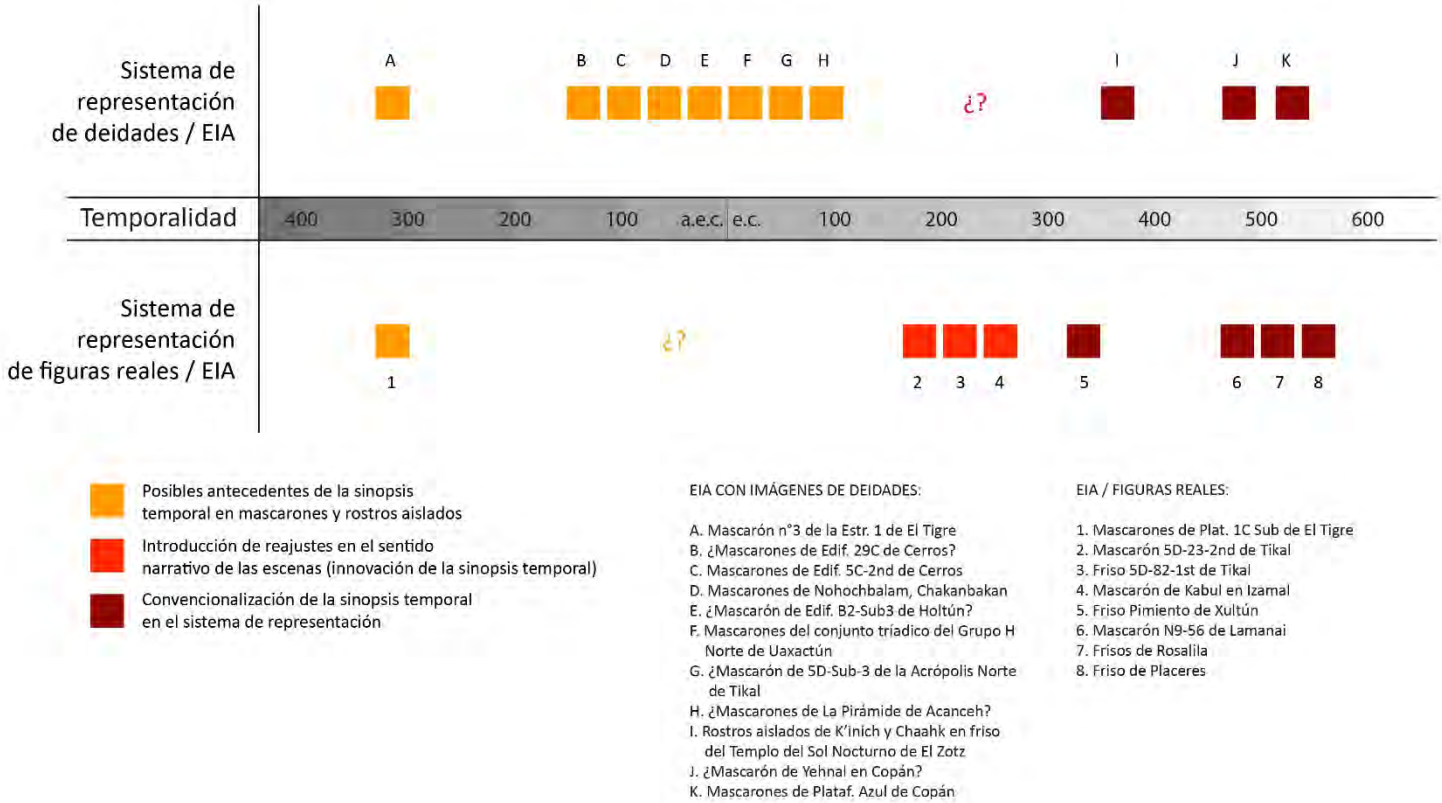
Un punto adicional a favor de la sinopsis temporal como una intención retórica del sistema de representación es que, tal y como se vio a lo largo del análisis, los tres métodos narrativos básicos coexisten en el ecosistema visual maya desde el Preclásico y durante todo el Clásico, no así la sinopsis temporal, que se gesta por primera vez en los mascarones arquitectónicos (y un friso) gracias a la combinación de elementos iconográficos y formales que sólo la EIA podía lograr, y que no se desarrollan de manera conjunta en otros formatos plásticos.

El desarrollo hipotético y preliminar de esta importante forma narrativa en la EIA se sintetiza en la Tabla 7.3.[286]

En cuanto a los tres métodos narrativos básicos, un factor que introduce variaciones importantes de uno a otro ejemplar es el recurso de utilizar los espacios arquitectónicos en favor de la elocuencia y el sentido narrativo. Para que esta cooperación entre la dimensión visual y el diseño estructural-espacial de los edificios resulte optima – y su análisis sea operativo –, se debe considerar que el rasgo arquitectónico opera como un elemento de connotación con una función estética que va más allá de la estricta función utilitaria (Eco 2011, pp. 290-295). En ese sentido – y me apego a los edificios y a los programas escultóricos que se han estudiado –, la intención de algunos elementos y características de la arquitectura es generar un juego espacial-formal en conjunto con la información visual.

[286] Para ver los mascarones del Edif. 29C de Cerros y del conjunto tríadico del Grupo H Norte de Uaxactún (mencionados en la tabla), consultar Schele y Freidel (2000, pp. 140-147) y Kováč *et al*. (2014), respectivamente.

Tabla 7.3. Desarrollo de la sinopsis temporal en el sistema de representación de las figuras reales



A esta conjunción entre lo visual y lo arquitectónico la denominaré "plano arquitectónico/narrativo", ya que, como se verá, busca sobre todo conectar imágenes episódicas, personajes y acciones; es decir, organizar adecuadamente en el espacio los contenidos visuales de carácter narrativo.

La primera forma de operación del plano arquitectónico/narrativo se hace evidente con los momentos jerárquicos, que reciben un mayor énfasis dentro del espacio arquitectónico, logrando que sean predominantes dentro del campo visual. Esto debió facultar que el observador decodificara más fácilmente el *locus* de la escena y que con ello obtuviera una guía para interpretar el eje temático del programa escultórico. Ejemplos de esto son el tablero inferior de la Calzada Acrópolis de El Mirador, los frisos de las cuatro fachadas de Rosalila en Copán y el friso Pimiento en la Acrópolis los Árboles de Xultún.

Otra forma de operar del plano arquitectónico/narrativo es la generación de "trayectorias narrativas", es decir, la vinculación ordenada de escenas plasmadas en formatos escultóricos independientes pero enclavados en un mismo contexto. Un buen ejemplo de trayectorias narrativas es programa escultórico de N9-56 de Lamanai, que siguen un patrón semejante al de la fachada de 5C-2nd de Cerros.

La segmentación de una narrativa en varias imágenes individuales permitió que el observador realizara recorridos visuales y descubriera un hilo conductor o un *continuum* narrativo. Con ello, se produjo también una superposición episódica y se introdujo un nuevo valor en la ecuación imagen/espacio, el factor temporal (un "antes" y un "después").

En los programas escultóricos construidos con el método *monoescénico* (ej. Friso EX – S2 de Becán), el factor temporal es evocado y reconstruido mentalmente por el observador. Los casos de EIA que desarrollan trayectorias visuales, como Rosalila, los mascarones de N9-56 de Lamanai, los frisos Pimiento, Corozal y Ramón en Xultún, los relieves de H Sub-10 y el friso de Balamkú, en cambio, cuentan con una mayor superficie arquitectónica (o varias), y tienden a construir escenas más completas y abarcar una mayor cantidad de información visual, mostrando adecuadamente los distintos momentos narrativos.

En vista de este *modus operandi* del plano arquitectónico/narrativo, resulta viable pensar que entre los programas escultóricos de los edificios 142 Norte y Sur de Yaxhá y entre los mascarones de la Plataforma 1-C Sub y el mascarón 3 de la Estructura 1 de El Tigre, sí existió – al menos en teoría – un *continuum* narrativo que conectó todas las escenas en un mismo espacio (o trayecto) discursivo.[287]

Las trayectorias narrativas también se pueden realizar entre las imágenes y algunos rasgos arquitectónicos que adquieren valores simbólicos que enriquecen la información visual. Esto se ha observado en los frisos de H Sub-2 de Uaxactún y de la Estructura 1-A Sub de Balamkú, que se complementan con los vanos de las

[287] Cabe aclarar que la práctica de conectar imágenes que comparten un mismo entorno construido a través de un hilo conductor no es exclusiva de la EIA. Durante el Clásico es relativamente común que las estelas, los altares y la escultura arquitectónica (ej. Dinteles, jambas, escalones, etc.) presenten *continuum* narrativo. Véanse los estudios de O'neil (2012) sobre las estelas de Piedras Negras, y la propuesta de Brittenham (2017) sobre los dinteles del Edificio 23 de Yaxchilán.

puertas, cuyo significante son las cuevas que conectan con el mundo subterráneo/interior de los edificios.

Lo mismo sucede con los canales de agua que pasan debajo de la escena principal de los tableros de El Mirador; que aportan importantes contenidos a la imagen y completan la narración.

Por todo lo antes visto, considero que en la EIA la historia es desplegada y comunicada a través del espacio; o, mejor dicho, que los tiempos de una narración se construyen y organizan a través de un espacio arquitectónico jerarquizado.

De forma similar, algunas estelas, altares, e incluso, vasos pintados o tallados, tienen información visual en varios frentes y organizan el espacio pictórico o escultórico de acuerdo con el contenido (Wichmann y Nielsen 2016; Henderson 2016; O'Neil en preparación). Siguiendo los postulados de Small (1999, p. 568), en estos casos "la historia es contada no a través del tiempo, sino *a través del espacio.*"

A lo largo de los siglos, la complementación entre arquitectura e imágenes se fortalece y perfecciona progresivamente con la experimentación de nuevos formatos escultóricos y su ubicación en las fachadas, así como con el acoplamiento de varios formatos para generar complejos escultóricos. Dentro del sistema de representación de la figura real, este fenómeno se observa de forma más clara a partir de los albores del Clásico temprano (véanse en el Capítulo 3 los resultados del *Estrato de construcción n°3*), y es una tendencia que ahora, al contar con los resultados de este capítulo, interpreto como una adecuación a la necesidad de construir narrativas cada vez más elaboradas.

En este mismo orden de ideas, el sentido narrativo-episódico que toman los temas representados se puede explicar como una preocupación por comunicar de la forma más elocuente posible toda una serie de contenidos de información en torno a las figuras reales. Desde luego, esto implicaría que los grupos observadores tuviesen conocimiento de las reglas de la narración; una suerte de competencia cultural que les permitiera, por ejemplo, saber que una serie de imágenes desplegadas en un mismo plano están organizadas y emparentadas una en consecuencia de las otras.

Martin (2006b), Barthes (1977) y Zunzunegui (2003, pp. 81-86) postulan que la creación de narraciones es una tendencia universal; con ellas se comparten, se

comunican y se comprenden mejor las creencias y los valores en el seno de una comunidad. Tal vez es ésta la razón que llevó a las élites mayas a explorar diversos métodos narrativos visuales con la complicidad de la arquitectura,[288] en aras de lograr una mayor eficacia en el proceso comunicativo dentro de entorno construido.

[288] Para una conclusión similar con base en otros casos de estudio, consultar O'Neil (2012, pp. 112-116).

DISCUSIÓN

Interpretación del plano de contenidos

La información que ha arrojado el análisis del plano de contenidos es cuantiosa y da pie a muchas interpretaciones en torno a su configuración y sus contribuciones al sistema de representación de la figura real en la EIA. Ante esta situación, conviene establecer un punto de partida y un hilo conductor que guíe la discusión.

En un detallado y provechoso recorrido teórico sobre la hermenéutica de las imágenes, Lizarazo Arias (2009a, p. 102) menciona que la mentalidad y las creencias culturales que producen una obra se observan en ella, es decir, se cristalizan en la representación a través de su compleja estructura. Este planteamiento nos encamina a las ideas de Nelson Goodman (2010) acerca de que la representación figurativa de una persona es una *reconstrucción* que resulta de una aglomeración de rasgos y cualidades debidamente clasificados que se desean enfatizar (véase también Gombrich 2017 [1973]; Robb 2009; Bredekamp 2017, pp. 23-28). Este enunciado hilvanó la discusión final del plano de expresión; considero, pues, apropiado retomarlo en esta sección, salvo que en este caso no se discutirán los atributos plásticos y formales de la EIA, sino las múltiples vías por las que se construyen significados en las imágenes, incluyendo la dimensión iconográfica.

La finalidad de esta sección no es traer de nuevo a la discusión los resultados del estudio, ya que estos fueron debidamente evaluados al final de cada capítulo, sino hacer una revisión y un examen de la estructuración de los valores de contenido en la imagen y hacer algunas reflexiones acerca de sus funcionamientos y alcances dentro del sistema de representación.

Previo a entrar de lleno en los propósitos de esta sección, considero que es necesario recapitular de manera rápida los puntos sobresalientes de los capítulos 5, 6 y 7 de la Parte III, con el fin de propiciar una discusión más fluida y de evitar, en la medida de lo posible, que el lector tenga que recurrir constantemente a los capítulos en busca de los resultados del análisis.

A grandes trazos, en el Capítulo 5 se concluyó que el papel de la parafernalia real es concretar y objetivar los rasgos definitorios que corresponden al máximo cargo

político. En ciertos casos, la conjunción de estos elementos configura un *código de reconocimiento* y de individuación de los personajes; en otros, generan una dimensión cosmológica y sagrada en torno a los personajes al equipararlos con algunos dioses y al adjudicarles sus mismas facultades, acortando la brecha entre unos y otros.

El Capítulo 6, dedicado al estudio de los espacios cosmológicos (como una primera aproximación a la comprensión integral de las escenas), se concluyó que cuando se presentan en la EIA estos espacios recrean en el entorno urbano las periferias espaciales y temporales; su función en las imágenes es situar a los gobernantes y sus acciones dentro de la estructura del cosmos y conectar el oficio real con lugares que tienen una fuerte carga simbólica.

En cuanto al Capítulo 7, debo aclarar que se trata de la culminación de realizaciones interpretativas iniciadas en los capítulos anteriores (incluyendo los dedicados al plano de expresión); es por esto por lo que los resultados contemplan la compresión más o menos completa de las imágenes, considerando para ello todos sus componentes y el sentido narrativo que adquieren las escenas. En ese capítulo se reconocieron categorías de figuras reales (regentes, antepasados y reyes difuntos) y se establecieron tres ejes temáticos predominantes como las materias o los asuntos que se desarrollan en las escenas: (1) la expresión del poder político en términos cosmológicos, (2) el proceso de apoteosis de los gobernantes fallecidos y (3) la recreación de eventos del tiempo profundo (episodios míticos). Pese al esfuerzo por establecer estas distinciones, cabe decir que entre uno y otro tema muchas veces se han encontrado límites difusos.

Bajo el riesgo de simplificar demasiado los resultados, estos temas, tal como se discutió en las conclusiones del Capítulo 7, expresan un universo de significados y de contenidos de información en torno a los personajes reales que, en términos generales, los vinculan con un ámbito sagrado y sobrehumano en el cual se contextualizan sus acciones y se fundamentan su identidad personal y su poder.

Teniendo en vista estos resultados, en la presente sección se examinará y discutirá el plano de contenidos desde los siguientes aspectos o enfoques: (1) la

construcción de la estructura connotativa de las imágenes, y (2) las funciones y los alcances de dicha estructura.

En cuanto al primer punto, relativo a la construcción de la estructura connotativa en las imágenes, Roland Barthes (1986) plantea que las unidades de connotación (que él denomina *connotadores* [*ibid.*, p. 45]) están organizadas "dentro de campos asociativos, de articulaciones paradigmáticas, quizás incluso en forma de oposiciones que siguen determinados recorridos o, como dice A. J. Greimas […], según ciertos ejes sémicos […]" (Barthes 1986, p. 44). Desde esta perspectiva, los significados en la imagen se construyen dentro de una estructura que los organiza de manera funcional. La *reconstrucción* de estos significados solamente puede realizarse una vez se ha conocido el inventario de *connotadores*, sus aportaciones semánticas y los engranajes que se generan al interior de la estructura.

En los capítulos que conforman la Parte III (Caps. 5, 6 y 7) se tomaron estos principios como el camino adecuado para el análisis de los programas escultóricos: En primera instancia, se segmentaron los componentes de las imágenes en entidades icónicas (*supraentidades*, *entidades* y *subentidades*) reconocibles y se aislaron para estudiar sus funciones como significantes y sus contenidos simbólicos o connotados; posteriormente, dichas entidades o unidades de significado se analizaron de forma contextual, con lo que se encontró que participan de una red articulada de enriquecimiento mutuo con otros componentes.[289] Para esta operación también se siguieron los principios teóricos y los pasos analíticos postulados por Eco (2011 [1968], pp. 62-66, 223-235), Groupe μ (2015, pp. 131-132), Salazar Lama (2014, pp. 21-23, 31-37) y Valencia Rivera (2015, pp. 96-97).

Propongo que esta aproximación y estudio segmentado y progresivo de los programas escultóricos permite identificar al plano de contenidos como un *subcódigo de connotación* en tanto que genera y organiza valores de significado por la vía iconográfica. La definición de este plano como un *subcódigo* se basa en el hecho de que está constituido solamente por un tipo de signos, los iconográficos, articulados entre sí de acuerdo con normas que rigen la producción de imágenes.

[289] Ejemplos de esta articulación y enriquecimiento de los elementos iconográficos fueron ya discutidos en la sección final del Capítulo 5.

No obstante estas observaciones, a lo largo de los capítulos 5, 6 y 7 también se ha detectado que la interacción de los elementos de forma que componen las escenas no se limita al plano iconográfico, sino que se extiende igualmente al plano de expresión. En efecto, entre los atributos plásticos y formales de la EIA, las formas de representación de los personajes y los elementos iconográficos he señalado la existencia de una compleja estructuración y de una relación de enriquecimiento semántico recíproco, es decir, una transferencia de significados en ambas direcciones (del plano de expresión al plano de contenidos, y viceversa). Esto es algo que ya se había anunciado – al menos de forma hipotética – en la discusión del funcionamiento y de los alcances del plano de expresión (remito a la discusión final de la Parte II), donde se concluyó que los valores plásticos y formales de los programas escultóricos, así como las formas de representación de las figuras reales, tienen la capacidad de mediar significados que rebasan el nivel denotado de la imagen, preparando y facilitando la generación de nuevos valores de connotación que solamente se pueden generar desde el plano de los contenidos.

Siguiendo algunos estudios de la semiótica de la imagen, esta relación de estructuración y complementación recíproca entre lo plástico/formal y lo iconográfico se puede definir como un emparejamiento de dos subcódigos de construcción que produce niveles de significación más amplios y complejos. De acuerdo con Groupe μ (2015, pp. 40-42. También Eco 2016 [1976], p. 65),[290] la puesta en correspondencia de estos dos planos genera un verdadero código, es decir, un *supraplano estructurante* de la imagen que ordena y articula en un solo conjunto las diferentes unidades que la componen.

Barthes (1989, pp. 42-47. También Lizarazo Arias 2009a, pp. 55-56) plantea llamarlo *código visual*, ya que se organiza en el plano pictórico-escultórico y se compone de signos visuales (formales e icónicos).[291] Ahora bien, si se siguen los postulados de Goodman (2010, pp. 43-44. También Lizarazo Arias 2009b) acerca

[290] En Carrere y Saborit (2000, pp. 76-79) también se puede consultar una nutrida discusión sobre los códigos existentes en las producciones plásticas, donde se aborda el tema de sus funcionamientos y las formas en las que debemos comprenderlos, estableciendo diferencias entre los códigos visuales y los lingüísticos.

[291] También se puede consultar el importante ensayo de G. Gauthier *Sentido y representación*, incluido en su libro "Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido" (2008).

de la representación como una *reconstrucción cargada de sentidos*, es viable proponer, al menos en lo que respecta a la EIA, que se trata de un *código visual de representación*.

El reconocimiento de la existencia de un *código visual de representación* en la EIA nos guía hacia el segundo punto de la discusión, en el que se tratarán los alcances y las funciones del código en su papel de plano estructurante de las imágenes.

Tomaré como punto de partida algunos planteamientos semióticos básicos respecto al funcionamiento de los códigos de comunicación. De acuerdo con las observaciones de Eco (2016, pp. 144-147) y Groupe μ (2015, pp. 40-41), un código es una entidad doble que introduce normas que regulan las combinaciones de signos (en este caso, signos plásticos e icónicos) y las correlaciones semánticas entre ellos, estableciendo las condiciones necesarias para la construcción y la transmisión adecuada de contenidos; o como también apunta Zunzunegui (2003, pp. 59-60), favoreciendo realizaciones concretas de significación que subyacen en toda comunicación visual.

En todas las imágenes de nuestro *corpus*, estas capacidades de funcionamiento y de organización del código se han revelado a través de un análisis progresivo en el que se descubrió que la construcción de un sentido en las escenas no sólo involucra al plano de contenidos – es decir, el subcódigo iconográfico –, sino a todos aquellos elementos formales y plásticos que pertenecen al plano de expresión y que participan en los niveles de denotación y connotación.

Los ejemplos de esta cooperación entre los dos planos son abundantes. Entre algunos de los más sobresalientes y en los que podemos detectar de manera puntual esta complementación, tenemos la acentuada verticalidad compositiva de los segmentos del friso de Balamkú, que además de jerarquizar el espacio de la escena de acuerdo con la importancia de los personajes (principio de verticalidad), también propicia la representación adecuada del tránsito cosmológico ascendente. En Xultún, la jerarquización del espacio compositivo, en combinación con el uso contrastado del relieve y la monumentalidad del friso Pimiento también facultan la detección del momento más relevante de la narrativa visual, lo que a su vez permite el fácil reconocimiento de la tematización visual y a su protagonista.

Tal vez uno de los casos más elocuentes del funcionamiento de esta interacción es la fórmula iconográfica/plástica empleada para representar los procesos de apoteosis celestial de algunos antepasados bajo el método narrativo de sinopsis temporal, que recrea la transformación/emergencia y el ascenso final de los personajes en los mascarones y en los rostros aislados (*rostros sinecdóticos*) en los frisos.[292] En estos casos, el uso focalizado del altorrelieve en los rostros no sólo produce una imagen naturalista de los personajes y dominante en términos de visibilidad y espacialidad, sino que además opera como un recurso funcional en la dimensión de connotación, empalmándose con ciertos elementos iconográficos para recrear una acción y desplegar los contenidos narrativos de las escenas.

En el caso particular de la sinopsis temporal como método narrativo, se trata de una verdadera innovación (moderada) del sistema de representación, cuyos antecedentes, tal como lo muestra la Tabla 7.3, se sitúan en el Preclásico tardío, mayoritariamente en la EIA dedicada a los dioses.

Teniendo a la vista estos resultados, ¿cuál es el papel del código dentro del sistema de representación?

En una primera exploración sobre el funcionamiento intrincado de las imágenes postulé que a falta de textos que nos auxilien en la interpretación de las escenas, "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[s] escena[s], mismas que son reconocidas como unidades portadoras de contenido […]" (Salazar Lama 2014, p. 23). En el Capítulo 7 se siguieron estas premisas para identificar los ejes temáticos de los programas escultóricos. Ahora, a raíz de la detección de un *código visual de representación* y al observar sus alcances como competencia reguladora, propongo que este código opera como el principio ordenador a través del cual se construyen imágenes tematizadas cargadas de contenidos y se les dota de un sentido narrativo. Esta facultad se debe – como lo sugiere Eco (*ibid.*) – a su capacidad de organizar en el plano pictórico-escultórico un repertorio de signos (plásticos e icónicos) y las conexiones a nivel semántico que se generan entre ellos.

[292] Ver en el Capítulo 7 el análisis de los mascarones de Izamal y Lamanai y de los frisos de Placeres y Xultún.

Un último cuestionamiento que se desprende de este segundo punto de la discusión gira en torno a la estandarización del código de acuerdo con recurrencias temáticas: ¿existen o no configuraciones convencionales o normativizadas del código de acuerdo con contenidos temáticos determinados?

Observo que de todas las posibilidades combinatorias del código existen algunas que llaman la atención por su alto grado de similitud, como la ya mencionada fórmula iconográfica/plástica que condensa en una imagen el proceso de apoteosis celestial y que es la responsable de escenas narrativas del tipo *sinopsis temporal*. En estos casos, el *código visual de representación* es bastante regular y podría decirse que – en su etapa de consolidación – sigue normas convencionales de construcción, al menos en lo que corresponde a sus componentes básicos (comparar las Imágenes n°8, 9, 11 y 16 del *Corpus*).

Otros casos de EIA presentan estructuraciones del código menos regularizadas: incluyen soluciones parecidas para problemáticas similares, pero también integran una gama importante de variaciones de combinación y de correlación semántica. Los frisos de Balamkú y de Holmul (Imágenes n°13 y 17 del *Corpus*), por ejemplo, muestran el resurgimiento y ascenso de los gobernantes dentro de esquemas cosmológicos en gran medida análogos, pero con los suficientes elementos disímiles que introducen especificidades temáticas y narrativas en cada uno de los casos.

Teniendo en cuenta estas observaciones, considero que existen ciertas *directrices modélicas del código* que corresponden con algunos contenidos y temas. En algunos casos, estas directrices o pautas de combinación son lo suficientemente fuertes, estables y eficaces a nivel comunicativo, y por ello son replicadas con el propósito de representar temas cercanos con un universo de significados afín; parten de una innovación en las estructuras codificantes, pero con el tiempo pasan a formar parte de las reglas de representación.[293] En otros casos, en cambio, se adoptan algunas directrices y se le añaden importantes variaciones de un ejemplar

[293] El uso recurrente de una configuración similar del código corresponde con el modelo de *Prime objects & replications* desarrollado por Kubler en 1962a. Las dimensiones de este modelo y sus alcances ya fueron discutidas de manera pormenorizada en el Capítulo 4 de la Parte II.

a otro, impidiendo que se reconozca una normatividad bien establecida, ya que introducen en cada caso una serie de particularidades que lo distinguen de otros.

En consecuencia, planteo que estamos frente a un amplio repertorio de posibilidades combinatorias – en todos los niveles de construcción de la imagen – que, vistas en conjunto y dentro de un desarrollo lineal (remito a las tablas 3.4, 4.2A y B, 4.3, 5.3, 5.4 y 7.3), atraviesan etapas de gestación, en las que no se reconocen normas predominantes y en las que cada caso presenta su propio "nudo combinatorio"; etapas de prefiguración, en las que se introducen rutas codificantes no utilizadas con anterioridad, y etapas de consolidación, en las que se construyen convenciones más o menos estables y duraderas.

Estamos pues, frente a un *código visual de representación* que puede comportarse como una tradición (en gran medida consolidada) pero que también tiene la capacidad de renovarse e introducir elementos retóricos en el sistema.

Para cerrar la presente discusión y para conectar esta etapa de análisis con la siguiente, retomaré uno de los planteamientos más importantes de Eco (2016, p. 147) respecto a los sistemas de comunicación: el código, tal como aquí lo entendemos, plantea las condiciones idóneas para la transmisión de contenidos mediante selecciones contextuales y circunstancias insertas como nudos combinatorios.

Nos hacen falta estudiar las selecciones contextuales en las que opera el código, es decir, la dimensión extra pictórica – o extra escultórica – en la que el *código visual de representación* se produce y justifica.

Siguiendo el plan de un análisis progresivo establecido en la sección metodológica, dicho estudio se realizará a continuación, en la Parte IV de esta tesis.

PARTE IV

CONTEXTO ESPACIAL

CAPÍTULO 8

Los programas escultóricos y su contexto espacial

Un análisis común de las imágenes tomaría al plano de expresión y al plano de contenidos como las únicas vías en las que los programas escultóricos producen y transmiten significados. No obstante, son muchos los autores que llaman la atención al respecto de este tipo de acercamientos parciales o incompletos (véase el *Apartado 1.1* del Capítulo 1) y recomiendan un estudio integral que considere, además de los niveles de construcción de la imagen, el contexto o emplazamiento físico y los medios materiales que permiten la circulación de las imágenes y de los mensajes (Sonesson 1996). Es así como en nuestros casos de estudio una comprensión total del sistema de representación sólo puede lograrse cuando se capta la relación y la articulación de los tres niveles de funcionamiento de la EIA: el plano de expresión, el plano de los contenidos y el contexto espacial.

La estructura de esta Parte IV incluye un solo capítulo segmentado en dos partes (más una discusión final); cada una contempla un ángulo diferente de aproximación al análisis del espacio contextual de la EIA (síntesis en la Tabla 8.1).

Tabla 8.1 Tipos de contexto de la EIA y perspectivas de análisis

CONTEXTO ESPACIAL	
TIPOS DE CONTEXTO DE LA EIA	PERSPECTIVAS DE ANÁLISIS
- Contexto arquitectónico estricto	*Contexto explícito*: 1. Significados propios de los edificios que tienen programas escultóricos 2. Contribuciones y complementaciones a la carga semántica de los programas escultóricos.
- Entorno construido	*Espacios comunicativos o de recepción*: 1. Tipos de espacios urbanos en los que se insertan los programas escultóricos 2. Los tipos de espacios como distintos canales de distribución de la EIA y sus contenidos

En la primera parte – *Apartado 8.1* – se analizará el contexto arquitectónico estricto de los programas escultóricos, es decir, los edificios en los que se encuentra la EIA, con el propósito examinar su capacidad de introducir valores de significados en las imágenes, mientras que en la segunda parte (*Apartado 8.2*) se buscará comprender la participación de la EIA y de los edificios que las contienen dentro del entorno construido de las ciudades mayas y su competencia en los procesos de comunicación social.

8.1 El contexto arquitectónico estricto de la EIA

De acuerdo con los postulados teóricos acerca del estudio de la imagen y las hipótesis que se establecieron en el Capítulo 1, el sentido de las escenas en la EIA contempla la participación del contexto arquitectónico, que puede ofrecer elementos determinantes en los procesos de significación. Por estas razones, en el presente capítulo me dedicaré a probar dicha hipótesis estudiando los edificios que contienen programas escultóricos como una magnitud de significado.

Desafortunadamente, en muchos casos no se cuenta con la información suficiente acerca de los edificios, lo que limita su análisis y comprensión, bien porque se desconoce por completo el contexto de procedencia (ej. friso de Placeres, rostro de estuco n°1), bien porque los edificios han sido explorados únicamente de forma parcial, lo que aporta poca o nula información (ej. Plataforma 1C Sub de El Tigre, edificios 142 Norte y Sur de Yaxhá, H Sub-2 de Uaxactún, Kabul de Izamal, EX – S2 de Becán, 5D-82-1st y 5D-23-2nd de Tikal, y los diferentes edificios de la Acrópolis Los Árboles de Xultún), o bien porque, a pesar de haberse realizado exploraciones más o menos exhaustivas, aún se desconoce su funcionalidad y significado (ej. Edificio H Sub-10 de Uaxactún y construcción adosada al talud de la terraza 3 de Toniná).

No obstante, dentro del *corpus* general (incluyendo casos de estudio y casos suplementarios) sí existe un pequeño grupo de edificios con los suficientes datos que permiten inferir su utilidad y significado social; me refiero a aquellos que contienen cámaras funerarias y que pueden definirse como recintos funerarios de

la realeza (ver Tabla 8.2).[294] Por esta razón, y para efectos de la presente sección, se restringió el *corpus* de estudio del contexto a los recintos funerarios que contienen EIA con la representación de figuras reales.[295]

Tabla 8.2 Recintos funerarios contemplados para el análisis

Recintos funerarios reales (*corpus*: casos de estudio)	Edificios Margarita y Rosalila, Copán	*ca.* 440-532/551 e.c.
	Edificio N9-56, Lamanai	450-550 e.c.
	Edificio A, Grupo Sur, Holmul	598-600 e.c.
Recintos funerarios reales (*corpus*: casos suplementarios)	Templo del Sol Nocturno, El Zotz	300-400 e.c.
	Templo 1, Dzibanché	300-450 e.c.
	Templo II, Grupo Tutil, Dzibanché	550-600 e.c.

Antes de iniciar con el estudio de los recintos funerarios y sus programas escultóricos es pertinente establecer los fundamentos teóricos que permitirán definir y analizar los edificios como magnitudes de significado.

8.1.1 El contexto arquitectónico como *contexto explícito*

De acuerdo con la semiótica de Eco (2011, pp. 285-339) y de Groupe μ (2015, pp. 365-376), los objetos arquitectónicos pueden ser tomados como formas

[294] Para la definición de estos edificios como recintos funerarios reales, consultar las siguientes fuentes:
- Margarita-Rosalila, Copán: Sharer *et al.* 1999 y 2005; Agurcia Fasquelle y Fash 2005; Agurcia Fasquelle 1997 y 2004; Taube 2004a.
- N9-56 de Lamanai: Pendergast 1978 y 1981.
- Friso del Edificio A, Grupo II, Holmul: Estrada-Belli 2012, 2013 y 2014; Estrada-Belli y Tokovinine 2016.
- Templo del Sol Nocturno, El Zotz: Houston *et al.* 2015a.
- Templo 1 de Dzibanché: Campaña Valenzuela 1995 y 1996.
- Templo II del Grupo Tutil, Dzibanché: Nalda y Balanzario 2007.

[295] Los recintos funerarios designados como casos de estudio serán revisados detalladamente, mientras que los que pertenecen al *corpus* suplementario serán analizados de forma tangencial debido a que las escenas de los programas escultóricos presentan una información limitada respecto a las figuras reales.

Cabe aclarar que dentro del conjunto de edificios de la Acrópolis Los Árboles de Xultún se encontró recientemente un entierro importante, el Entierro 15 (Saturno *et al.* 2014). Los arqueólogos Rivera Castillo y Saturno (2014, p. 530) encuentran evidencias para plantear la posibilidad de que el entierro corresponde a una ofrenda de un entierro mayor que aún no ha sido reportado. De ser cierta esta hipótesis, el Entierro 15 podría no corresponder al de un gobernante. Debido a la incertidumbre y a la imposibilidad de definir si se trata de un edificio que con el tiempo adquirió funciones de recinto funerario de la realeza, he preferido prescindir del estudio de este contexto dentro de la presente sección.

significantes en virtud de la existencia de codificaciones semánticas en las cuales reconocer posibilidades comunicativas: la *denotación y la connotación arquitectónicas*.

Se ha dicho que un rasgo o elemento arquitectónico denota en tanto que es capaz de significar una función, una utilidad, o incluso, una manera de interactuar con la arquitectura (Eco 2011, pp. 290-294). El elemento arquitectónico se acerca entonces al índice: índice de su función, o de su hechura (Groupe μ, pp. 365-369). La connotación, en cambio, está determinada por una *ideología de la función*, una carga simbólica depositada en el rasgo arquitectónico que va más allá de su función utilitaria básica (Eco 2011, pp. 294-295). Groupe μ (*ibid*.) señala que esta dimensión del elemento arquitectónico lo asimila con el signo plástico, ya que en ambos casos los significados son convencionales y se articulan debidamente en el plano arquitectónico para connotar más ampliamente al contexto.

En relación con lo anterior, los significados convencionales de los objetos y los rasgos arquitectónicos también quedan determinados por una serie de acciones y prácticas sociales que, de acuerdo con varios investigadores, operan como los mecanismos principales que generan y activan los significados del entorno.[296] En este mismo sentido, las maneras recurrentes de interactuar con el espacio y de utilizarlo también acarrean significados que con el tiempo se convierten en valores asociativos trasladados a las formas arquitectónicas y al entorno en general, ya sea para reafirmar sus valores iniciales o para transformarlos (Rapoport 1982, pp. 15-34; Greider y Garkovich 1994, pp. 8-10).

Según Rapoport (1982, pp. 36-48), Benson (1985), Lawrence y Low (1990, pp. 466-474), es de esta forma que los elementos físicos de la arquitectura codifican información acerca del significado de los edificios.

Para ilustrar lo anterior tomaré como ejemplo sencillo el vano de una puerta. Su valor denotado es ser el punto que comunica el exterior con el interior de un edificio, facultando el acceso o la salida de personas, y esto es así en todos los edificios a

[296] Para una aproximación general a la teoría ritual y del *performance* en el entorno construido, consultar Lawrence y Low (1990). Para la adecuación y la aplicación de estos principios teóricos a las culturas mesoamericanas, véase principalmente Pope (2006), Inomata (2006), Inomata y Tsukamoto (2014).

lo largo del área maya. En la Subestructura II C-I de Calakmul, sin embargo, el valor connotado del vano de la fachada principal queda determinado a partir de la analogía formal y visual con la boca de una cueva, ya que el interior fue equiparado con un pasaje subterráneo. Así, al signo que *denota* una utilidad se le adiciona un valor de significado que lo convierte en un signo *connotado* con una finalidad comunicativa: el vano, como cueva, es un umbral que conecta el mundo exterior – o la superficie terrestre – con el interior o el inframundo, puede ser utilizado como elemento de escenografía para la realización de rituales especiales y dota a la persona (o a las personas) ahí parada de una dimensión cosmológica.

Con este ejemplo se hace evidente que las funciones de un elemento arquitectónico se extienden tanto a la utilidad práctica (denotada) como a la utilidad "adquirida" a partir de las asociaciones simbólicas (connotadas) que se le suman. Por esta razón, a partir de este punto aplicaré la terminología empleada por Eco (2011, p. 296), y llamaré a la función utilitaria de un rasgo arquitectónico "función primaria", y a sus utilidades connotadas o simbólicas "función secundaria".

Queda de esta forma establecida una serie de magnitudes co-presentes, circunstanciales y constitutivas del entorno que acompañan o acogen una imagen, y que intervendrán en la formación de códigos connotados de significados. Carrere y Saborit (2000, pp. 127-130) llaman a esta combinación de magnitudes de significado el *contexto explícito* de una imagen. De acuerdo con estos autores (*ibid*.), el espacio arquitectónico y el entorno espacial se pueden considerar *contextos explícitos* en tanto que participan en los juegos de significación de las imágenes.

Trasladando estos conceptos a la EIA y a los edificios que las contienen, podemos definir que éstos últimos dejan de ser los soportes materiales de las imágenes – como una competencia del medio comunicativo – para formar parte, junto con ellas, de los códigos de significación. En el área maya, el emplazamiento físico de los programas escultóricos es, pues, un *contexto explícito*.

A lo largo del Capítulo 7 se constató que la arquitectura adquiere parcialmente este papel al facultar la construcción y la transmisión de contenidos narrativos (véase en el Cap. 7 el punto n°3 de la *Recapitulación y discusión*). En dichos casos,

no obstante, sólo se tomó el rol estético de algunos rasgos arquitectónicos en virtud de su participación en el plano arquitectónico/narrativo.

Un primer acercamiento a un contexto explícito se tuvo cuando se analizó la narrativa y el eje temático de los tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador en conjunto con el sistema de canalización y recaudación de agua. En el que se verificó que la *función secundaria* del entorno físico opera como una verdadera magnitud de significado previsto por las imágenes.

En los estudios mesoamericanos en general, el entorno arquitectónico inmediato de los programas escultóricos pocas veces es tomado como un *contexto explícito*, ya que se le da especial énfasis (y a veces un único interés) al discurso visual. Algunos autores, sin embargo, ya han señalado el potencial del entorno en la significación de las imágenes.

En la introducción del libro de 2010 *The Place of Stone Monuments* (editado por Guernsey *et al*.), Clark, Guernsey y Arroyo anuncian esta colaboración entre el entorno y las imágenes al sugerir "*We consider monuments as cultural creations made for specific purposes, some of which can be inferred from the monuments themselves when viewed in context*." (Clark *et al.* 2010, p. 24).[297] Los autores entienden por contexto la relación espacial de los monumentos con el entorno inmediato y su interacción con otros elementos escultóricos, y consideran que con este tipo de relaciones se evidencian los sistemas de pensamiento y las pautas culturales que dan valor a las imágenes y los procesos sociales en que participan.[298]

8.1.2 Los recintos funerarios del Clásico temprano como contextos explícitos de los programas escultóricos

Llamados *muknal*, "lugar de enterramiento" (Stuart 1998, p. 397),[299] los edificios que alojaron tumbas reales – como su función primaria – estuvieron dedicados a la

[297] "Consideramos los monumentos como creaciones culturales hechas para propósitos específicos, algunos de los cuales se pueden deducir de los propios monumentos cuando se ven en contexto." Traducción del autor.

[298] Véase también Reese-Taylor y Koontz (2001, pp. 10-12), Salazar Lama (2014, Cap. 6), Carrasco (2015, pp. 402-403), Werness-Rude y Spencer (2015, pp. 57-68).

[299] Es interesante notar que el logograma **MUK**, "enterrar", que forma parte de la expresión *muknal*, muestra un basamento escalonado con una sepultura en el interior y un cráneo (Velásquez García 2009b, pp. 272, 274);

memoria y glorificación de los gobernantes muertos bajo esquemas cosmológicos. Considerados muchas veces como el lugar que habitan los antepasados, en estos edificios se realizaron rituales dedicados a su culto y veneración, pero también fungieron como escenarios para ceremonias de entronización y traspaso del poder, convertidos en esos casos en símbolos de autoridad, linaje y continuidad dinástica en el reinado (McAnany 1995, pp. 126-130, 157-165; Rich y Matute 2014, pp. 67-70; Scherer 2012, pp. 243-245 y 2015, pp. 181-197; Hageman 2016, pp. 231-234).[300]

Por su parte, las tumbas en el interior de estos edificios se han vinculado regularmente con cuevas, ya sea que se trate de cavernas literales (o de espacios excavados en la roca) o metafóricas, designadas así por las imágenes que integra – ej. murales, vasijas pintadas y otros objetos del mobiliario funerario (Brady y Ashmore 1999; Ashmore y Geller 2005, pp. 84), y por las frases funerarias *och ch'e'n*, "entró en la cueva", *och ha'*, "entró en el agua", y *och witz*, "entró en la montaña", todas ellas alusivas al momento de la muerte pero que, por extensión, nos indican que los espacios mortuorios que alojaron a los cuerpos fueron concebidos como lugares cavernosos y acuáticos, un claro ejemplo de esto es la Tumba 1 de Río Azul (Fig. 7.2A. Consultar Eberl 2005, pp. 90-91; Fitzimmons 2009, pp. 68-72).

A grandes rasgos, estas funciones secundarias serían suficientes para definir los recintos funerarios como *contextos explícitos*, y se podría partir de esta aseveración para inferir ciertos significados adicionales en los programas escultóricos. No obstante, considero que se requiere un examen cuidadoso de cada uno de los edificios del *corpus* en busca de sus particularidades y de la presencia de patrones de significado (tal vez más amplios, tal vez constantes) en relación con las imágenes que contienen; algo que sin duda aportará nuevos valores que enriquecerán nuestra interpretación y comprensión de la EIA.

ícono que representa los edificios que contienen criptas funerarias. Agradezco a Nicolas Latsanopoulos por llamar mi atención al respecto (comunicación personal, septiembre de 2018).

[300] Para una consulta general acerca de los recintos funerarios mayas, véase McAnany (1998).

Edificios Margarita y Rosalila, Copán

Para estudiar los edificios Margarita y Rosalila como *contextos explícitos*, primero deben analizarse los edificios Hunal y Yehnal, construidos en los años 426/427 e.c. y 437 e.c., respectivamente.

El edificio Hunal (Fig. 8.1A) se construyó en el centro de la Plataforma Yune y estuvo rodeado por las estructuras Wilin, Sak, Kan, Uranio e Higo (Sedat y López 2004, Fig. 5.2). Las características del edificio señalan claramente sus funciones residenciales (Sharer *et al*. 1999, p. 5; Sharer y Traxler 2005, pp. 145-148). Entre ellas, llama la atención la fachada con talud tablero, que podría remitir a Teotihuacan y a un sistema de gobierno prestigioso evocado por el nuevo linaje local (Fig. 8.1B. Fash 1998, pp. 232-233), sin que necesariamente se hayan establecido relaciones directas o de subordinación de Copan con respecto a Teotihuacan.

Junto con los cinco edificios mencionados, Hunal formó parte del primer complejo real asociado con *K'inich Yax K'uk' Mo'*, y fue construido al momento de la fundación del reino *ca.* 426-427 e.c. (Sharer *et al. ibid*.).

Tras su muerte, *K'inich Yax K'uk' Mo'* fue sepultado debajo del piso de Hunal (Fig. 8.1B y C). Su enterramiento incluyó varios elementos suntuarios que atestiguan la riqueza del fundador, su jerarquía y estatus de gobernante y su vínculo con el centro de México (para mayores detalles, consultar Bell *et al.* 2004 y Reents-Budet *et al.* 2004).

Un elemento del mobiliario funerario tiene un significado especial, se trata de una losa rectangular sostenida por cuatro soportes cilíndricos. Sobre ella fue colocado el cuerpo ataviado de *K'inich Yax K'uk' Mo'*, mientras las piezas de cerámica y otros objetos se colocaron debajo. Según Pereira y Michelet (2004, pp. 360-361), esta disposición corresponde con un patrón de enterramiento característico del Clásico temprano en muchos sitios del área maya. Según los autores, más allá de ser sólo un lecho de muerte, la losa levantada funciona como una banqueta o asiento real que recrea en el espacio funerario un escenario de poder.

Antes de ser sellada por completo, la tumba fue objeto de actividad ritual en honor al gobernante, cuyos huesos expuestos fueron cubiertos con cinabrio (Sedat y López, *ibid.*). La colocación de este mineral pudo tener un valor simbólico adicional.

O'neil (2012, p. 21) nos dice que el color rojo sobre las representaciones de los reyes en las estelas del Clásico (o, como en este caso, sobre el cuerpo) se vincula con el calor que emana del cuerpo de los gobernantes, equiparado con el calor corporal del dios solar *K'inich*; la finalidad última de este ritual mortuorio pudo ser dotar al cuerpo de los gobernantes de una facultad o propiedad del sol, algo que sin duda facultaría su ascenso celeste y su comportamiento equiparable al de *K'inich*. Algo que además podría tener un paralelo en el color rojo dominante de los programas escultóricos.

A partir de estas observaciones, se considera que la intrusión en la tumba y la realización de actividades rituales resignifican a Hunal, y pasa a ser un recinto funerario dedicado al fundador dinástico.

Sobre Hunal se construyó Yehnal (Fig. 8.1D), que lo cubrió por completo. Fue edificado sobre el mismo eje de la tumba de Hunal y en el centro de la Plataforma Yune, aunque con distinta orientación, de cara al oeste, pero visto hacia el oriente por un observador situado en el sector poniente de la plataforma Yune (Sedat y López 2004, Fig. 5.4).

A diferencia de Hunal, Yehnal incluyó un programa escultórico con dos mascarones con el rostro de *K'inich* con un signo calendárico teotihuacano y un par de antorchas diagonales en el tocado, todo enmarcado por una banda celeste bicéfala (Fig. 8.1E y F). Al igual que los mascarones preclásicos de 5C-2nd de Cerros, pero sobre todo de forma similar a los mascarones del Clásico temprano que representan la transformación-emergencia-ascenso de los gobernantes, los mascarones de Yehnal muestran el surgimiento por el este y la trayectoria celeste del dios solar,[301] algo que estaría enfatizado por la orientación del edificio.

Nielsen (2003, pp. 226-227) plantea que bien podría ser el retrato de *K'inich Yax K'uk' Mo'* en su apoteosis celeste y con el aspecto del dios solar, y lo compara con el retrato de Yax Nuun Ahiin en lo alto de la Estela 31 de Tikal. La interpretación de Nielsen cobra sentido si consideramos que el gobernante fue representado como *K'inich* de forma recurrente y a lo largo de varios siglos (véase el análisis de Rosalila

[301] Se trata de una sinopsis temporal similar a la detectada en los mascarones de Izamal y Lamanai y en los frisos de Xultún y Placeres, configurada por la misma fórmula iconográfica/plástica desarrollada en el Clásico temprano (véase punto n°2 de la *Recapitulación y discusión* del Cap. 7).

en el Cap. 7). También se debe tomar en cuenta que los mascarones están dispuestos en un recinto que, para entonces, estaba dedicado enteramente a la memoria del fundador, y que éste funcionaría como un contexto explícito que – en cierta medida – participaría en el significado de las imágenes. No obstante, la falta de elementos referenciales de *K'inich Yax K'uk' Mo'* en la imagen del mascarón es un serio impedimento para identificarlo de forma satisfactoria. De no tratarse de la imagen apoteósica del fundador, estaríamos frente a una imagen que establecería una suerte de paralelismo entre el dios solar y el gobernante.

Ahora bien, si se sigue la propuesta de Nielsen y se toman los mascarones de Yehnal como la imagen "deificada" de *K'inich Yax K'uk' Mo'*, adquiere fuerza la idea del motivo de las antorchas diagonales en el tocado como una referencia al *Wi' Te' Naah* o "Casa de la Raíz de Linaje", portadas por el primer dinasta del sitio como un símbolo de poder y fundación del reino (ver Fig. 5.53C y D), confirmando así la interpretación inicial acerca de su significado hecha en el Capítulo 5 (*Apartado 5.3*). Al respecto, cabe aclarar que la Casa de la Raíz del Linaje parece no haber sido únicamente Hunal (Sharer y Traxler 2005, p. 148), lugar de la primera residencia real y tumba del fundador, sino todo el contexto espacial dedicado al *K'inich Yax K'uk' Mo'* y con el que se rememora el establecimiento de la nueva dinastía real.

La fachada de Yehnal también incluyó un monumento con inscripciones, la piedra Xukpi – que luego fue integrada como *spolio* en el material de relleno de Margarita –, que tiene una referencia a la veneración de "Itzam Yeh Bolon", probablemente el nombre del templo funerario, y la dedicación del edificio en 437 e.c. por el Gobernante 2 (Sharer *et al.* 1999, p. 10). La piedra Xukpi también menciona a *K'inich Yax K'uk' Mo'* con un título que remite a su papel de conquistador y acaso establece un paralelismo con el señor guerrero Sihyaj K'ahk' (Nielsen *ibid.*).

Con base en todo lo antes dicho, considero que la importancia de la secuencia Hunal – Yehnal se puede establecer en 3 puntos sobresalientes:

1. Yehnal adiciona significados a las funciones primarias de Hunal como lugar de residencia y entierro del primer dinasta. Su construcción inicia la conmemoración de *K'inich Yax K'uk' Mo'* a través del espacio construido.

2. Al ser construido por el sucesor del fundador, Yehnal inaugura un discurso de continuidad dinástica y arraigo ancestral que se subraya con el motivo de las antorchas diagonales. Con ello, el linaje local se vincula con un centro simbólico del que emana el poder político.

3. Yehnal da continuidad al punto axial de Hunal dentro del entorno y con su imaginería aporta una dimensión cosmológica al recinto. Asimismo, el programa escultórico de Yehnal podría mostrar por primera vez la apoteosis solar del rey fundador, o bien generar una especie de equivalencia entre el gobernante y el dios solar en ascenso.

Si se aplica el modelo de *prime object* y de réplicas de Kubler (1962a, pp. 31-53) mencionado brevemente en la discusión final de la Parte III, se puede definir que, al menos en un nivel local, Yehnal introduce nuevas codificaciones (visuales, a través del programa escultórico; arquitectónicas, a través de las características físicas del edificio con funciones primarias y secundarias) en el entorno construido y en la concepción cosmológica del antepasado fundador. A partir de este punto, los gobernantes subsecuentes de Copán darán continuidad al significado del recinto, adicionando y modificando algunos aspectos y manteniendo otros en cada una de las etapas constructivas.

Es dentro de este contexto significativo que se construyen los edificios Margarita y Rosalila, *ca.* 440-470 y 532-571 e.c., respectivamente.

El edificio Margarita (Fig. 8.1G), al igual que Yehnal, fue comisionado por el Gobernante 2 y sucesor de *K'inich Yax K'uk' Mo'* (Sharer *et al.* 1999, Tabla 1; Sharer *et al.* 2005, pp. 166-173). Cubrió por completo a Yehnal y también fue utilizado por un tiempo breve. La fachada principal de Margarita y el programa escultórico (Fig. 8.1G y H) tienen la misma orientación que su predecesor (de cara hacia el oeste, pero vistos hacia el oriente por los espectadores) y conservó el mismo eje vertical con respecto a Hunal.

Margarita incluyó además un pasadizo escalonado descendente que comunicó con una cámara funeraria (Tumba Margarita) construida en el núcleo de Yehnal, pero que quedaba aún desocupada cuando este edificio fue clausurado (Fash 1998, p. 227). Espacialmente, la ubicación de la cámara es muy cercana a la tumba de

Hunal y casi en su mismo eje, lo que apunta a una posible relación entre los dos personajes sepultados. Al respecto, las investigaciones de Sharer y sus colaboradores (Sharer *et al.* 1999, pp. 10-12; Sharer *et al.* 2005, pp. 172-173) indican que el cuerpo de la Tumba Margarita corresponde al de la esposa del fundador y madre del segundo gobernante de Copán.

Su mobiliario funerario incluyó una banqueta parecida a la encontrada en la tumba de Hunal – y probablemente con el mismo significado secundario – y varios objetos con un alto valor material, entre los que destaca la vasija Dazzler (Fig. 8.2A. También Fig. 5.31A) con la imagen de *K'inich Yax K'uk' Mo'* dentro del edificio Hunal. La tumba presenta evidencias de reingreso y de actividades rituales, como la aplicación de grandes cantidades de cinabrio sobre los huesos expuestos (Sharer *et al.* 1999, p. 11).

La imagen de la vasija Dazzler es sumamente importante para este estudio, ya que establece que en el interior de Hunal tienen lugar la primera transformación y el ascenso de *K'inich Yax K'uk' Mo'* después de su muerte. La escena muestra al gobernante con alas y personificando a una deidad aviar – de la misma forma que en el friso de Rosalila; la postura de las alas parece indicar que se dispone a alzar el vuelo. Como se verá a lo largo de este apartado, la imagen de la vasija expresa la concepción de los lugares de enterramiento como portales que facultan la emergencia cosmológica de los personajes sepultados, con lo que quedan definidos como los puntos de partida para la apoteosis de los gobernantes (Hull 2006).[302]

Regresando a la Tumba Margarita, su inclusión y las actividades rituales *post mortem* en honor a la esposa del primer gobernante indican que el espacio adquirió y sumó nuevos significados a los ya establecidos, y quedó definido como un lugar de conmemoración de la pareja real fundadora y raíz del linaje.

Es posible que la intención última de este recinto haya sido conectar al sucesor del trono (Gobernante 2) con dicha pareja real, y fundamentar de esta forma su prerrogativa al poder, tal como sucede con muchos recintos funerarios a lo largo y ancho del área maya (Rich y Matute 2014, Hageman 2016). Bajo esta perspectiva quedaría explicada la posible inclusión del emblema nominal del Gobernante 2 en

[302] Para otra interpretación de la imagen de la vasija Dazzler, consultar Taube (2004a, pp. 277-280).

el programa escultórico de Margarita (véase Cap. 4, *Forma n°3: Emblemas nominales*), como una forma de expresar la continuidad dinástica en el nuevo reino.

Más allá de las dudas acerca de si existió o no el emblema nominal del Gobernante 2 en el tablero norte de la fachada,[303] el programa escultórico recrea las localidades "9 lugar" y "7 K'an", y ya sabemos por el Marcador Motmot (Fig. 4.4B) que este par de topónimos míticos enmarcó las acciones rituales y de poder de los dos primeros gobernantes de Copán (véase en el Cap. 7 el análisis dedicado a los tableros de este edificio). Es en ese sentido que el edificio Margarita aporta una dimensión cosmológica y mítica al poder local, justo en el lugar donde se asientan los personajes fundadores del reino. Otra posibilidad interpretativa que parte de la idea anterior es que gracias a los tableros el edificio mismo recreó estas localidades míticas dentro del entorno construido de la acrópolis; algo similar a lo que se vio en la Plataforma Bayal de Xultún, cuyos mascarones arquitectónicos precisan que la Acrópolis Los Árboles es en realidad un lugar mítico específico (ver Cap. 7).

Si bien el sentido completo del programa escultórico de Margarita se escapa debido a la poca información visual rescatada, observo que introduce algunas innovaciones en el código visual de representación de las figuras reales al incluir emblemas nominales y narrativas mitológicas; no obstante, también detecto ciertas continuidades entre los temas desarrollados en los mascarones de Yehnal y el tablero de Margarita, en el sentido de que ambos muestran al antepasado como ser sagrado y celeste dentro de un marco cosmológico.

Posterior a Margarita, y sobre ella, se construye la Plataforma Mitzil con sus estructuras Níspero, Chilan y Celeste. Los restos arquitectónicos de cada uno de estos edificios ofrecen poca información, y se desconoce su forma original y si tuvieron programas escultóricos (Sharer *et al.* 2005, p. 177).

En el lapso 470-510 e.c. – aunque tal vez perteneciente a los inicios del siglo VI – se construye la Plataforma Azul sobre la anterior Celeste y en el mismo eje vertical de Hunal-Yehnal-Margarita, y compartiendo con ellos la misma orientación.

Azul ha sido explorada por varios frentes y en todos sus lados presenta restos de estuco que no permiten una identificación fidedigna (Agurcia Fasquelle 2004, p.

[303] Retomar la discusión en Fash y Fash (1996, p. 130), Fash (1998, pp. 227-228) y Nielsen (2003, pp. 228-229).

106); sin embargo, en la cara oeste, la principal, se descubrieron dos mascarones con el rostro de *K'inich* enmarcado por bandas celestes y franjas de plumas (Fig. 5.12B. Programa escultórico completo en Agurcia Fasquelle y Fash 2005, Fig. 6.2). Tanto el rostro como el tocado del dios están muy deteriorados y no es posible identificar si se trata del dios solar *per se* o de *K'inich Yax K'uk' Mo'* presentado como la deidad y con un tocado nominal. A pesar de las limitantes que impiden conocer con mayor detalle el programa escultórico se puede reconocer que los mascarones de Azul retoman los temas celestes y solares de los mascarones de Yehnal; temas que, por el contexto explícito en el que se encuentran, seguramente aluden al fundador y lo equiparan con el sol que emerge por el este.[304]

Rosalila se construye sobre la plataforma Azul, presumiblemente por el Gobernante 10 en la línea dinástica de *K'inich Yax K'uk' Mo'* (Sharer *et al.* 1999, p. 18). No obstante, nuevos estudios detallados de la grada esculpida de la escalinata principal de Rosalila indican que su construcción más bien se remonta al Gobernante 8, *ca.* 532-551 e.c. (Zender 2005).

Rosalila sigue el mismo eje vertical de los edificios que le preceden (Fig. 8.2B), aunque a diferencia de ellos tiene cuatro fachadas orientadas exactamente hacia los puntos cardinales (Fig. 7.12B). La fachada principal es la que mira hacia el oeste, dando con ello cierta continuidad a la orientación de Yehnal, Margarita y Azul (Fig. 7.12A).

Al momento de la construcción de Rosalila, la plataforma Azul seguía expuesta y no fue cubierta sino hasta varias décadas después (primera mitad del siglo VII e.c.), cuando se niveló el piso de la Acrópolis con respecto al arranque del primer cuerpo de Rosalila (véase Agurcia Fasquelle y Fash 2005, pp. 207-209).

Sharer y sus colaboradores (Sharer *et al. ibid.*) aseguran que Rosalila se erigió en el centro mismo de la Acrópolis y que fue el edificio más alto de su época, flanqueado por la Estructura Oropéndola al sur y por Durazno/Colorado al norte. Juntos, estos tres edificios marcaron tres montañas en el corazón de la Acrópolis y

[304] El atavío de rostro de K'inich en el mascarón de Azul corresponde con la *Fase 2 de desarrollo,* y la escena completa configura una sinopsis temporal gracias a la fórmula iconográfica/plástica que expresa transformación-emergencia-ascenso.

pudieron ser referidos como *ox witik* en las inscripciones de Copán (Agurcia Fasquelle y Fash 2005, pp. 228-229).

Rosalila tiene ventilas en el primer y tercer cuerpo de la fachadas norte y oeste (indicadas en las Figuras 8.2C y D), y se piensa que también las tiene en las fachadas sur y este. Las ventilas evacúan el humo que se genera en el interior de los edificios por la quema de copal y otras ofrendas. Coincidentemente, Rosalila presenta restos arqueológicos que evidencian dichas prácticas, como paredes y techos ahumados y una buena cantidad de incensarios de piedra y de cerámica hallados en el interior de los cuartos (Agurcia Fasquelle 1997, pp. 34-35).

Un detalle importante es que en Rosalila las ventilas de humo interactúan con la iconografía de las fachadas. En el primer cuerpo (muros y frisos), por ejemplo, se encuentran a los lados del rostro de *K'inich* en los emblemas nominales de *K'inich Yax K'uk' Mo'* y flanqueando los pequeños rostros antropomorfos en el friso de la fachada norte. Mientras tanto, en el tercer cuerpo las ventilas verticales están a los lados del brasero personificado y debajo del cuerpo arqueado de las serpientes.

Taube (2004a, pp. 280-283) opina que, vistas desde el exterior, las volutas de humo que brotaron de las ventilas debieron indicar la presencia de fuego y la quema de materiales ofrendados en los rituales de evocación y comunicación con el antepasado, definiendo el edificio mismo como un brasero gigantesco.

Con base en las propuestas de Rice (1999) y de Fitzimmons (2009, pp. 134-137) acerca del simbolismo de los incensarios y de la finalidad de los rituales de fuego en recintos funerarios, considero que los braseros encontrados en el interior de Rosalila sí formaron parte de las ceremonias de conjuro de *K'inich Yax K'uk' Mo'*. La función del edificio como lugar de invocación también quedó definida por los depósitos *cache* encontrados dentro, que incluyeron, entre otras cosas, nueve excéntricos de pedernal y espinas de mantarraya para el sangrado ritual (Agurcia Fasquelle *ibid*.). Tomando en consideración lo anterior, sugiero que las imágenes de *K'inich Yax K'uk' Mo'* envueltas en humo debieron representar al antepasado que se manifiesta a raíz de dichos rituales.

No concuerdo con la interpretación de que Rosalila es un templo y a la vez un brasero de grandes proporciones (Taube *ibid.*). Como se vio en el Capítulo 6

(*Apartado 6.2*), Rosalila *es* una montaña, y quedó definida así por la representación zoomorfa del *witz* compuesto en el segundo nivel.[305] De esta forma, el brasero, las serpientes que brotan de él y las ventilas en la cima funcionan como caracterizadores que definen los atributos del contexto, en todo caso, definiendo la montaña como un lugar apto para invocar al antepasado.

En este mismo sentido, el carácter cosmológico direccional de Rosalila (asentado por su ubicación axial dentro de la Acrópolis, sus cuatro fachadas y las imágenes del programa escultórico) establece un eje vertical virtual que conecta la cima del templo-montaña con el cuerpo del fundador dentro de la Tumba Hunal (Fig. 8.2B), que como se ha visto, es el lugar donde se inicia la transformación del gobernante. Así, al ser un cosmograma con la capacidad de conectar varios planos, Rosalila facultó la emergencia y el posterior descenso de *K'inich Yax K'uk' Mo'* transformado en un dios solar aviar; siendo esta una narrativa que, como ya se vio en el Capítulo 7, quedó explícitamente plasmada en las fachadas del edificio (Fig. 7.12A).

Es de esta forma que el contexto dedicado a la invocación y la memoria del gobernante fundador también queda definido como el escenario de su transformación y resurgimiento bajo un esquema cosmológico. En pocas palabras, la narrativa de las imágenes de Rosalila se conecta de manera efectiva con las funciones secundarias del contexto, mismas que fueron establecidas por el punto de enterramiento del gobernante.

Cabe destacar que la información visual de Rosalila retoma el tema solar de los mascarones de Yehnal y lo combina con los contenidos míticos del tablero de Margarita que definen aspectos personales de *K'inich Yax K'uk' Mo'*. El resultado es un código visual de representación inédito que posee una renovada fuerza retórica y narrativa – al menos en Copán – pero que sólamente puede ser entendido como la culminación de un largo proceso de innovaciones y continuidades en los modos de concebir y representar al antepasado.

[305] Es posible que este edificio también haya quedado definido en las inscripciones de Copán como una montaña dentro de un conjunto de tres (*ox witik*).

Estructura N9-56, Lamanai

La construcción de N9-56 comenzó en el Preclásico tardío (*ca.* Siglo II a.e.c.) con una estructura que hasta la fecha ha sido poco explorada. Sobre ella se edificó *ca*. 100 a.e.c. una estructura piramidal en un posible arreglo tríadico y cuya fachada principal tuvo mascarones iconográficamente similares a los de 5C-2nd de Cerros (Fig. 7.5) y su imaginería solar (Pendergast 1981, pp. 39-40). Ninguna tumba pudo ser detectada en asociación con esta etapa constructiva.

Hacia la última fase del Clásico temprano (*ca.* 450-550 e.c.) se construyó un nuevo edificio de al menos 17 metros de altura que cubrió el ya existente. De acuerdo con los datos obtenidos en las excavaciones (Pendergast 1978; 1981, pp. 38), primero se construyó una cámara funeraria sobre uno de los pisos de la edificación previa y (Fig. 8.3A), encima de esta, cubriéndola, el edificio que se muestra en la Fig. 8.3B.

En dicha cámara se encontraron dos vasijas con decoración polícroma, restos de pequeñas esculturas talladas en madera con incrustaciones de jade, ornamentos y joyas a la altura del rostro y la cabeza, textiles finos y restos de una estera trenzada sobre la que fue acostado el individuo. El cuerpo fue cubierto por una capa de pigmento rojo y de barro y, finalmente envuelto por bandas de tela emplastada con una mezcla de cal, configurando una especie de tumba con forma de "capullo" o *Cocoon-type tomb* (Pendegast, *ibidem*., Haines 2008). En este caso, el color rojo del cuerpo del rey pudo tener el mismo simbolismo que se ha detectado en el cuerpo de *K'inich Yax K'uk' Mo'* en la Tumba Hunal.

La aparente riqueza de los materiales depositados, el simbolismo de algunos de ellos (ej. la estera trenzada debajo del cuerpo),[306] las características constructivas de la cámara, el tratamiento especial del cuerpo y la ubicación de la cripta en un importante edificio piramidal, son factores que se replican en otros espacios funerarios reales del área maya (Krejci y Culbert 1995) y que en el caso de Lamanai indican que es el lugar de entierro de un gobernante temprano. Muchos aspectos adicionales que se verán más adelante corroborarán esta primera interpretación.

[306] La estera debajo del cuerpo podría incluso acarrear un simbolismo parecido al de las banquetas de la Tumba Hunal y de la Tumba Margarita, configurándose como un asiento real (valor de connotación adicional al de lecho mortuorio).

En esta etapa constructiva que integra la tumba real, el Edificio N9-56 contó con los mascarones que fueron analizados en el Capítulo 7 (Fig. 8.3C). La remodelación del edificio también incluyó una plataforma basal amplia sobre la que se desplanta una estructura escalonada de dos cuerpos sin un templo abovedado (o de material perecedero) en la cima. Frente a la plataforma basal se construyó otra pequeña plataforma rectangular de acceso. Todas estas características han llevado a Loten (2006) a considerar a N9-56 como un ejemplo de templo “estilo Lamanai”, junto con N10-9 y N10-43, todos del período Clásico.

En todos estos edificios, el espacio abierto en la cima, los templos en la sección inferior y frente a la plataforma basal y la considerable altura de cada uno de ellos, debió permitir que los grupos congregados al nivel de las plazas observaran claramente las actividades ceremoniales y los programas escultóricos de las fachadas, configurando a los edificios como perfectos escenarios rituales de tipo vertical (para mayores detalles, consultar Loten 2006, pp. 103-104).

En cuanto al contexto circundante, N9-56 es el templo principal (central) de un conjunto tríadico de tipo escalonado, flanqueado por cuatro estructuras pequeñas (N9-54, 55, 57 y 58) – Fig. 8.3D. Si se considera la distribución básica de los conjuntos tríadicos (Szymański 2014, Fig. 1 y 2016, Fig. 1), es posible suponer que sólo los edificios N9-54, N9-56 y N9-58 fueron parte del trazado original del conjunto; probablemente los edificios N9-55 y N9-57 fueron posteriores.

El significado connotado (función secundaria) de los conjuntos tríadicos ha permanecido elusivo por muchos años. Hansen (1998, pp. 81-82, 105) ha sugerido que el advenimiento de los grupos tríadicos durante el Preclásico medio conllevó la aparición de los programas escultóricos integrados en la arquitectura con la representación de deidades, haciendo de este tipo de arreglos un formato estandarizado apto para ceremonias de orden político y religioso, y convirtiéndose en muchos casos en símbolos de autoridad y de la naturaleza sagrada del poder. Su construcción y utilización en siglos posteriores pudo ser una alusión directa a épocas pasadas y su peso ideológico (Hansen 2016, p. 390).

Recientemente, Szymański (2014, pp. 147-153) ha propuesto con base en las imágenes y en los mitos del período Clásico que este tipo de arreglos tríadicos

fungieron como escenarios para recrear el renacimiento del dios del maíz, en los que el edificio central sería el lugar de la emergencia del dios mientras los edificios laterales orientados hacia el centro serían los lugares propicios para realizar rituales relacionados con el evento de renacimiento. Stuart (2017, pp. 256-257), por su parte, sostiene que los arreglos tríadicos en general (en imágenes y en la arquitectura) más bien responden a una configuración y un ordenamiento básico del cosmos al que se integran diversos dioses, antepasados y gobernantes (ej. Grupo de las Cruces de Palenque, Tumba 19 de Río Azul, Estructura 34 del Conjunto El Tigre en El Mirador, Estructura II de Hormiguero, Zoomorfo P de Quiriguá), sin estar restringidos a un tipo de seres o a una deidad en particular.

En sus planteamientos básicos, la idea de Stuart es cercana a las primeras interpretaciones que sugirieron que los conjuntos tríadicos reflejaron el corazón del cielo o las tres piedras del fogón (Hansen 1998, Freidel *et al.* 2001).

En los ejemplos antes mencionados se percibe una recurrencia en enfatizar un punto central de los arreglos tríadicos, ya sea un edificio (ej. Edificio central de la Estructura 34 de El Mirador) o un punto al medio de conjunto (ej. cuerpo en el centro de la Tumba 19 de Río Azul). Encuentro también algunas equivalencias entre los templos de un conjunto tríadico y ciertas montañas dispuestas en grupos de tres. En el Monumento 160 de Toniná (Fig. 4.7B), por ejemplo, la montaña central está de frente mientras que las laterales están de perfil, siendo este un arreglo espacial recurrente en los conjuntos tríadicos más tempranos.

Todas estas observaciones llevan a pensar que existe una noción de centralidad en los arreglos tríadicos, por lo que coincido con las observaciones de Stuart acerca de una configuración cosmológica básica, pero también con las ideas de Szymański (2016, pp. 292-294), para quien el simbolismo asociado con el renacimiento y el ascenso se mantiene en los grupos tríadicos que integraron cámaras funerarias. Esto se corrobora en algunas tumbas y edificios que incluyeron imaginería que metafóricamente vinculó al rey difunto con el cielo o con el levantamiento y el curso del sol (ej. Templo del jaguar [o Estructura K/A-1] de la Acrópolis Kinichná de Dzibanché, ver López Camacho 1994; Estructura 5D-33-2nd de la Acrópolis Norte de Tikal, ver Szymański 2014, p. 137). En estos casos, el significado original de los

espacios pudo verse modificado, configurado como un escenario apto para el renacimiento de los gobernantes bajo un esquema cosmológico y para los rituales vinculados con este tipo de eventos.

En relación con lo anterior, observo que en los arreglos tríadicos con funciones funerarias colaterales el centro del cosmograma pudo estar depositado tanto en el punto axial de los patios como en los edificios principales (centrales) del conjunto. Esto lo deduzco a partir de que en ambos lugares fueron construidas cámaras funerarias reales, tanto en el Preclásico tardío como en el Clásico.[307]

Como ya se dijo, el Edificio N9-56 de Lamanai es la estructura central de un arreglo tríadico, por lo que compartiría las mismas funciones secundarias de las estructuras principales de los grupos tríadicos, sobre todo con los que tienen tumbas reales. Dentro de este contexto explícito, ¿cómo se compagina el significado del espacio con la narrativa del programa escultórico?

En primera instancia, concuerdo con McAnany (1998) cuando plantea que el simbolismo de los recintos funerarios mayas estuvo supeditado a la incorporación de los soberanos, cuya presencia se manifestó en sus restos físicos y en imágenes que los representan. Siguiendo este postulado, sugiero que el personaje reconocible del programa escultórico del N9-56, es decir, el que está representado en el 1° mascarón (Fig. 8.3C), es el mismo gobernante que fue sepultado en el interior del edificio. De esta forma, mientras el contexto arquitectónico se configuró como un espacio cosmológico adecuado para el renacimiento del gobernante, el programa escultórico – al menos lo que ha llegado de manera limitada hasta nosotros – recreó el proceso de transformación y apoteosis celestial del personaje.

Respecto a este punto importante, se debe considerar que tanto el edificio como los mascarones se observan hacia el oriente por un espectador hipotético situado en el patio elevado del conjunto tríadico o en el espacio abierto frente a él. Esta

[307] Ejemplos de tumbas en los patios centrales de los conjuntos tríadicos se encuentran en la Plataforma 110 del Grupo Jabalí de San Bartolo (Pellecer Alecio 2006) y en el conjunto Tríadico (Estructura 1) de Naachtun (Hiquet 2017, pp. 43-44, Fig. 44). Las cámaras funerarias reales en los edificios centrales son, no obstante, más comunes (ej. Tumba 1 de la Estructura 3 de Wakná [Hansen 1998, pp. 90-91], Tumba K/A-1/1 del Templo del Jaguar de Kinichná en Dzibanché [López Camacho 1996]). Agradezco a Dominique Michelet y a Javier López Camacho por haber compartido tan amablemente los datos de los tríadicos de Naachtun y de Kinichná, respectivamente.

orientación, sin duda, contribuyó al paralelismo entre el levantamiento del sol por el horizonte y el surgimiento y ascenso del antepasado, algo que también quedó plasmado en la narrativa visual de la fachada (ver Cap. 7).[308]

Este paralelismo entre el sol y el antepasado podría tener un simbolismo aún más complejo dictado por la orientación del Edificio N9-56 y del conjunto tríadico, que es cercana a los 24-25° hacia el sur del este verdadero (ver Fig. 8.17).

En las latitudes mesoamericanas, el sol sale por ese punto del horizonte en el solsticio de diciembre (invierno), y es posible que el N9-56 haya marcado esa fecha precisa gracias a su orientación. De acuerdo con Sánchez Nava y Šprajc (2015, pp. 104-105), los alineamientos astronómicos de los templos llegaron a ser sagrados debido a que representaron referentes espaciales del tiempo cíclico. En ese sentido, Stuart (2009, pp. 322-325) ha planteado con base en la evidencia iconográfica y epigráfica del Altar 1 de Zacpeten, Guatemala, que el solsticio de invierno se relacionó en la cosmovisión maya con el nacimiento del sol, y que, de acuerdo con las inscripciones del altar, la fecha fue vinculada con el renacimiento de un gobernante local, estableciendo una suerte de equivalencia entre el astro y el soberano.

Es posible, pues, que la narrativa visual del programa escultórico de N9-56 haya contemplado (y previsto para su significación) este rasgo del contexto espacial para equiparar el resurgimiento del antepasado con el del sol el día de su renacimiento por el este. Desafortunadamente, no he encontrado datos fidedignos acerca de la orientación exacta del edificio, por lo que esta interpretación deberá corroborarse o desecharse una vez se cuente con dicha información.

Un punto a favor de esta idea se encuentra en el hecho de que en una etapa constructiva previa el N9-56 tuvo un simbolismo solar expresado por los mascarones preclásicos, y que en el seno de este entorno se enclavó al gobernante fallecido y se contextualizaron sus acciones y su presencia a través de las

[308] En este sentido, cabe mencionar que en el 1° mascarón el binomio MZI/RZPi sitúa la transformación y el momento del ascenso del personaje en un espacio acuático, posiblemente una corriente o un cuerpo de agua personificado por la serpiente *Witz'*. Curiosamente, a espaldas del N9-56 se encuentra la Laguna del New River, por lo que es posible que este rasgo del paisaje haya sido incorporado en la narrativa visual como el lugar en el que se inicia la trayectoria ascendente del personaje.

imágenes. Esta sustitución o, mejor dicho, esta integración de los gobernantes en el espacio/tiempo cosmológico dedicado inicialmente al dios solar es un patrón emergente durante el Preclásico tardío, pero que cobra mayor fuerza en el Clásico (Salazar Lama 2015. Véase también Žrałka *et al*. 2017). En el caso particular de Lamanai, la presencia de una sepultura y el nuevo programa escultórico construido durante el Clásico temprano evidencian la resignificación del espacio, pero, muy probablemente, manteniendo ciertas continuidades simbólicas establecidas desde el Preclásico.[309]

Posterior a la construcción de la tumba y antes de iniciarse el levantamiento de un nuevo edificio sobre N9-56, se colocó un depósito ritual en el eje de la escalinata principal del edificio, consistente en cinco vasijas con piezas de jade (orejeras y cuentas) dispuestas como en un quincunce (Pendergast 1981, p. 40). Con este *cache* se remarcó ritualmente la centralidad del recinto antes de su clausura.

Edificio A, Grupo II, Holmul

Tal como se especificó en el Capítulo 7, el Edificio A del Grupo II y su programa escultórico estuvieron dedicados a la veneración ancestral y a la memoria de Tzahb Chan Yopaat Mahcha', cuya imagen se muestra en el centro de la escena. Esto lo sabemos por la información visual y textual; no obstante, una relación más estrecha entre la narrativa de la escena y el significado del contexto se puede encontrar si se estudia la secuencia constructiva del recinto (Fig. 8.4A) y las funciones secundarias del lugar.

En 2012 el equipo del Proyecto Arqueológico Holmul encontró en una etapa constructiva previa al edificio del friso una tumba intrusiva con el cuerpo de un adulto masculino con una rica ofrenda funeraria que incluyó 28 vasijas, una concha *spondylus*, objetos de piedra verde (orejeras y cuentas) y finas láminas recubiertas

[309] Un detalle poco claro es si el Edificio N9-56 fue concebido como una montaña axial dentro del conjunto tríadico. Al respecto, conviene recordar que el 2° mascarón tuvo la representación de un *witz* del cual emerge un personaje antropomorfo. No obstante, es difícil asegurar si esta imagen designa al edificio mismo como una montaña apta para el renacimiento, funcionando de la misma forma que los *witz* de los edificios E5-5 de Toniná (Bequelin y Baudez 1984, Fig. 39-40) y 5D-33-2nd de Tikal (Estrada-Belli 2011, pp. 96-98). De ser este el caso, el N9-56 tendría fuertes similitudes conceptuales y valores de contenido con las montañas floridas de la cosmovisión maya (ver Cap. 6, *Apartado 6.2*); asimismo, de tratarse de una montaña, la cripta funeraria en el interior del edificio quedaría definida, por extensión, como una cueva o un espacio subterráneo.

de estuco (Fig. 8.4B). El cráneo del individuo estuvo cubierto por una capa de pigmento rojo, tal vez cinabrio (para más detalles sobre esta tumba y el tratamiento del cuerpo, consultar Díaz García 2012), similar a lo detectado en las tumbas de Hunal y de N9-56 y, posiblemente, con el mismo significado.

La cámara funeraria fue construida en el eje frontal del edificio y debajo de un trono-banqueta estucado construido en el centro de un cuarto abovedado (Fig. 8.4C. Estrada-Belli y Tokovinine 2016). En una de las paredes de este cuarto, justo al lado del trono, se encontró una fecha pintada en color negro que corresponde al 13 de septiembre de 558 e.c. La fecha concuerda con el lapso del gobierno de Tzahb Chan Yopaat en Holmul, y podría incluso ser la fecha de su entronización. Los arqueólogos y los investigadores participantes del proyecto consideran que el trono fue ocupado por ese gobernante y, en consecuencia, el edificio fungió como su palacio y sede del poder hasta el año de su muerte, *ca.* 593 e.c. (Estrada-Belli 2014, p. 7). Todos estos datos apuntan claramente a que la cámara funeraria cerca del trono fue el lugar de enterramiento de Tzahb Chan Yopaat (Estrada-Belli *ibid.* y 2015, p. 9; Estrada-Belli y Tokovinine 2016, p. 163).

Después de la muerte del gobernante el palacio fue clausurado y sobre él se construyó el edificio del friso (Fig. 8.4D). Ambos miran hacia el oeste y, a diferencia del palacio, la estructura subsecuente está elevada sobre un basamento piramidal de al menos cinco metros de altura y tiene características formales que lo asemejan más a un templo o un adoratorio acondicionado para actividades rituales que a un palacio con funciones administrativas y residenciales (Estrada-Belli 2015, p. 121).

De manera clara, la construcción del edificio del friso resignificó el recinto, y este pasó de ser una sede del poder local (y posteriormente un lugar de entierro) a ser un lugar de culto ancestral y conmemoración del antepasado; función que además queda explícitamente establecida con los emblemas en las caras norte y sur del friso. Es en este sentido que encuentro ciertas similitudes entre el Edifico A de Holmul y Yehnal en Copán: ambos fueron construidos como templos de veneración sobre palacios reales que a la muerte de los gobernantes se convierten en recintos funerarios, y cuyos programas escultóricos se enfocan en representar y recrear el

proceso la apoteosis celestial de los gobernantes muertos con imágenes que los representan (véase el análisis dedicado a la escena del friso en el Capítulo 7).

Un paralelismo más entre ambos edificios se da por la presencia de asientos reales (banquetas reutilizadas como lechos mortuorios y tronos) dentro de los contextos. En el caso de Holmul esto podría tener una función secundaria similar a la que se detectó en la tumba de Hunal, y recrear un escenario de poder en el espacio funerario. Este matiz de significado podría incluso determinar parte de la carga semántica de la montaña sobre la que se sienta Tzahb Chan Yopaat, que en el Capítulo 5 (*Apartado 5.3*) fue interpretada como un posible asiento real relacionado con la noción de un territorio bajo el dominio del rey.[310]

Los investigadores a cargo (Estrada-Belli 2014, p. 4; Estrada-Belli y Tokovinine 2016, p. 163) también han mencionado que la tumba y el trono están alineados debajo de la imagen de Tzahb Chan Yopaat en el friso y toman esta relación contextual como una evidencia más de que la tumba corresponde a dicho gobernante. Después de haber analizado los contextos funerarios de *K'inich Yax K'uk' Mo'* en Copán y del Edificio N9-56 de Lamanai, observo que la generación de ejes verticales entre una fase constructiva y otra es la manifestación física y tangible de una noción de centralidad en los recintos funerarios, cuya intención final fue dotar de una dimensión cosmológica al lugar de entierro de los gobernantes (para otros ejemplos similares de los períodos clásico y postclásico, véase Hull 2006). Es en ese sentido que el arreglo tríadico de las montañas del friso se compaginó con la axialidad producida por el entorno para enfatizar el eje que conecta el interior de la cámara funeraria con un plano superior del cosmos, en este caso, el cielo, facultando el ascenso (a través de la montaña) y la apoteosis del personaje sepultado en su interior.

Esta narrativa quedó debidamente plasmada en la escena del friso (véase Cap. 7), y a ella se le suman otros valores de contenido dictados por la orientación del edificio, que al igual que Yehnal, Margarita y Azul en Copán, y que N9-56 en Lamanai, está orientada hacia el oeste, pero se observa hacia el este (como si fuese

[310] Tal vez este matiz de significado haya condicionado que Tzahb Chan Yopaat se representara en la escena del friso con una postura corporal más vinculada con la expresión del poder que con los episodios de emergencia y renacimiento (véase en el Capítulo 4 la *Forma de representación N°1: Cuerpo completo*).

un paisaje ubicado en ese rumbo del cosmos), equiparando el surgimiento del gobernante desde el interior del templo-montaña con el levantamiento del sol por el este. Conectando con esta última idea, cabe destacar que la cámara funeraria del gobernante fue concebida como una cueva o un espacio subterráneo acorde con el simbolismo de los puntos de enterramiento (Ashmore y Geller 2005, p. 84). Esto se deduce a partir de su localización debajo de la montaña central del friso y a la oposición espacial con respecto a la banda celeste que corona la escena.

En el caso de Holmul, y de la misma forma que en los edificios Rosalila y N9-56, el emplazamiento del templo, su orientación, la generación de ejes verticales conectores y la presencia de tumbas como cuevas, son factores que ofrecen elementos determinantes para comprender de una manera más completa el significado de las imágenes en los programas escultóricos: todas las escenas, sin excepción, recrean la apoteosis de los gobernantes que se inicia con su transformación y ascenso en el lugar de entierro, y todas enfatizan el tránsito cosmológico desde la tumba hasta el plano superior del cielo.

Recintos funerarios suplementarios

A nivel estrictamente comparativo, existe un alto grado de probabilidad de que el friso de Placeres haya pertenecido a un recinto funerario. La escena incluye dos compuestos jeroglíficos (en los tocados de los dos ancianos) que en otros contextos designan lugares de entierro como sitios de veneración al linaje y a los gobernantes muertos (ver en Fig. 7.13A – D). La escena también recrea la misma atmósfera floral idílica de los ambientes de renacimiento de los antepasados (Fig. 7.14) y la localidad Wak Chan (Fig. 6.6) que, de acuerdo con Tokovinine (2013b, pp. 121-122), es frecuente encontrar en asociación con templos funerarios del Clásico, en los que se vincula la vida de los gobernantes con los ciclos del dios del maíz. Coincidentemente, la narrativa de la escena nos muestra a un gobernante que atraviesa un proceso de apoteosis que lo vincula con dicha deidad (Cap. 7).

A diferencia del friso de Placeres, los recintos funerarios que he catalogado como suplementarios (Tabla 8.2) carecen de programas escultóricos tan completos; sin embargo, de estos edificios sí se conoce su función secundaria principal, lo que nos

permitirá enlazar – al menos de forma parcial – lo que queda de las escenas con un significado contextual más amplio.

El programa escultórico del Templo del Sol Nocturno en El Zotz (Imagen n°19 del *Corpus*), por ejemplo, sitúa a dos personajes reales (muy probablemente una pareja real) en un espacio celeste connotado como un lugar de fenómenos estacionales y del curso o ciclo diario del sol (véase en el Capítulo 6 los apartados dedicados al cielo [6.1] y a las montañas [6.2]). El edificio también recrea un andamio gigantesco que bien podría aludir al momento del ascenso al trono de los fundadores del linaje (Capítulo 5, *Apartado 5.3: asientos reales*) enmarcado en un esquema cosmológico.

La tumba real incluyó una serie de vasijas con rica iconografía en la que se cristaliza el ciclo diario del sol y del maíz y se anuncia el amanecer (Vasija n°1. Fig. 8.5A-C), y en la que se recrean espacios terrestres de emergencia del dios del maíz (Vasija n°17. Fig. 8.5D) así como el renacimiento de dicho dios como contorsionista en un ambiente idílico y floral mientras es acompañado por varios antepasados celestiales (vasijas 18. Fig. 8.5E y F, respectivamente).[311]

En breve, el rey sepultado debajo del Templo del Sol Nocturno – presumiblemente el fundador del linaje real de El Zotz (Houston *et al.* 2015b) –, es vinculado con un episodio de renacimiento y con el pasaje cosmológico del sol a través de la EIA y de la imaginería de su mobiliario funerario (Houston *et al. ibid.*).

La importancia de este recinto funerario dentro del entorno construido de El Zotz se evidencia con la construcción posterior de un adoratorio encima de la tumba real y siguiendo su mismo eje vertical (Edificio F8-1. Sub.1A. Ver Houston *et al.* 2015a, Fig. 2.3), y con la actividad constructiva más tardía, que pudo haber replicado (en parte) el programa iconográfico original.

Un dato importante es que el Templo del Sol Nocturno se encuentra en la parte alta de una sierra escarpada (Sierra de Buenavista) a cuyos pies se extiende el grupo central de El Zotz. Esta ubicación responde sin duda a una división semántica del espacio, en la que el templo ocupa un lugar más cercano a los dioses; un rasgo

[311] Para un análisis detallado de las vasijas del Entierro 9 del Grupo El Diablo en El Zotz, consultar Newman *et al.* (2015).

que sin duda facultó la vinculación del gobernante muerto con localidades *anecuménicas* sagradas.

En cuanto al Templo I (o Templo del Búho) de Dzibanché – el segundo caso suplementario por tratar (Imagen n°20 del *Corpus*) es poco lo que se puede decir. Además de la banda celeste con el *Ave Chan* en el 4° cuerpo (Cap. 6, *Apartado 6.1*), toda la fachada de la segunda etapa constructiva (*ca.* 300-450 e.c.) incluyó originalmente mascarones con bandas celestes que ahora se han perdido por completo (Fig. 8.6).

La tumba encontrada en el interior de la primera fase constructiva del edifico (*ca.* 200-350 e.c.) contenía el cuerpo de una mujer de élite con un rico depósito funerario. De acuerdo con Campaña Valenzuela (1995 y 1996. Comunicación personal, mayo de 2018) esta tumba podría no ser la principal del edificio, en cuyo caso, la cámara funeraria del gobernante podría encontrase en alguno de los cuartos tapiados que quedaron sin explorar.

La poca información disponible y el estado de conservación de este edificio hacen difícil dar una interpretación integral del recinto. No obstante, cabe reparar en la presencia de bandas celestes en todos los cuerpos del basamento, lo que apunta, de nueva cuenta, a una narrativa que involucra un ámbito cosmológico celestial y que incluye la presencia de una figura real en lo alto de dicho espacio.[312]

El último recinto funerario suplementario es el Templo II del Grupo Tutil en Dzibanché (Fig. 3.13B). Salvo por el templo que corona al basamento, nada más de este edificio se ha explorado hasta el momento. Lo que sí se sabe es que se trata de una estructura piramidal gracias a la forma general que presenta el montículo (Fig. 8.7).

A los pies del relieve que representa un personaje humano sedente personificando a un felino empenachado y sosteniendo un par de antorchas diagonales,[313] se encontró una tumba saqueada y destruida en la antigüedad, pero con restos que

[312] Agradezco especialmente a Luz Evelia Campaña por el material fotográfico y por compartir conmigo los informes de las excavaciones de este edificio, así como por las largas discusiones en torno a su significado dentro del contexto y su naturaleza de recinto funerario.

[313] Para consultar con más detalle esta interpretación, remito a los capítulos 4 (Forma de representación n°1: cuerpo completo) y 5 (apartados 5.1.2 Tocados, y 5.3 Distintivos reales).

evidencian que tuvo un rico depósito funerario. Nalda y Balanzario (2007 y 2014) han postulado que el personaje sepultado bien pudo ser el que estuvo representado en el relieve, lo que tendría sentido si consideramos que las imágenes de los gobernantes fallecidos definieron el *locus* narrativo de la EIA en los recintos funerarios. No obstante, con los escasos datos disponibles y el grave deterioro del estuco, esta interpretación es puramente especulativa e imposible de corroborar.

Sabemos que el personaje representado personifica a un felino, tal vez un jaguar, y que se encuentra dentro de un espacio cavernoso y acuático gracias al friso que envuelve al templo superior (Cap. 6, *Apartado 6.3*, Fig. 6.16F), algo que recuerda en gran medida la imagen de *K'inich Yax K'uk' Mo'* en el interior del santuario que corona al Templo 16 de Copán (Agurcia Fasquelle y Fash 2005, Fig. 6.22). Esto concuerda con las ideas de Valverde Valdés (2003, pp. 623-624) acerca de que los gobernantes mayas adquieren rasgos y atributos de jaguar al ingresar en el espacio del inframundo, previo a su resurgimiento hacia la tierra o el cielo. Corroborar esto a través del programa escultórico de Tutil II es imposible ya que, como se dijo, se desconoce el resto de la fachada del edificio.

Resultados del análisis de los recintos funerarios como *contextos explícitos* de los programas escultóricos

> "[…] the relationships between sculptural and pictorial imagery and architectural forms have received little art historical scrutiny in Mesoamerica, it is perhaps one of the richest areas for future work."
>
> M. Carrasco 2015, p. 402.

Ha sido productivo el ejercicio de vincular las narrativas de los programas escultóricos con el significado (o funciones secundarias) de los contextos arquitectónicos. Se escogieron los recintos funerarios del Clásico temprano por ser los contextos mejor explorados arqueológicamente y, en consecuencia, por ser los que ofrecen más información acerca de su función social y de los significados que se compaginan con las imágenes.

Los resultados que arroja el análisis se pueden condensar en dos puntos importantes, cada uno de ellos exige una pequeña discusión:

1. *Complementación semántica entre los códigos visuales y arquitectónicos para expresar contenidos más amplios*.

Al inicio del análisis se estableció que las tumbas reales fueron concebidas como cuevas o lugares subterráneos debajo de las estructuras. A lo largo del estudio se corroboró esta idea a través de varias líneas de evidencia. De acuerdo con Ashmore y Geller (2005, p. 84), esta característica de las cámaras funerarias las define como espacios liminales dentro de la estructura del cosmos. Gracias a esto, una de las funciones secundarias de las tumbas es ser sitios aptos para la transformación (Ashmore y Geller *ibid.*). Hull (2006) por su parte, sostiene que la ideología detrás de las tumbas reales mayas consiste en verlas como los puntos de partida para el ascenso y el tránsito cosmológico de los gobernantes fallecidos.[314]

En los casos estudiados, esta utilidad connotada queda evidenciada con los restos materiales y las imágenes encontradas en el interior de algunas tumbas. Cabe recordar el mensaje del ajuar funerario de la Tumba 9 del Templo del Sol Nocturno y la función simbólica del edificio Hunal plasmada en la imagen de la vasija Dazzler. Las capas de pigmento rojo sobre el cuerpo de los gobernantes podrían participar de este mismo significado, y ser la manifestación tangible de una propiedad corporal compartida con el dios solar en momentos liminales de transformación.

Si bien las tumbas reales tienen este potente simbolismo, es solamente a través de los programas escultóricos en las fachadas de los recintos funerarios que se muestra al público la transformación *post mortem* de los gobernantes. Es así como observo que dentro de estos contextos explícitos las imágenes en la EIA no son enteramente autónomas, y que prevén las funciones secundarias de los edificios para alcanzar un sentido completo; de la misma forma, el significado de las tumbas y del lugar se fortalece, e incluso se enriquece con el discurso visual de la EIA.

Propongo, por lo tanto, que el papel de los programas escultóricos en los recintos funerarios fue materializar en el entorno construido y en el espacio cosmológico la transformación, el resurgimiento y ascenso de los gobernantes, es decir, el proceso completo de apoteosis celestial que inicia en su punto de entierro.

---

[314] Para el período clásico, estas consistencias se pueden detectar en varios casos, por ejemplo, en las tumbas del Clásico temprano en Río Azul (Acuña 2007 y 2015) y en la tumba de *K'inich Janaab' Pakal* en Palenque (Stuart y Stuart 2008 y 2010; Scherer 2012).

El establecimiento inicial de la arquitectura como un contexto explícito sirvió para determinar la existencia de una magnitud de significado más independiente y estable frente a la imagen, más dependiente y necesitada de ciertos valores que acoten su sentido. A lo largo de este capítulo, sin embargo, se ha constatado otro nivel de vinculación entre la EIA y su contexto, ya que ha quedado en evidencia que con la adición de un enunciado iconográfico a las funciones de un edificio se da una compaginación y mutua dependencia entre los códigos visuales y los códigos arquitectónicos (denotados y connotados). Baudez (2002, p. 141) nos dice que este tipo de colaboraciones entre dos magnitudes distintas de significado no son simples acumulaciones de signos, sino verdaderas composiciones en las que los objetos adquieren y matizan sus valores de significado por la relación contextual que mantienen con otros. Se trata, pues, de entramados de significados en los que la totalidad es más amplia y compleja que la sola suma de sus partes.

2. *Los programas escultóricos y los recintos funerarios como evidencias de un estatus de antepasados adquirido.*

En el Capítulo 7 se definió que los antepasados son un grupo selecto dentro de todos los muertos de una comunidad. También se constató a través de las imágenes en la EIA que para los mayas prehispánicos los antepasados reales fueron más cercanos a los dioses: se integraron en los ciclos de vida-muerte de algunas deidades y participaron en la sociedad y en los discursos de élite como los sancionadores del orden y del poder político.

En muchas culturas mesoamericanas y alrededor del mundo la ancestralidad (o el carácter de antepasado de un individuo) es un estatus adquirido, una categoría culturalmente producida que se genera y alcanza a través de muchas vías. De acuerdo con Helms (1998, pp. 36-37), Hill y Hageman (2016, pp. 45-49, 55-67), la preparación y la veneración de los restos físicos de una persona, los rituales fúnebres en su honor, la conmemoración a través de ceremonias periódicas y el reclamo de vínculos (familiares o no) en los discursos de poder, son prácticas culturales que pertenecen a este proceso, con las que los gobernantes fallecidos u otras personas relevantes para ciertos grupos sociales obtienen dicho estatus, distinguiéndose de otros muertos, despersonalizados e indiferenciados.

Todas estas prácticas han sido registradas y estudiadas en la cultura maya de los períodos preclásico y clásico (McAnany 1995, pp. 126-131; Fitzimmons 2009, pp. 15-16). Al respecto, McAnany (*ibid.* y 1998) ha observado un cambio diacrónico, y sugiere que si bien en el Preclásico las prácticas asociadas con la veneración de los antepasados se dieron de maneras más sutiles en el entorno construido, durante el Clásico esta práctica adquirió mayor complejidad y se manifestó con la construcción de templos de veneración en puntos estratégicos y nodales de la traza urbana, con imágenes que los representan y con la dedicación de textos con largas genealogías y en los que se conmemoran las acciones de los personajes.[315]

Siguiendo estos postulados, planteo que la construcción de recintos funerarios cuyo *locus* temático es la transformación y el resurgimiento de los gobernantes se enmarca en esta renovada tradición de veneración de los antepasados. Asimismo, sugiero que su importancia dentro del entorno construido radica en que a través de este tipo de espacios los gobernantes muertos se transformaron culturalmente en antepasados frente a la comunidad y los grupos en el poder, quedando evidenciado de esta forma su peso político y relevancia social a lo largo de varias generaciones.

Afín a este significado, los recintos funerarios como los que aquí se han estudiado ayudan a construir y perpetuar la memoria cultural de los gobernantes fallecidos. Cannon (2002, pp. 192-194) dice al respecto que el emplazamiento del cuerpo de los gobernantes y las narrativas que se recrean en el entorno construido son formas de crear un sitio con memoria. El mismo autor (*ibid*.) también observa que la escala espacial de los recintos funerarios excede el de los sitios personales (o familiares) con memoria, y que esta escala varía de acuerdo con la audiencia a la que están destinados.

Es en este sentido que observo que el emparejamiento de los códigos arquitectónicos y el *código visual de representación* en función de crear un sitio que materializa una narrativa centrada en la apoteosis de los gobernantes puede definirse como un nuevo reajuste y una renovación sustancial de la tradición escultórica integrada en la arquitectura. A diferencia de las innovaciones que se han

[315] Un caso paradigmático muy temprano (Preclásico medio/tardío) de estas prácticas es la Estructura 6 de Tak'alik Ab'aj. Para más detalles, consultar Schieber de Lavarreda y Orrego Corzo (2012).

documentado en las Partes II y III de este trabajo, que se limitan a la estructura interna de las imágenes, considero que esta es una renovación un tanto más profunda, ya que introduce en el sistema de representación significados pertenecientes a una dimensión semántica que excede el marco visual.

8.2 El entorno construido de la EIA

A partir de las conclusiones del apartado anterior surge una pregunta que guiará el presente apartado: ¿A quiénes van dirigidos los contenidos de información de las imágenes y cuál es su distribución social?, y, en relación directa con este cuestionamiento, ¿cómo se utilizó el entorno construido, y dentro de él las imágenes, para transmitir esta información?

Para responder estas interrogantes es necesario estudiar los tipos de espacios que circundan a los edificios con EIA y sus características, mismos que tomaré como los entornos de recibimiento de los contenidos de información de los programas escultóricos, diseñados especialmente para la transmisión de información por la vía visual, y a los que a partir de ahora denominaré *espacios comunicativos o de recepción*.

Como se ve en la Tabla 8.3, todos los espacios comunicativos de los programas escultóricos son patios, plazas y espacios abiertos no delimitados, con la única excepción del relieve del Templo II del Grupo Tutil en Dzibanché, construido en el interior de un cuarto abovedado en lo alto de un basamento (Fig. 8.7B y C).[316] Al respecto, es necesario tomar en cuenta que los espacios arquitectónicos cambian sustancialmente a lo largo de su historia, es por eso que intentaré, en la medida de lo posible, reconstruir el espacio comunicativo de la EIA mientras estuvo expuesta.

Cabe recordar que la recurrencia en los tipos de espacios de los programas escultóricos ya había sido tomada en cuenta en el Capítulo 3, cuando se analizaron sus valores plásticos y formales. Aquí retomaré de forma sintética algunos resultados de esos análisis para comprender mejor el *modus operandi* del plano de

[316] No se han tomado en cuenta el friso de Placeres ni el rostro de estuco n°1 (caso suplementario), ya que desconocemos los edificios que los contenían y el entorno circundante.

expresión, cuyos rasgos serán tomados como un repertorio de recursos necesarios para la adecuada transmisión de la información de acuerdo con el tipo de espacio.

Tabla 8.3 Espacios comunicativos o de recepción de la EIA

Edificio con programa escultórico		Espacio comunicativo
Plataforma 1C Sub, Estruct. 1. El Tigre		Plaza elevada de la Estructura 1
Edificio 142 norte. Yaxhá		Patio en la cima del basamento (edificio) 142 SUB-2
Edificio 142 sur. Yaxhá		Patio en la cima del basamento (edificio) 142 SUB-2
Calzada Acrópolis. El Mirador		Márgenes de la Calzada Acrópolis frente a plaza elevada, frente a plaza
Edificio H Sub-2. Uaxactún		Patio elevad del Grupo H y Plaza Sur (¿y espacio circundante?)
Edificio H Sub-10. Uaxactún		Patio elevado del Grupo H y Plaza Sur
Edificio 5D-23-2nd. Tikal		Patio elevado de la Acrópolis Norte
Edificio Kabul. Izamal		Plaza A
Acrópolis Los Arboles, Edificio Pimiento. Xultún		Espacio abierto en el sector norte de la ciudad
Edif. 2, Patio Sur, Estr. X (EX - S2). Becán		Plaza o espacio abierto al sur de la Estructura X
Estructura N9 - 56. Lamanai		Plaza elevada del conjunto tríadico
Edificio Margarita. Copán		Plaza (¿elevada?) posiblemente delimitada por edificios
Estructura 1-A Sub. Balamkú		Plaza B (Grupo Central)
Edificio Rosalila. Copán		Plaza elevada
Edificio A de Grupo Sur. Holmul		Patio elevado del Grupo II
Casos suplementarios	Edificio 5D-82-1st. Tikal	Espacio abierto en el sector norte de Mundo Perdido
	Templo del Sol Nocturno. El Zotz	Plaza principal de Grupo El Diablo
	Templo I. Dzibanché	Plaza elevada Xibalba
	Templo II, Grupo Tutil. Dzibanché	Interior del Templo II
	Talud de terraza 3. Toniná	Frente al espacio abierto de la terraza 3

Antes de iniciar con el análisis es pertinente hacer un breve recorrido acerca de los planteamientos teóricos y las interpretaciones de los diferentes espacios urbanos como medios comunicativos.

8.2.1 Función y significado de los espacios comunicativos en las ciudades mayas

Existe cierto acuerdo en considerar que en las ciudades mayas y mesoamericanas los espacios abiertos no delimitados y las plazas fueron de carácter público (Kubler 1962b y 1985, Andrews 1977, Inomata 2006, Inomata y Tsukamoto 2014), mientras que los patios y las plazas elevadas se caracterizaron por ser más restringidos y limitados de acceso (Parmington 2011, Cap. 2). Los autores antes citados, entre otros muchos (véase también Liendo Stuardo 2011, pp. 7-17; Clancy 2015, pp. 212-215), consideran que el "vacío" arquitectónico de estos lugares no conlleva una ausencia de significados funcionales, y que pudieron cumplir varios propósitos, como la instalación eventual de mercados o ferias de intercambio, la organización de banquetes y celebraciones, la congregación multitudinaria y convivencia de varios grupos sociales y la observación de montajes teatrales en el marco de ceremonias y rituales.

Con base en una serie de características de la infraestructura arquitectónica se categorizan estos espacios como públicos o privados. Se considera que el tamaño de los espacios, por ejemplo, impacta directamente en la cantidad de personas reunidas (Inomata *ibid*.). Andrews (1977, p. 8) también observa que las diferentes alturas de plataformas, patios y edificios con respecto a las plazas son indicadores de una jerarquización del espacio y una transición de lo público a lo privado. Así mismo, la accesibilidad del espacio, controlada a través de escalinatas, puntos de entrada y calzadas, indica qué tan restringido era el lugar, pero también señala patrones de circulación que pudieron formar parte de procesiones ceremoniales (O'Neil 2012, Cap. 2; Ciudad Ruiz *et al*. 2011; Tsukamoto 2014; Clancy 2015). El tipo de edificios que delimita las plazas y patios también es un indicador de la categoría del espacio; existen, por ejemplo, graderías amplias que se cree fueron dispuestas para grupos grandes de observadores (ej. Edificio Nohochná de Edzná. Benavides 2014, pp. 148-153) o santuarios y palacios residenciales de corte más privado y exclusivos de los grupos de élite (ej. edificios alrededor de la Plaza Pom en Dzibanché. Nalda y Balanzario 2005).

A partir de estas observaciones considero conveniente aplicar (como una primera aproximación y categorización inicial) los planteamientos de Parmington (2011, p. 20), quien propone entender los diferentes tipos de espacios como gradientes entre un espacio común (*common space*) y un espacio de élite (*elite space*), siendo el espacio común un lugar público y el espacio de élite uno más privado (también Clancy 2015, pp. 210-212). El autor (*ibid.*, p. 25) retoma las caracterizaciones de los entornos construidos propuestas por Chermayeff y Alexander (1963), y clasifica los espacios urbanos mayas de la siguiente manera:

1. *Público urbano*: espacios de dominio público y accesibles a todos los grupos sociales. 2. *Semi-público urbano*: espacios accesibles a varios grupos sociales, pero bajo el control del gobierno o ciertas instituciones. 3. *Público grupal*: espacio accesible sólo a ciertos grupos, que presenta al mismo tiempo rasgos de un dominio privado y utilidades de orden público. 4. *Privado grupal*: espacios dominados por residentes o por ciertos grupos especializados, con acceso y a veces visibilidad restringida. 5. *Privado familiar*: espacios controlados por unidades familiares y destinados a las actividades de grupos pequeños y exclusivos. 6. *Privado individual*: lugares de actividad privada de algunos individuos y sin acceso a grupos.

Siguiendo los postulados de Liendo Stuardo (2011), Inomata (2006), Inomata y Tsukamoto (2014), se considerará en este trabajo que los espacios públicos de las dos primeras categorías (*Público urbano* y *Semi-público urbano*) operaron en el área maya de dos formas importantes: (1) como medios para la acción social y la expresión colectiva (con diferentes grados), cargados de significados funcionales y simbólicos (funciones primarias y secundarias) que se materializan en sus aspectos físicos, como edificios, objetos y rasgos de la arquitectura; (2) significados que a su vez pudieron estar generados y manipulados por ciertos grupos de élite con fines particulares. Estos dos aspectos fundamentales de los espacios públicos, como se verá detalladamente en el análisis, los convierte en arenas políticas más que en sitios neutrales, utilizados también como los medios idóneos para el ejercicio político de la autoridad (Tsukamoto 2014, pp. 52-54; Kurnick 2016).

En cuanto a los espacios a medio camino entre lo público y lo privado y los espacios de orden más privado (*Público grupal*, *Privado grupal*, *Privado familiar* y

Privado individual) se debe considerar que en las ciudades mesoamericanas el entorno también está seccionado de acuerdo con jerarquías sociales (Gutman 1976, Rabinow 2003, Tsukamoto *ibid.*). Al respecto, Bourdieu (1989), Knapp y Ashmore (1999, pp. 16-18) plantean que las relaciones simbólicas de poder se reproducen y se vuelven tangibles y operativas a través de la estructura del espacio urbano. En consecuencia, el significado y las funciones comunicativas de los espacios de carácter más privado varían con respecto a los lugares públicos. Se trata, pues, de espacios en los que la interacción social es mucho más restringida y que responden a las necesidades y las expectativas de personas y grupos más elevados en la escala social.

Todas estas características y funciones de los espacios abiertos, plazas, patios y recintos cerrados apuntan a la existencia de varias categorías de espacios dentro del entorno construido. Es en ese sentido que se vuelve imperante estudiar el ambiente físico de los programas escultóricos como espacios comunicativos y de recepción, no solo para indagar acerca de los grupos receptores de las narrativas y los mensajes, sino para examinar el rol social de la EIA como generadora de significados.

8.2.2 Análisis de los espacios comunicativos de la EIA

Plataforma 1C Sub, El Tigre (Fig. 8.8)

En su configuración inicial – Preclásico tardío (*ca*. 400-200 a.e.c.) –, la Estructura 1 de El Tigre fue un conjunto tríadico compuesto por las plataformas 1C Sub, 1B Sub y el basamento piramidal principal, o Edif. 1 (consultar Vargas Pacheco y Salgado Delgado 2003 y 2013). Es posible, por lo tanto, que en sus inicios la Estructura 1 se haya vinculado con la instauración de la institución real y las actividades de orden político y ritual que esto conlleva, tal como parecen haber funcionado los grupos tríadicos durante el Preclásico medio y tardío en el Petén central (Hansen 1998 y 2016); no por ello hay que descartar la posibilidad de que la Estructura 1 también haya albergado, durante dicha época o en siglos posteriores, tumbas reales, tal como ocurrió con el grupo tríadico de N9-56 de Lamanai (ver apartado 8.1.2).

La Figura 8.8A muestra la última configuración del conjunto, pero debe tomarse en cuenta que los dos edificios construidos frente al basamento piramidal (lados este y oeste) son posteriores, aproximadamente del Clásico tardío.

En la configuración original del conjunto, la Plataforma 1C Sub fue uno de los edificios laterales (extremo noreste). Su fachada principal y el programa escultórico están orientados hacia el interior de la plaza elevada del conjunto (sur), que está diez metros por encima de una plaza monumental delimitada por las Estr. 2 y 3.

La visibilidad de los mascarones es impracticable desde el nivel de la plaza inferior y sólo son accesibles desde la plaza elevada del conjunto tríadico. El acceso principal al conjunto es una escalinata de 41 metros de ancho, y la plaza elevada con la que conecta tiene, aproximadamente, 50 x 85 metros. Si bien la plaza elevada parece haber tenido un acceso controlado y visibilidad limitada debido a la altura que la separa de la plaza inferior, el ancho de la escalinata indica que el flujo de personas debió ser importante, algo que concuerda con las dimensiones de la plaza elevada, capacitada para recibir grupos grandes de personas. Esto indica que la plaza en la que se encuentran los mascarones fue un espacio *Semi-público urbano*. No debe descartarse la posibilidad de que haya sido un lugar de circulación constante durante eventos ceremoniales.[317]

En cuanto a las funciones secundarias (o utilidades connotadas) del espacio, las características arquitectónicas mencionadas designan un lugar jerarquizado con un significado que lo distingue del resto del entorno. Recordemos que la Estructura 1 es un conjunto tríadico cargado de significados cosmológicos reforzados por la EIA con imágenes de dioses solares, rostros genéricos de divinidad (*k'uh*) y antepasados que emergen y se elevan (ver el análisis de los mascarones de la Plataforma 1C Sub y los posibles contenidos narrativos de la Estructura 1 en el Cap. 7). Esto podría definir el plano de la plaza elevada como un espacio de orden más sagrado y cercano al ámbito celestial.

[317] Véanse en el Cap. 3 los rasgos formales y plásticos de los mascarones arquitectónicos, sobre todo la sobredimensión y el volumen de los rostros, que los hacen altamente visibles dentro del espacio comunicativo.

Edificios 142 Norte y 142 Sur, Yaxhá (Fig. 8.9)

Los dos edificios se encuentran en el patio del noveno cuerpo del basamento de la Estructura 142 Sub2, situada en la Acrópolis Norte del sitio (un posible conjunto tríadico durante el Preclásico tardío). El acceso al patio y a los mascarones se da únicamente por una escalera que parte desde la plaza principal de la acrópolis. El conjunto de la acrópolis tiene dos escalinatas como vías de acceso principales, una por la Calzada Blom y la otra que conecta con una plaza de nivel más bajo.

La Estructura 142 sin duda fue visible desde ambos lugares, no así los mascarones que estuvieron ocultos de la vista pública por la altura del basamento y por la Estructura 142 Sub1. Si bien el espacio de la plaza elevada de la acrópolis es de carácter semi-público con acceso controlado, el patio elevado donde están los mascarones estuvo reservado a ciertos grupos y tal vez destinado a acciones rituales y recorridos ceremoniales, tal como se sugirió en el Capítulo 7.

Estas características concuerdan con los espacios de tipo *Público grupal*, que operan bajo el dominio y exclusividad de ciertos grupos pero que están enclavados en entornos públicos o semi-públicos.

Un tanto similar al caso de la Estructura 1 de El Tigre, en la Acrópolis Norte de Yaxhá la separación funcional (funciones primarias) del espacio se corresponde con una distinción semántica indicada por el carácter de las imágenes y por la jerarquización del patio que se enfatiza por la altura del basamento.

Calzada Acrópolis y tableros, El Mirador (Fig. 3.15A y 8.10)

Los tableros están dispuestos en los taludes de una calzada o camino elevado que comunica distintos recintos ceremoniales de la Acrópolis Central del sitio. Al parecer, el escurrimiento del agua por el pavimento fue encausado hacia los canales y reservorios de agua (Argyle 2009 y 2010; Hernández *et al.* 2013, p. 945), lo que contribuyó a la narrativa de las imágenes de los tableros (véase Cap. 7).

En general, se considera que las calzadas de El Mirador tuvieron un uso público. La Calzada Acrópolis, en cambio, tiene accesos restringidos y conecta con templos y otros edificios destinados a las élites gobernantes. Hernández y sus colaboradores (Hernández *et al*. 2013, p. 946) sugieren que este rasgo señala un uso más privado de la calzada, solo al alcance de ciertos grupos sociales dominantes, quienes, por

cierto, no debieron ver las imágenes de los tableros al transitar por la calzada por estar fuera de su campo visual. No obstante, los tableros fueron diseñados para ser vistos por personas reunidas en una plaza de grandes proporciones situada al norte y frente a la calzada (Morales Aguilar, comunicación personal, noviembre de 2016).[318] Cabe destacar que tanto las secciones laterales de la calzada como la plaza fueron alteradas en sus funciones y cubiertas posteriormente por nuevas estructuras, lo que modificó sustancialmente el contexto de recepción de los tableros.[319] También se debe considerar que lo que ahora vemos de los relieves de estuco es solamente una parte de un programa escultórico más amplio que sufrió modificaciones importantes mientras estuvo visible; su análisis espacial, por lo tanto, debe tomarse como preliminar, en espera de que nuevos datos aporten más información (véanse las exploraciones recientes de este espacio en Hansen 2013).

Si bien el uso de la Calzada Acrópolis fue restringido, el contexto comunicativo de los tableros tuvo rasgos característicos de los espacios de uso común. Por esta razón, puede ser categorizado como un espacio de tipo *Público urbano*.[320]

La exclusividad de este espacio y los valores de significación introducidos por el programa escultórico son rasgos que, como ya hemos visto en El Tigre y en Yaxhá, ayudan a crear un lugar semánticamente diferenciado enclavado en el entorno construido de la ciudad.

Estructuras H Sub-2 (Fig. 8.11) *y H Sub-10* (Fig. 8.12), *Uaxactún*

H Sub-2 se encuentra en una plataforma elevada de la Plaza Sur del Grupo H. La plataforma tuvo un acceso limitado por una escalinata de mediadas proporciones en la cara oeste del conjunto. Durante el estadio constructivo 3 (150-50 a.e.c.), el edificio del friso fue el más importante del grupo y alcanzó los 5.24 metros de alto con respecto al patio de la Plaza Sur (Valdés 1989, p. 604). La altura del edificio y la ubicación del programa escultórico facultaron que fueran perfectamente visibles desde el nivel de la plaza. Este rasgo, sumado a la continuidad del friso en las cuatro

[318] Véanse los rasgos formales de los tableros en el Cap. 3, Tabla 3.2.

[319] Agradezco a Carlos Morales Aguilar las discusiones, los comentarios y la información compartida respecto a este espacio y sus características.

[320] Esta caracterización del espacio queda sujeta a corroborarse en un futuro según los resultados que arrojen las nuevas exploraciones arqueológicas.

fachadas de la estructura (Valdés 1989, p. 605), indica que la contemplación de las imágenes exigió que se realizara un circuito alrededor de H Sub-2, que bien pudo efectuarse sobre el patio elevado de la Plaza Sur y sobre la plataforma este.

Las dimensiones del friso, su grado alto de presencia visual (Tabla 3.2, Cap. 3) y la inexistencia de edificios que lo ocultaran, hacen plausible suponer que las imágenes fueron perfectamente visibles desde el interior de la Plaza Sur así como desde el espacio abierto que la rodea.

En este estadio constructivo, las características de la plataforma este apuntan a que fue un espacio de acceso controlado y acondicionado para recibir grupos pequeños o medianos, mientras que la Plaza Sur y sus alrededores (un espacio abierto) fueron, tal vez, de acceso y tránsito más libre. Más allá de estas limitantes, el Edificio H Sub-2 y su programa escultórico parecen diseñados para participar de ambos espacios. De ser cierta la hipótesis acerca de que fue visible desde el espacio abierto que circunda la Plaza Sur, el espacio comunicativo del H Sub-2 pudo extenderse a un entorno más amplio de carácter *Público urbano*. Al igual que los casos anteriores, se trata de un lugar que por sus características y carga semántica se puede definir como un enclave mítico-sagrado dentro del entorno construido de Uaxactún (véase la narrativa del friso en el Capítulo 7).

Las características restringidas de la plataforma elevada se mantienen y acentúan a lo largo de toda su historia. Durante el estadio constructivo 6 (*ca*. 50 a.e.c.) – al que pertenece el Edificio H Sub-10 – el patio interior de la plataforma tuvo una mayor altura y fue menos accesible y visible para los grupos reunidos en la explanada de la Plaza Sur debido a que los edificios H Sub-3 – Sub-7 cierran el campo visual casi por completo. La Plaza Sur, en cambio, continuó siendo de acceso semi controlado y adaptado para grupos medianos o grandes. La única estructura que participa de los dos espacios (Plaza Sur y patio interno de la plataforma) es H Sub-10, con un programa escultórico que rodea al edificio por sus cuatro lados y que pudo conectar narrativamente la fachada interna con la externa (véase el análisis en el Cap. 7).

Su ubicación en el eje de la plataforma y de la Plaza Sur lo hacen uno de los puntos focales de todo el entorno (si no es que el más importante). No obstante, la baja altura de las imágenes, el bajorrelieve homogéneo y la dimensión reducida de

las figuras humanas requieren la cercanía del observador para la adecuada recepción de los contenidos de información.[321]

Por todas estas características es viable suponer que el espacio de recepción del programa escultórico es dual, tanto *Semi-público urbano* como *Público grupal*.

Estructura 5D-23-2nd, Acrópolis Norte, Tikal (Fig. 8.13)

Alrededor de los inicios del siglo III, *ca.* 200 e.c., la Acrópolis Norte de Tikal estuvo configurada como una plataforma elevada con un patio de medianas proporciones cerrado por sus cuatro lados por las estructuras 5D-23-2nd, 5D-22 (2° estadio constructivo), 5D-24 y 5D-26 (ambos en su primer estadio constructivo). Ver Fig. 8.13A. Los tres primeros edificios estuvieron orientados hacia el interior del patio elevado mientras que el último, 5D-26, fue el punto de acceso a la acrópolis, de cara hacia la escalinata principal del recinto. Todo el conjunto fue construido sobre una plataforma baja y amplia con una escalinata ancha, lo que indica patrones de accesibilidad más permisivos en esta área.

A esta etapa constructiva de la acrópolis pertenece el mascarón de 5D-23-2nd. Su visibilidad fue prácticamente nula desde la plataforma basal, y para acceder a él se debía subir a la acrópolis e ingresar al patio interno del conjunto. Por estas razones considero que su espacio comunicativo estuvo controlado y limitado a ciertos grupos; se trata de un espacio de tipo *Público grupal*, similar en muchas de sus características al entorno del Edificio 142 de Yaxhá.

En una fase constructiva posterior (*ca*. 270 e.c. Ver Fig. 8.13B) se altera únicamente el edificio 5D-22, que se convierte en el punto dominante del entorno. Las características del conjunto como espacio restringido se mantienen, y podría pensarse que las dimensiones del patio elevado se reducen debido a la ampliación de 5D-22. Para esa época los mascarones de 5D-23-2nd pudieron seguir expuestos, aunque de acuerdo con Sanz Castro (1998a, pp. 104. Basado en W. Coe) estos fueron cubiertos dos o tres décadas después de su construcción.

Desde sus inicios en el Preclásico tardío, las funciones secundarias de la Acrópolis Norte como un lugar cosmológico quedaron establecidas por los

[321] Véanse los resultados del plano de expresión: Capítulo 3: *estratos de construcción formal n°2 y 4*.

mascarones de montañas sagradas (en 5D-Sub.1-1) y del dios *K'inich* (en 5D-Sub.3-A. Consultar Sanz Castro 1998a), y la jerarquía del espacio se definió por las características arquitectónicas del conjunto. Con el arranque del Clásico temprano este espacio pasa de ser un lugar exclusivo de los dioses a estar ocupado por la figura real del mascarón de 5D-23-2nd; con lo cual el personaje representado cobra una dimensión cosmológica (Sanz Castro *ibid.*).

Edificio Kabul, Izamal (Fig. 8.14)

La fachada oriente de Kabul, que es donde se encontraba el mascarón, ve hacia la Plaza A del sitio (Burgos Villanueva *et al*. 2012; Kantún Rivera 2014, pp. 66-67), un espacio de grandes dimensiones y de carácter enteramente público que en sus funciones comunicativas puede ser catalogado como *Público urbano*.

Kantún Rivera (2014) ha estudiado los múltiples relieves de las fachadas oriente, sur y poniente del edificio. A partir de sus conclusiones (Kantún Rivera *ibid*. pp. 64-70) se puede inferir que Kabul participaba de al menos tres espacios diferentes: la Plaza A antes mencionada, con el mascarón en la cara oriente; el espacio abierto al poniente, donde desembocaba el *sakbeh* que venía de Aké, y en cuya cara estaban expuestos relieves con imágenes de cautivos y la Plaza B, donde estaba la cara sur del edificio con grandes mascarones arquitectónicos y relieves de un ave mitológica y, posiblemente, de otros personajes reales (ahora perdidos).

Estas características señalan claramente que el edificio debía ser rodeado en el extremo sur para completar un circuito discursivo. El mascarón con la figura real, al parecer, formaba parte de la fachada principal y participaba de un espacio de carácter más ceremonial, a diferencia de la fachada poniente, enclavada en un espacio de circulación constante.

El plano de expresión del mascarón favoreció la adecuada recepción de la imagen en un espacio tan grande como la Plaza A,[322] que tuvo, al menos, 150 metros en cada uno de sus lados. Un detalle importante es la ubicación del mascarón en la fachada del edificio. Las reconstrucciones hipotéticas de Kantún Rivera (2014, Fig. 22. Véase también la Figura 8.14B) hechas con base en los hallazgos arqueológicos

[322] Véanse las dimensiones del mascarón en la Tabla 3.2 y los resultados del análisis de la sobredimensión de la figura humana y del uso del relieve (Capítulo 3: *estratos de construcción formal n°2 y 4*).

y en los registros de Charnay y Catherwood, sitúan el nivel bajo del mascarón a casi dos metros por encima del nivel de la plaza. Esto debió facultar que la imagen fuese vista a pesar de la distancia y de las congregaciones masivas en la Plaza A.

Acrópolis Los Árboles, Xultún (Fig. 8.15)

La acrópolis se encuentra en un espacio abierto en el sector norte del sitio. Su fachada principal y el complejo escultórico de los edificios Pimiento, Corozal, Ramón y Bayal, están orientados hacia el sur.

Si bien el área sur del espacio abierto se considera de libre acceso, el área norte (de espaldas a la acrópolis) pudo ser más limitada por su conexión espacial con un pequeño grupo en el Cuadrante 12F y por el espacio nivelado entre ambos conjuntos arquitectónicos, que conecta el baño de vapor conocido como Los Sapos (Estructura 12F5) con la acrópolis (Clarke *et al.*, 2014, p. 209). Se cree que entre ambos edificios existió una conexión ritual y simbólica (Clarke y Luna 2015).

La ubicación topográfica de la acrópolis es más alta con respecto al Grupo B, ubicado más al sur, por lo que debió ser visible desde la plaza que se encuentra al lado del Edificio 12H3, contemporánea a la acrópolis (del Cid y Pérez 2014).

Se debe considerar que el friso Pimiento – que es el momento jerárquico de la narrativa del complejo escultórico de la acrópolis (véase Cap. 7) – está al frente y en la parte más elevada de la fachada, lo que permitió que fuese visto a pesar de la distancia, aunque con menor detalle a medida que desciende el terreno. Asimismo, la terraza acondicionada frente a Pimiento (sobre la Plataforma Bayal) concuerda con los espacios escénicos acondicionados para las actividades rituales a la vista del gran público; algo que debió formar parte inseparable del mensaje visual de la EIA. Todas estas características apuntan a que el espacio comunicativo de los programas escultóricos tuvo un carácter *Público Urbano*.

Retomo las interpretaciones hechas en torno a la Acrópolis Los Árboles en el Capítulo 7, para sugerir que el conjunto arquitectónico completo se configuró como una categoría especial de lugar dentro del entorno y del paisaje circundante, que conjunta espacios cosmológicos y que tiene, además, referentes míticos específicos. De acuerdo con los estudios de Pope (2006, pp. 39-42), estructuras como ésta participan de los ámbitos míticos e históricos a la vez y se convierten en

símbolos del orden social y político, como un reflejo del orden cósmico; algo que claramente se ve en la conformación del entorno, que distingue el carácter sagrado y exclusivo del lugar con respecto al ambiente que lo rodea.

Se debe considerar, también, que la ubicación, la morfología y la organización espacial de la Acrópolis Los Árboles son características que encajan con los edificios de funciones políticas y rituales – muy probablemente escénicas – del Clásico (para una visión general del área maya, véase Delvendahl 2010, Cap. 2 y 3. Véase también una interpretación al respecto de la acrópolis de Xultún en Rivera Castillo *et al*. 2012, p. 241); acaso cumpliendo con el papel de sede del poder real.

Edificio 2, Patio Sur de la Estructura X (EX – S2), Becán (Fig. 8.16)

Durante el Clásico temprano, entre 250 y 450 e.c., el Edificio 2 estuvo parcialmente aislado del conjunto arquitectónico de la Estructura X, que sólo adquirió su configuración final en el Clásico tardío o terminal (Campaña Valenzuela 2005, p. 51); cabría la posibilidad de que lo que hoy conocemos de este Edificio 2 pudiese haber formado parte de un conjunto arquitectónico más amplio, y que éste haya sido desmantelado (al menos en parte) a raíz de las remodelaciones posteriores.

La fachada principal del Edificio 2 con el friso está orientada hacia el sur, de cara a una plaza de grandes dimensiones. La entrada principal, sin embargo, es por el lado poniente.

Se desconoce la configuración exacta de la plaza para el Clásico temprano, aunque se piensa que desde sus inicios fue construida como un espacio público delimitado por estructuras en los lados sur, poniente y norte (Campaña Valenzuela, com. per., junio de 2017). Contando desde el nivel de la plaza, el Edificio 2 tuvo al menos 3.5 metros de altura, a los que deben sumarse los 4 metros de la altura original del friso.[323] Estos rasgos y el hecho de que el edificio se encontraba aislado y sin elementos que lo ocultaran de la vista pública,[324] debieron propiciar que el friso contara con una buena visibilidad, aunque con la distancia se perdieran algunos

[323] Para ver el cálculo aproximado de la altura del friso, consultar el Capítulo 3 el análisis sobre las dimensiones de los formatos escultóricos.

[324] En el Clásico temprano el edificio tuvo al menos una remodelación, y el friso, siempre visible desde la plaza, quedó integrado a un nuevo programa escultórico que cubrió parte de friso original (lado este); de estos nuevos relieves quedan pocos vestigios (Fig. 3.34B y C).

detalles pequeños. Se debe recordar, además, que el friso es de tipo exento, es decir, es una prolongación del muro frontal que se desplanta sobre el techo.

Estas características apuntan a un espacio comunicativo de orden *Público urbano*, y también indican que los diseños del edificio y del friso se adecuaron al tipo de espacio y a las necesidades de visibilidad del entorno.

Conjunto tríadico y Edificio N9-56, Lamanai (Fig. 8.3 y 8.17)

El espacio frente al conjunto tríadico está delimitado por dos estructuras pequeñas en los lados norte y sur (designadas 60 y 52, respetivamente), de las que se desconoce su fecha de construcción. Para la época en que los mascarones de N9-56 estuvieron expuestos, *ca.* 450-550/600 e.c., este espacio bien pudo ser de tipo abierto o delimitado, en este último caso, configurando una plaza de proporciones amplias (100 metros en el eje noroeste-sureste, aproximadamente). Más allá de las limitantes para conocer la configuración exacta de este espacio, reconozco que las dos formas posibles corresponderían con un ambiente de tipo *Público urbano*.

El conjunto tríadico abre hacia este espacio, desde el cual el N9-56 es perfectamente visible, no así el programa escultórico completo. Partes de los mascarones del 1° cuerpo quedan ocultos a la vista pública por la pequeña plataforma de acceso al frente del edificio y por la altura de la plataforma basal del conjunto; los mascarones del 2° y 3° cuerpo, en cambio, sí tuvieron la altura suficiente para ser vistos desde este espacio, aunque no con todos sus detalles.[325]

Estas observaciones hacen pensar que el programa escultórico de N9-56 participó en dos espacios comunicativos a la vez, uno de carácter *Público urbano* y otro más restringido, tal vez de tipo *Público grupal*. Esta capacidad de los mascarones de integrarse a dos tipos de espacios los asemeja a los tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador y al friso H Sub-2 de Uaxactún. Los tres programas escultóricos estuvieron enclavados en el seno de un espacio restringido para pequeños grupos y para actividades ceremoniales de orden más privado, pero su campo de recepción visual se extendió al dominio público, aunque con las limitantes ya señaladas. Estas características concuerdan con las de los escenarios para

[325] Basado en observaciones personales, marzo de 2018.

efectuar rituales y espectáculos destinados a los grupos grandes de población (Inomata 2006, pp. 809-811). Otra similitud entre estos tres conjuntos arquitectónicos es que emplazan en el espacio común y de uso público lugares cosmológicos de carácter más sagrado (ver el análisis de N9-56 en el *Apartado 8.1* de este capítulo).

Edificios Margarita y Rosalila, Copán (Fig. 7.12B, 8.1 y 8.18)

Como se dijo en el *Apartado 8.1*, el Edif. Margarita fue construido sobre sus predecesores Hunal y Yehnal, que fueron levantados en el centro de la Plataforma Yune. Desde sus inicios la plataforma fue un espacio restringido para las actividades y los grupos de la élite gobernante (consultar las Figuras 8.1A y D). Con la construcción de este espacio también se inauguró un recinto de corte más sagrado con respecto al entorno adyacente suburbano; rasgo que en gran medida se mantuvo durante toda la historia de Copán (Agurcia Fasquelle y Fash 2005).

Con la edificación de Margarita, *ca.* 440-470 e.c., se construye también una única terraza o plataforma, Witik, que alcanza 5 metros por encima del nivel del río (Fig. 8.18A. Consultar Sharer *et al*. 2005, p. 168). Estas nuevas características de la acrópolis temprana mantienen el espacio como un lugar restringido al público. Según las investigaciones de Sharer y sus colaboradores, y de acuerdo con el levantamiento preliminar de la acrópolis para esas fechas (Sharer *et al.*1999, p. 11), mientras Margarita estuvo expuesta se encontraba flanqueada por los edificios Sapo, Maravilla y Wilin, lo que debió restringir su visibilidad desde varios sectores de la plataforma.

El patio que se genera entre Margarita y estos tres últimos edificios es de proporciones reducidas y accesos angostos; su capacidad para recibir personas y grupos y su nivel de accesibilidad debieron ser también limitados. Tal vez a estas características del espacio de recepción se deben las dimensiones de los tableros, que no exceden el metro de altura y que exigían la cercanía del espectador para ver los detalles;[326] mismas características contextuales que también pudieron

[326] Véase en el Capítulo 3 la Tabla 3.2 y los resultados del *Estrato de construcción formal n°2*.

condicionar el tipo de información contenida en las imágenes, que se aleja de las representaciones canónicas de un gobernante.

Todo esto apunta a que el programa escultórico de Margarita fue diseñado para un espacio comunicativo restringido a ciertos grupos, mismo que puede ser catalogado como del tipo *Público grupal*.

El espacio que circunda a Rosalila (*ca.* 532/551-630 e.c.) varía en cuanto a su dimensión comunicativa con respecto al de Margarita. La plaza que rodeó a este edificio tuvo proporciones más amplias (Fig. 8.18B), lo que lo que indica un acondicionamiento del espacio para grupos más grandes. También se construyen más vías de acceso desde el Patio Este de la acrópolis y, posiblemente, también por el sector oeste. La visibilidad de Rosalila y de su programa escultórico debió estar restringida en gran parte a los grupos que subían hasta allí.

Aunque se desconoce la configuración exacta del espacio de recepción de Rosalila en la cima de la acrópolis, las cuatro fachadas con programas escultóricos son claros indicadores de su participación en varios espacios de comunicación a la vez, tal vez diferenciados en cuanto a sus funciones y capacidad de recepción.

Para esa época la acrópolis alcanzó diez metros de altura, y esto debió propiciar que desde el nivel de la Plaza Central y de la Gran Plaza pudieran verse solamente algunas secciones de la crestería de Rosalila, sin distinguir mayores detalles, mientras que permaneció oculta a la vista desde el Juego de Pelota y desde la Plaza Sur (Kupprat 2015a, pp. 159-160).

Debido a los restos de escalinatas de acceso que comunican los espacios elevados y abiertos alrededor de Rosalila con las plazas públicas y los patios más abajo (incluyendo el Patio Este), el espacio comunicativo de este edificio, a diferencia del de Margarita, fue claramente más extendido al ser acondicionado para recibir flujos mayores – aunque controlados – de personas y aglomeraciones más o menos cuantiosas (al menos en la plaza poniente, frente a la fachada principal del edificio), si bien no con el tamaño y la capacidad de la Gran Plaza. A partir de todas estas observaciones, el espacio de recepción de Rosalila puede categorizarse en dos tipos posibles: *Semi-público urbano* o *Público grupal*, aunque hay autores que lo consideran un tanto más privado (Kupprat 2019, pp. 51-53).

El carácter de Rosalila como montaña sagrada – tal vez mítica (Cap. 6, *Apartado 6.2*) – también introduce nuevos valores en las cargas semánticas diferenciadas del lugar con respecto a la plaza pública, estableciendo que es un lugar cosmológico particular y exclusivo dentro del entorno construido.

Estructura 1-A Sub, Balamkú (Fig. 8.19)

El edificio del friso se encuentra en el límite noroeste de una plaza pública (Plaza B) de grandes dimensiones (Boucher y Dzul 2001; Salazar Lama 2014, pp. 200-206); la fachada con el friso se encuentra orientada hacia este espacio. Se desconoce la configuración exacta de la plaza para la época en la que el friso estuvo expuesto, *ca*. 550-600/700 e.c., pero el estilo arquitectónico Río Bec de los edificios en los lados sur y sureste (*ca*. 700 e.c. en adelante) sugiere que el espacio fue cerrado y que tuvo accesos más controlados durante el Clásico tardío. Asimismo, el estilo tardío de las estructuras que rodean al edificio del friso indica que para la época en la que fue construido probablemente se encontraba aislado en ese sector del Grupo Central.

Ya en otros trabajos se ha propuesto que la Estructura 1-A Sub fue un palacio y sede del poder real en el Grupo Central después del abandono del Grupo Sur (Boucher y Dzul *ibid*.), y que sus funciones, tal vez, fueron de tipo político/administrativo y escénico/ceremonial (Salazar Lama 2014 *ibid*., basado en Delvendahl 2010). Posiblemente el mensaje del programa escultórico en complementación con las funciones del lugar haya sido de refuerzo a la instauración de un nuevo orden político, enfocándose en el culto a los antepasados.

El edificio con el friso pronto fue clausurado y tapado por un basamento piramidal construido en los inicios del siglo VII (Estr. 1-A), que forma parte de una serie de estructuras similares (Estr. 1-B y 1-C) que cerraron por completo la Plaza B por el norte (véanse las Figuras 8.19A y B).

La ubicación espacial de la Estr. 1-A Sub hizo que fuera visible desde la Plaza B y desde el camino que conecta el Grupo Central con el Grupo Norte (Dominique Michelet, comunicación personal 2014). Las personas que transitaron de un grupo a otro debieron rodear la estructura parcialmente por los lados sur, oeste y, tal vez, norte. Correspondiendo con este rasgo del espacio, se debe recordar que el friso

“envuelve” al edificio por los cuatro lados y que las figuras reales se colocaron por encima del nivel del techo, a manera de almenas, logrando con ello el más alto grado de visibilidad en el entorno (Fig. 8.19C y D). Estas características corroboran las funciones escénicas y ceremoniales que se le adjudican al edificio.

Asimismo, gracias a estas características es que la Estructura 1-A Sub debió ser un punto de referencia importante dentro del entorno construido, facultando que el mensaje del programa escultórico llegara al público en general. El espacio comunicativo del edificio y del friso es, sin duda alguna, de tipo *Público urbano*.

Se debe considerar, además, que el edificio mismo es una réplica y modelo a escala humana de una estructura cosmológica cuadripartita completa, con cuatro posibles árboles en todo el programa escultórico, uno en cada esquina del edificio (Salazar Lama 2014, pp. 226-232).[327] Con esto, el recinto recrea y enclava en el espacio urbano un lugar con un significado muy particular que lo distingue del resto del entorno.

Edificio A, Grupo II, Holmul (Fig. 8.20)

En los años finales del Clásico temprano, *ca.* 593-600 e.c., el Edificio A fue un basamento piramidal de 5 metros de altura coronado por un templo en cuya fachada oeste (con extensiones en las fachadas sur y norte) se encuentra el friso (ver Fig. 8.4A). La altura total del edificio con respecto al patio elevado del Grupo II es de al menos 9 metros. La plataforma basal del Grupo II tiene una altura de 4 metros por sobre el nivel de la plaza situada inmediatamente al sur (Fig. 8.20A. Estrada-Belli y Tokovinine 2016, p. 151).

Si bien la totalidad de la escena del friso puede ser vista únicamente desde el patio elevado del Grupo II y frente al Edificio A,[328] la altura del edificio propició que una parte del programa escultórico fuese visible desde la plaza pública a los pies

[327] Como se estableció en el Cap. 3, el friso de Balamkú envuelve por los cuatro lados a la Estructura 1-A Sub. A partir de las observaciones de los segmentos 1 y 4 del friso en la fachada sur (extremos oeste y este), mismos que incluyen dos árboles en la cima de las montañas, interpreté en un trabajo anterior (Salazar Lama 2014, Apéndice) que el mismo patrón debió replicarse en el friso norte, configurando ambos frisos en conjunto un esquema cuadripartito, con cuatro árboles en total, uno en cada esquina del edificio.

[328] También el texto en la base del friso puede ser visto únicamente desde cerca. Cada inscripción esta incisa en el estuco, es decir, tiene un relieve mínimo con respecto a la superficie. Esto propicia que sea visto de manera adecuada únicamente a muy corta distancia, lo que a su vez corresponde con el tipo de público al que iba dirigida y que tenía acceso a la parte alta del basamento.

del Grupo II, sobre todo la cara sur del friso y la esquina noroeste, que es donde se encuentra un personaje real y uno de los emblemas que especifican que el templo es un lugar de veneración ancestral y del linaje (véase el Cap. 7 y el *Apartado 8.1* de este capítulo). Las Figuras 8.20B y C recrean de manera parcial e hipotética la vista del friso y del edificio desde la plaza pública.[329]

El caso del Edificio A de Holmul repite en gran medida el patrón de los edificios H Sub-2 de Uaxactún y N9-56 de Lamanai: es un lugar espacialmente jerarquizado y con un significado específico que lo particulariza (véase el *Apartado 8.1*), es restringido de acceso y limitado a las actividades de ciertos grupos, por lo que cumple con las funciones de los espacios de tipo *Público grupal*; no obstante, las características arquitectónicas del recinto y los rasgos de forma del programa escultórico hacen que la información visual llegue – al menos en parte – a los espacios públicos más abajo. Esta facultad permite que su espacio de recepción se extienda hacia el dominio *Semi-público urbano* o *Público urbano*.

Casos de estudio suplementarios (Edificio 5D-82-1st de Tikal, Templo del Sol Nocturno de El Zotz, Templo I y Templo II de Tutil de Dzibanché, terraza 3 de Toniná)

Todos los tipos de espacio que se han analizado hasta aquí se encuentran también en los casos de estudio suplementario. El Edificio 5D-82-1st de Tikal, durante la fase Manik 1 (200-300 e.c.), por ejemplo, estuvo en medio de un espacio abierto en el sector norte de Mundo Perdido (Fig. 8.21A), muy cerca de la desembocadura de una calzada que comunicaba con la Acrópolis Norte (Laporte y Fialko 1995, pp. 54-58). La altura del friso y su disposición en todas las fachadas del edificio facultaron la visibilidad del programa escultórico, así como la circulación alrededor (ver Laporte 2000, Fig. 9). El espacio en el que se encuentra es de libre acceso y circulación, por lo que puede considerarse de tipo *Público urbano*.

El Templo del Sol Nocturno en El Zotz, como se dijo en el apartado anterior (8.1) está en el Grupo El Diablo, construido en la cima de una colina escarpada de la

[329] Tal vez la elección de colocar a los personajes laterales con una orientación tan peculiar (desviados 45° con respecto a la cara frontal del friso; es decir, en posición de "tres cuartos" si se ven desde el frente del edificio) responde a la necesidad de que fuesen vistos desde dicha plaza.

sierra de Buenavista, a sus pies se encuentra el asentamiento (Fig. 8.21B. Véase el plano completo de El Zotz y sus diferentes grupos en Houston *et al*. 2015b, Fig. 1.7). El grupo parece de acceso restringido y la plaza principal es de medianas proporciones, lo que indica una capacidad más o menos limitada para recibir grupos de personas. Gracias a su ubicación, el templo es visible desde el valle; no obstante, el programa escultórico y la información que contiene fueron imposibles de interpretar a menos que se accediera al Grupo El Diablo y se rodeara el edificio. Estas características apuntan a un espacio comunicativo de tipo *Semi-público urbano* o *Público grupal*.[330] Las funciones secundarias de la ubicación espacial del templo dentro del paisaje del El Zotz lo asocian con un ámbito más celestial que está acorde con los significados del programa escultórico; en ese sentido, la separación semántica del espacio y su jerarquización se corresponden con sus funciones comunicativas.

En relación con este entorno o paisaje significativo se construye el Edificio M7-1 (véase en el plano general de El Zotz en Houston *et al*. 2015c, Fig. 1.7), probablemente por el gobernante 2 y sucesor del fundador. Se considera que se trata de un templo dedicado a su ascenso real y, posteriormente, a alojar su tumba (Entierro 16) – Garrison *et al*. 2013. Lo curioso es que el edificio está de cara al Templo del Sol Nocturno y perfectamente alineado con su fachada trasera, tal vez con la intención de establecer un vínculo directo con el fundador del linaje (Houston *et al*. *ibid*., pp. 22-23). Esta modificación del entorno pudo a su vez resignificar el espacio de recepción del Templo del Sol Nocturno, expandiéndolo hacia el núcleo urbano del sitio, aunque con las limitantes de visibilidad señaladas.

Una diferenciación semántica y funcional un tanto parecida se da en relación con el Templo I de Dzibanché (Fig. 8.22). Su espacio de recepción inmediato es la Plaza Xibalbá, que estuvo separada de la Plaza Gann por una plataforma elevada a la que se tuvo acceso por una escalinata monumental. Para la época de construcción del templo, *ca*. 300-450 e.c., hay indicios que hacen pensar que esta escalinata comunicaba ambas plazas sin la obstrucción visual del Templo II (o Templo de los

[330] Por el momento, se conoce únicamente la configuración tardía del Grupo El Diablo. Nuevas exploraciones de la plaza y de los edificios circundantes afinarán la propuesta del espacio comunicativo.

Cormoranes).[331] De ser así, el Templo I pudo estar en un espacio restringido de acceso, pero visible (al igual que buena parte de su programa escultórico, sobre todo la sección superior donde se encuentra la figura real. Ver también Fig. 8.6) desde la plaza inferior, que es del tipo *Público urbano*. Sin poder corroborar estas interpretaciones, la clasificación de este espacio debe permanecer como tentativa.

Siguiendo con esta misma interpretación, la figura real en lo alto del Templo I pudo dominar visual y espacialmente todo el entorno de las dos plazas; lo curioso, es que su ubicación simbólica es el cielo (véase en el Cap. 6 el *Apartado 6.1*), que coincide con la segmentación del entorno en dos secciones, una inferior y otra superior.

El Templo II del Grupo Tutil también en Dzibanché, es el único espacio comunicativo que puede clasificarse como *Privado grupal*, ya que el relieve de estuco con la figura real se encuentra en el interior del santuario en lo alto del basamento (ver las Figuras 3.13B y 8.7), restringido por completo a la vista pública de los grupos reunidos en la plaza y únicamente accesible a los grupos pequeños que tuvieron permitido el ingreso al templo.

En cuanto al talud de la terraza 3 de Toniná (ver Figuras 3.17 y 8.23), se desconoce por completo la configuración del espacio para el Clásico temprano (*ca*. 500-600 e.c.). Es posible que haya sido un espacio al pie de una colina, de libre acceso y circulación, y que las escalinatas amplias y el talud que separa la plataforma de la plaza hayan sido construidas hasta el Clásico tardío (Juan Yadeun, comunicación personal, mayo de 2012). En ese caso, el espacio comunicativo del relieve pudo ser de tipo *Público urbano*; caso contrario (es decir, que la escalinata y la separación de las plataformas hayan sido contemporáneas al relieve), se podría pensar en un espacio *Semi-público urbano* con accesibilidad limitada o circunstancial.

Resultados del análisis del entorno construido de los programas escultóricos

El propósito del presente apartado fue analizar el tipo de difusión de los mensajes de la EIA y los edificios a partir de los rasgos del entorno y de las distintas categorías de espacios comunicativos o de recepción. Para discutir adecuadamente los

[331] Luz Evelia Campaña Valenzuela, comunicación personal, 2013.

resultados, recurriré a los planteamientos de Sonesson (1996, p. 321) acerca de la semiótica y las categorías analíticas de la imagen, los cuales proponen que la circulación de los contenidos de información de las imágenes depende de los canales de distribución social de los objetos artísticos.

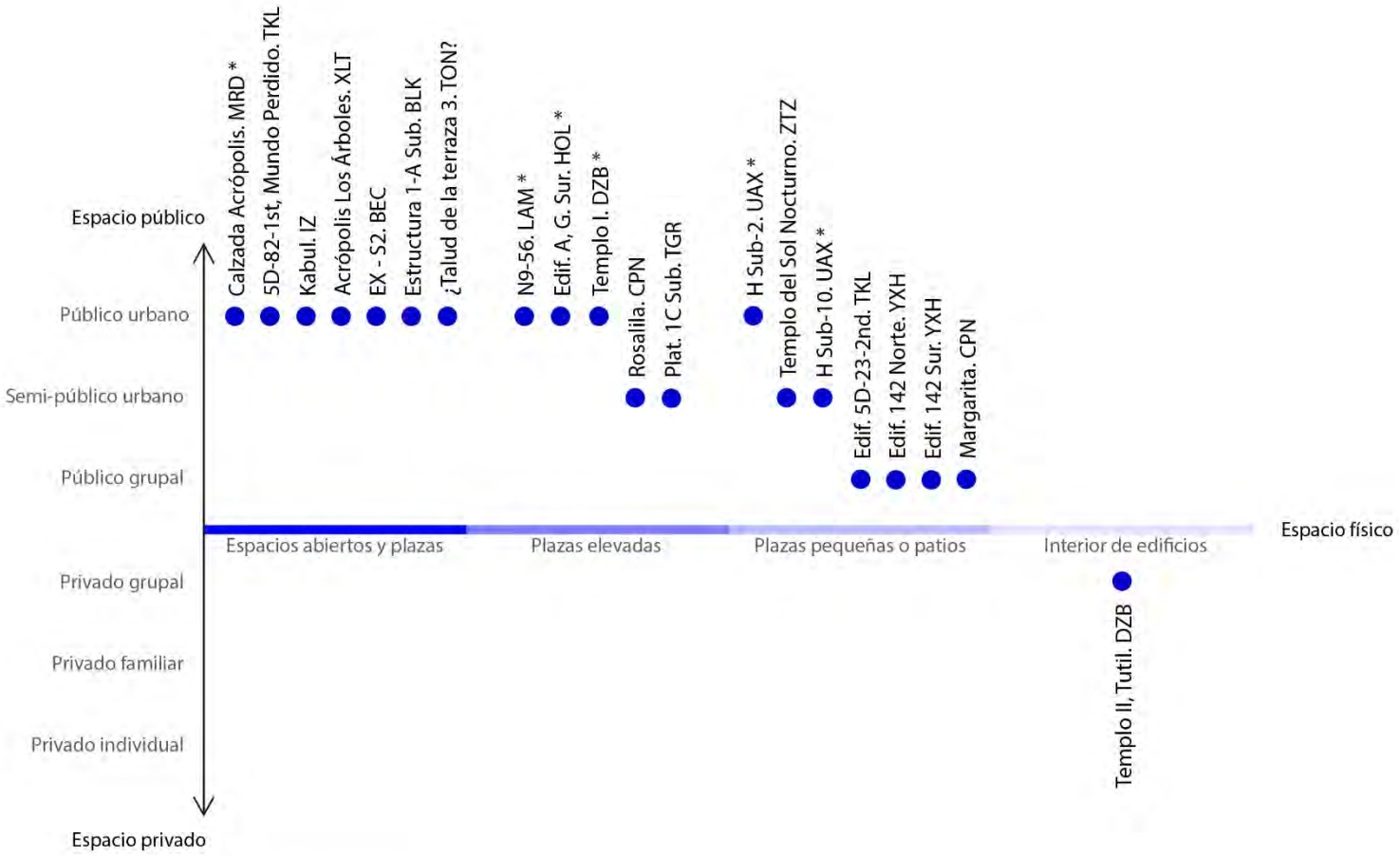
En el área maya y en Mesoamérica en general se considera que cada tipo de formato plástico se inserta en un canal diferente, lo que faculta que la información y los mensajes contenidos se difundan entre grupos específicos de personas (Werness-Rude y Spencer 2015: 52-57).

En cuanto a los programas escultóricos integrados en la arquitectura, tal como se vio en este último apartado, todos – contando con una sola excepción, el relieve de Tutil – fueron construidos en las fachadas exteriores de los edificios. La mayoría de ellos (15 de 19) se encuentran inmersos en ambientes públicos, ya sean de acceso libre o parcialmente controlado, mientras que los cuatro restantes están en entornos más restringidos y, por ende, más privados, pero en contacto – con diferentes gradientes – con el espacio público (véanse estos resultados sintetizados en la Tabla 8.4).

De entrada, estas características indican que la intención de la EIA fue lograr un impacto visual en el entorno construido, algo que, además, está reforzado por ciertos valores formales y plásticos (ej. el contraste en el relieve, el uso del color, la sobredimensión de los formatos y de las figuras humanas. Véase Capítulo 3).

En el estudio del plano de contenidos (Parte III) se establecieron los distintos asuntos tratados en los programas escultóricos y el universo de significados que conllevan (para una consulta rápida de estos resultados, véase la Tabla 7.2 del Capítulo 7). Ahora bien, gracias al estudio de los distintos espacios comunicativos o de recepción de las imágenes, sabemos que esta información estuvo dirigida a grupos sociales diferentes.

Tabla 8.4 Los programas escultóricos y los tipos de espacios comunicativos



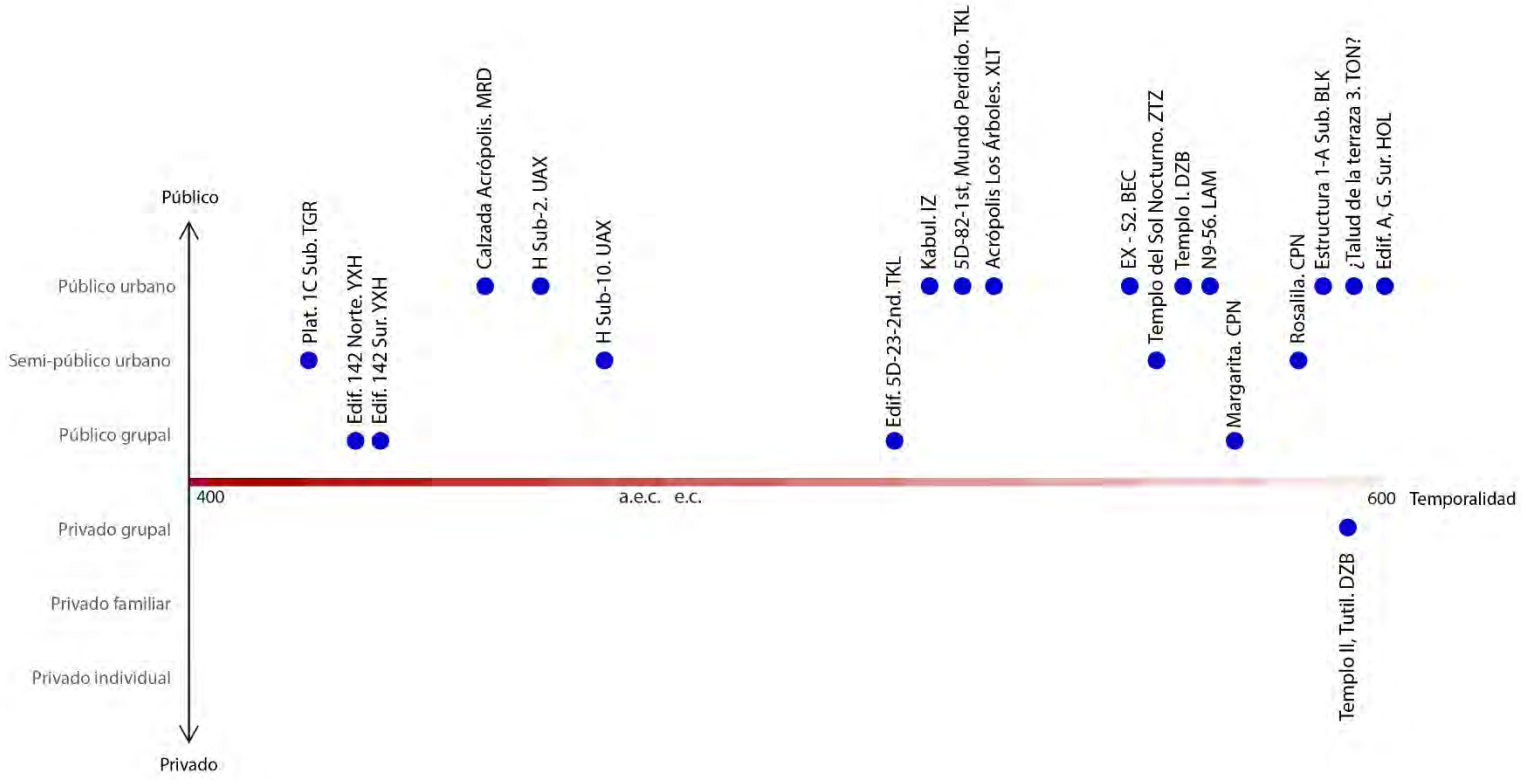
* EIA que participa de dos espacios comunicativos

La ubicación recurrente de la EIA en las fachadas externas de las estructuras y su integración en los espacios de dominio público o semi-público son indicadores de que prevalece un interés por una difusión social amplia de estos contenidos de información, tal vez dirigidos a grupos pertenecientes a varios estratos sociales congregados masivamente en las plazas y en los espacios abiertos.[332] Esta tendencia se presenta con los primeros ejemplares de EIA con la imagen de figuras

[332] Considero que el friso de Placeres pertenece a este mismo tipo de espacios. Si bien no se conoce su contexto, y esto nos impide conocer con exactitud la accesibilidad del recinto o si el espacio comunicativo era una plaza o un espacio abierto, las dimensiones del programa escultórico y su formato son claros indicadores de su ubicación en una fachada exterior y del grado alto de visibilidad que debió tener en el entorno.

reales (*ca.* 400-200 a.e.c.) y se mantiene a lo largo de varios siglos del Preclásico tardío y el Clásico temprano (véase la Tabla 8.5).[333]

Tabla 8.5 Distribución cronológica de los tipos de espacios comunicativos de la EIA



En cuanto a los programas escultóricos dispuestos en espacios más privados, se trata de imágenes pensadas para un grupo reducido de personas, muy probablemente de jerarquía social más elevada y que participaba en las esferas del poder. Un claro ejemplo de esto es el tablero de Margarita, localizado frente a una pequeña plaza de acceso restringido en el centro de la Acrópolis de Copán, cuyos contenidos narrativos y de información fueron de tal complejidad que requirieron un bagaje cultural y conocimientos más especializados por parte de los espectadores.

[333] Las interpretaciones acerca de la temporalidad de los tipos de espacios comunicativos se hacen con base en los casos estudiados y reportados hasta este momento. Este panorama podría cambiar sustancialmente a partir de los nuevos descubrimientos.

Estos casos de EIA son prácticamente aislados temporalmente y no tienen un patrón que pueda adjudicarse a una época o área específica (Tabla 8.5), por lo que no podemos pensar que configuraron una tendencia. Solamente hacia finales del Clásico temprano aparece un único caso en el interior de un espacio privado grupal, el relieve del Templo II del Grupo Tutil en Dzibanché. Este es – hasta la fecha – el primero reportado en su categoría, aunque cabe aclarar que su tipo se vuelve más común durante el Clásico tardío (ej. Edificio 1 del Grupo XVI de Palenque, Palacio de las Luciérnagas de Toniná, Templo 21 de Yaxchilán) y que se compagina, tal vez, con la aparición de diversos formatos de escultura arquitectónica, como dinteles o jambas talladas colocados en el interior de los edificios y en sus puntos de acceso.

DISCUSIÓN

Interpretación del contexto espacial de la EIA

El estudio del contexto espacial de los programas escultóricos ha permitido develar dos aspectos importantes de las imágenes. El primero, relacionado con la red de significados que se genera entre la imagen y el contexto arquitectónico estricto que la contiene (los edificios), que fue explorado en su condición de “contexto explícito”, y el segundo, acerca del valor comunicativo y la difusión de los contenidos de información de la EIA de acuerdo con su espacio de recepción.

El contexto explícito de los programas escultóricos fue considerado, en un principio, como una magnitud de significado autónoma con la capacidad de impactar y condicionar los valores de contenido de las imágenes. Este concepto – tomado como un préstamo de los estudios de historia del arte y de la semiótica de las imágenes (Carrere y Saborit 2000) – plantea inicialmente que el contexto es más independiente en cuanto a sus significados con respecto a la imagen, más dependiente y necesitada de ciertos aspectos que acoten su sentido. El estudio realizado en el *Apartado 8.1* arrojó otros resultados, y mostró la existencia de una perfecta articulación y mutuo enriquecimiento entre el *código visual de representación* y los códigos arquitectónicos. En otras palabras, los elementos de significación migran de las imágenes al contexto y en sentido inverso, estableciendo una especie de circulación entre ambas magnitudes (Bal y Bryson 2009 [1991]); algo que, tal como Baudez (2002) acertadamente notó, genera un entramado de significados más que una suma de partes.

Ahora bien, estos resultados conducen a la siguiente pregunta: ¿Qué se genera con la cooperación de imágenes y contextos arquitectónicos? En el Capítulo 7 (*Apartado 7.1*) se siguieron los planteamientos de Martin (2006b) y de otros investigadores para sugerir que las imágenes pueden concatenarse con circunstancias extra-pictóricas para completar y evocar narrativas más complejas en la mente del espectador, quien las reconstruiría a partir de su experiencia, memoria y bagaje cultural. Después de haber analizado y reconocido el emparejamiento del código visual de representación y de los códigos

arquitectónicos, observo que en los recintos funerarios las funciones secundarias de los edificios y la memoria cultural del lugar aportan esos aspectos narrativos no mostrados por las imágenes,[334] pero necesarios para lograr una total significación del contexto.

Así, la inclusión de imágenes en lugares determinados y la coexistencia en ellos de significados contextuales (e incluso, referentes históricos, como los palacios reales de fundación y los lugares de entierro) son estrategias utilizadas para forjar y enclavar grandes narrativas que recrean acontecimientos en el emplazamiento físico de las ciudades o del paisaje (al respecto, véanse las observaciones y los postulados de Houston 1998a, pp. 523-524; Guernsey 2010, pp. 207-208, 2014, von Schwerin 2014, p. 126 y de M. Carrasco 2015, pp. 376-385, 402-403), lo que a su vez contribuye a generar un espacio urbano semánticamente diferenciado. En ese sentido, los valores connotados del lugar y las imágenes determinan (o construyen), juntos, una suerte de "espacios narrativos" dentro del entorno construido.

La exploración de esta magnitud de significados contextuales y la definición de espacios narrativos sólo pudieron realizarse a partir del análisis de los recintos funerarios del Clásico temprano, un grupo reducido de edificios y programas escultóricos dentro del *corpus* general. No obstante, se debe considerar que en muchas ciudades mayas existen lugares con contenidos narrativos y significados muy diversos configurados de la misma forma, es decir, que combinan códigos arquitectónicos con códigos visuales de representación (ej. pintura mural, escultura arquitectónica como dinteles, jambas y escalinatas, etc.), y que, incluso, integran otros códigos en el contexto, como textos que especifican funciones y relatan acontecimientos relacionados con el lugar. Un ejemplo paradigmático de esto es la Casa E del Palacio de Palenque, enfocada en la entronización de *K'inich Janaab' Pakal*, en las acciones rituales asociadas y en la dimensión cosmológica del evento (M. Carrasco 2015; Kupprat en prensa).

[334] La memoria cultural no es estática, se construye, renueva y preserva a través de varios medios y a lo largo de varias generaciones. Las fases constructivas de los edificios, las ceremonias periódicas de conmemoración, los textos y los depósitos rituales, son formas de inscribir y registrar la memoria colectiva (Kupprat 2015a y b. Véase también Knapp y Ashmore 1999, pp. 13-14; Pope 2006, pp. 16-17; McAnany 2011).

El contexto de los canales y reservorios de agua de la Calzada Acrópolis de El Mirador es un buen candidato de un espacio narrativo dentro del *corpus*, ya que se da una cierta complementación semántica entre la arquitectura y las imágenes que produce un sentido narrativo más o menos completo e integral (véase Cap. 7). No obstante, el espacio arquitectónico es en gran medida desconocido hasta la fecha, por lo que deberán esperarse los datos que arrojen las nuevas exploraciones para interpretarlo debidamente.

Pese a estas limitantes, la importancia del caso de El Mirador radica en que podría indicarnos que los espacios narrativos que se logran por el emparejamiento de dos tipos de códigos de significación son una invención temprana en las tierras bajas mayas. Su presencia en otras áreas de Mesoamérica también se ha documentado para los períodos preclásico medio y tardío (Freidel y Schele 1988a y b, Pope 2006, Grove y Gillespie 2009, Guernsey 2010, Martínez Donjuán 2010).

Ante estas observaciones sospecho que muchos de los edificios con EIA considerados en el *corpus* podrían funcionar de formas parecidas y configurarse como espacios narrativos que reproducen eventos diversos. Desde luego, la comprobación de esta hipótesis supondría el reconocimiento de un sentido narrativo integral generado por el emparejamiento de los códigos visuales de representación y los códigos arquitectónicos; algo que aquí no se ha podido realizar debido a la falta de información adecuada.

Cabe advertir que pudiese no existir tal diálogo entre imágenes y arquitectura, en cuyo caso un edificio no debería considerarse como un espacio narrativo. Asimismo, existirán otros edificios en los que las imágenes se complementen con el contexto de formas muy diferentes a las que aquí se han analizado. En teoría, cada caso tiene el potencial de comportarse de manera particular.

Ya sea que se configuren como espacios narrativos o de otra índole, debe considerarse que todos los edificios con EIA fueron comisionados por los gobernantes, por los linajes en el poder o por familias poderosas, y que forman parte de los programas arquitectónicos que organizan, concretan y emiten importantes mensajes enclavados en el entorno construido. Desde luego, cada espacio narrativo puede variar a través de los años y durante su tiempo de vida, añadiendo

componentes o cambiando radicalmente su énfasis temático y los tipos de información emitida. Por esta razón se debe tener en cuenta que su significado puede restringirse a una época específica – como es el caso de N9-56 en Lamanai – o bien mantener cierta continuidad a pesar de las remodelaciones arquitectónicas y la inclusión de imágenes que innovan los códigos visuales de representación (ej. Yehnal-Margarita-Rosalila en Copán).

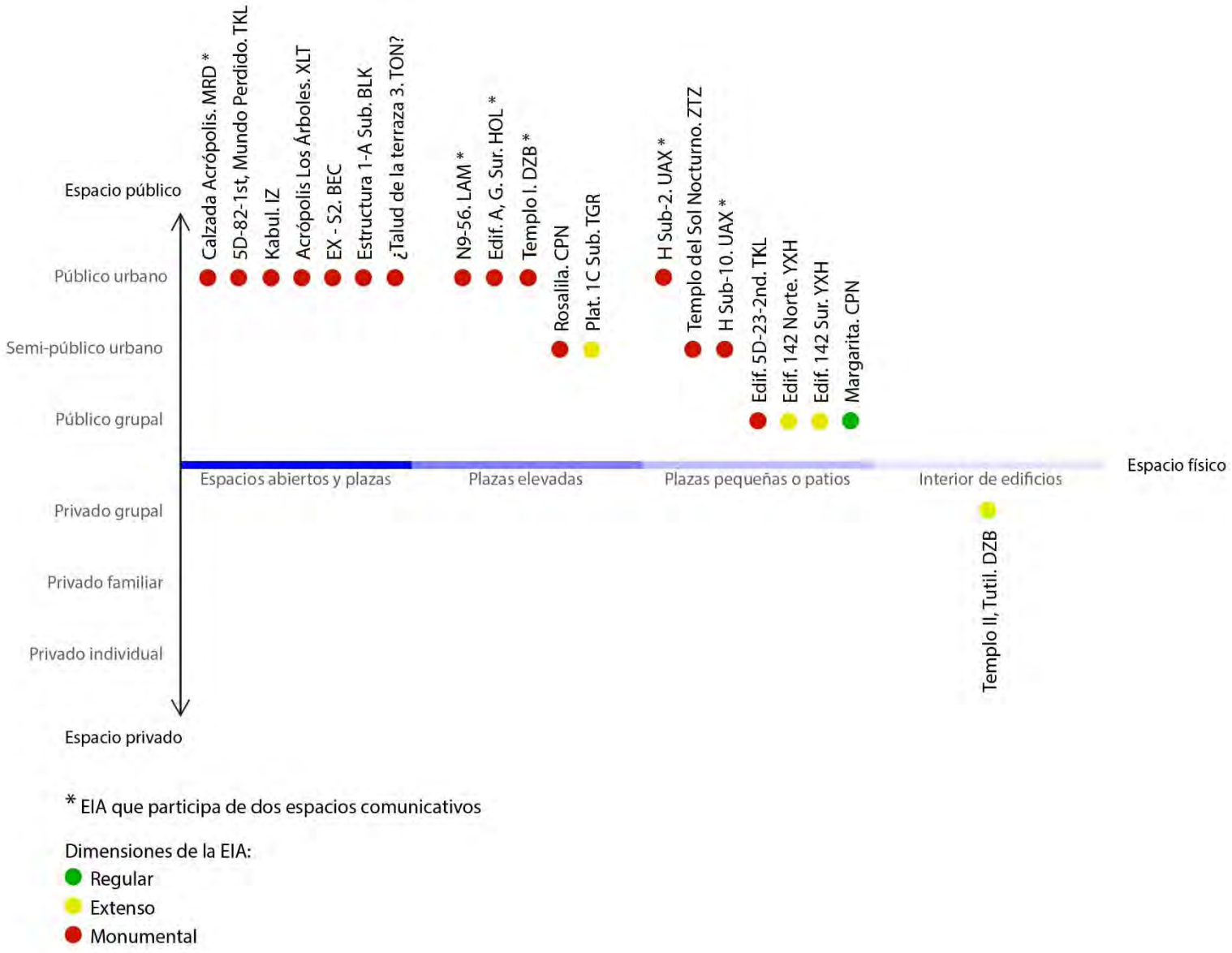
En cuanto al segundo punto, centrado en la difusión de los contenidos de información, se concluyó que la circulación social de los mensajes expresados por los programas escultóricos y los edificios está en concordancia con los tipos de espacios comunicativos en los que se integran, que varían entre lo enteramente público y lo privado-grupal. En relación con estas observaciones, se discutirá el tema de la difusión de los contenidos de información desde una perspectiva poco explorada en los estudios de arte maya en general, pero que ha salido a la luz en el análisis del *Apartado 8.2* y en sus resultados. Me refiero a las condiciones de visibilidad de los programas escultóricos y de los edificios. Por condiciones de visibilidad definiré las características formales de la EIA y del espacio arquitectónico que permiten distintos grados de visibilidad en el entorno (Criado Boado 1993, p. 44).

En la Tabla 8.6 he utilizado el mismo esquema sintético de la Tabla 8.4, pero en ella he introducido un dato importante que permitirá esta discusión: las dimensiones de los programas escultóricos.

Como se ve claramente, la gran mayoría de los casos dispuestos en el espacio público o semi-público tienen como rasgo dominante del plano de expresión la monumentalidad de dimensiones, que, como se detalló en el Capítulo 3 (*Estrato de construcción formal n°2*), se logra por la combinación de formatos grandes (+10m^2) y grados altos de presencia visual (ver Tabla 3.2). Cada caso suma, además, una serie de características arquitectónicas que se conjugan con los rasgos formales para favorecer la visibilidad. Entre estas características se cuenta la altura y el aislamiento de los edificios (ej. EX – S2 de Becán), la disposición de las fachadas en los ejes visuales de los conjuntos arquitectónicos y alineadas con los puntos de acceso (ej. N9-56 de Lamanai y Estructura 1-A Sub de Balamkú), y las diferencias

en las elevaciones de las plataformas y las plazas, que faculta un dominio visual de los edificios con EIA dentro del entorno (ej. Acrópolis Los Árboles de Xultún).

Tabla 8.6 Tipos de espacios comunicativos y dimensiones de la EIA (como una condición de visibilidad)



* EIA que participa de dos espacios comunicativos

Dimensiones de la EIA:
- Regular
- Extenso
- Monumental

El primer planteamiento que se desprende de estas observaciones es que las condiciones de visibilidad de la EIA y de los edificios que las contienen son intencionadas y responden a la necesidad de transmitir adecuadamente los

contenidos de información y los mensajes según el tipo de espacio en el que se insertan, destinados a la recepción de grupos grandes de personas. Una mirada más detallada revela que las condiciones de visibilidad de algunos edificios con EIA favorecen que estos participen al mismo tiempo en espacios de recepción distintos, generalmente extendiendo el campo visual de las imágenes desde espacios restringidos a otros de carácter más público (ej. H Sub-2 de Uaxactún, Edificio A del Grupo Sur de Holmul, N9-56 de Lamanai y Templo I de Dzibanché). De acuerdo con Criado Boado (1993, p. 49), condiciones de visibilidad como éstas se pueden traducir en una voluntad o intención de visibilidad que es propia de las representaciones sociales y de los discursos ideológicos.

En contraste con estas condiciones de visibilidad existen otras que buscan generar una visibilidad más limitada. Los programas escultóricos prácticamente se ocultan de la vista pública mediante una serie de rasgos arquitectónicos y del plano de expresión. Entre las condiciones arquitectónicas de visibilidad limitada están la orientación de la EIA, desfasada de los ejes visuales dominantes (ej. mascarón de 5D-23-2nd de Tikal y Edificio 142 Sur de Yaxhá), la obstrucción visual por otros edificios (ej. tablero de Margarita y Edificio 142 Norte de Yaxhá) o la ubicación de las imágenes en el interior de edificios con acceso restringido (ej. relieve del Templo II de Tutil), mientras que los rasgos del plano de expresión son, esencialmente, las dimensiones más reducidas de los formatos escultóricos.

Tal como se ve en la Tabla 8.6, los edificios y los programas escultóricos con condiciones de visibilidad limitada corresponden con los que se insertan en canales de distribución exclusivos (como plazas pequeñas o patios de tipo *Público grupal* y *Privado grupal*) y cuya información está destinada a un grupo restringido de personas. De nueva cuenta, todo apunta a que las condiciones de visibilidad corresponden con el tipo de espacio y de público receptor.

A manera de cierre, me gustaría hacer una última reflexión con la que busco evidenciar una conexión y complementación entre los dos aspectos anteriores.

Los edificios con programas escultóricos enfocados en los gobernantes participan, junto con otros edificios, de un entorno construido semánticamente cargado y diferenciado en el que cada componente arquitectónico tiene funciones primarias y

secundarias que van desde los tipos de ocupación e interacción con la arquitectura hasta el simbolismo mítico-cosmológico y la jerarquización espacial que responde a las relaciones de poder entre los diversos grupos sociales.

Es posible, a la luz de esta observación, inferir la existencia de redes o entramados de significados aún más amplios que involucren varios elementos arquitectónicos, imágenes y espacios narrativos, configurando una suerte de entorno discursivo completo. Indicios de estas configuraciones espaciales se han detectado y apuntado brevemente en los programas escultóricos de la Estructura 1 de El Tigre (mascarones de la Plataforma 1C Sub y Mascarón n°3), en el edificio Kabul en Izamal (mascarones y relieves en las fachadas este, sur y oeste) y en la Acrópolis Los Árboles de Xultún y su vínculo con la Estructura 12F5. El análisis de este tipo de macro-narrativas insertadas en el entorno construido rebasa los límites de esta investigación.

Lo que se ha observado en este estudio es que los edificios con EIA logran enclavar en el entorno construido un lugar dedicado a la memoria y la exaltación de las figuras reales y del oficio del poder, operando como medios de comunicación controlados por las élites, pero diseñados para difundir estos contenidos de información entre diversos grupos sociales, prevaleciendo un interés por el gran público. Desde esta perspectiva cobra relevancia la forma narrativa de comunicar todos estos valores. Tal como se postuló en la parte final del Capítulo 7, el sentido narrativo de las escenas de los programas escultóricos y de los espacios facilita tanto la transmisión de contenidos como su captación por parte de los grupos espectadores. En otras palabras, la *narratividad* de las imágenes en relación con los espacios de recepción puede entenderse como una estrategia eficaz para la comunicación de masas.

Es de esta forma que la EIA y los edificios que la contienen objetivan, concretan y emiten en el espacio urbano aspectos y valores ideológicos de las clases dominantes.

PARTE V

VALIDACIÓN DEL MÉTODO DE ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS

CAPÍTULO 9

Validación interna del método: mascarones de la Estructura A1 y crestería de la Estructura B4, Kohunlich

Los tres pasos analíticos anteriores (incluidos en las partes II, III, IV, con sus capítulos correspondientes) fueron diseñados y aplicados de acuerdo con un método de estudio progresivo que busca un acercamiento y un entendimiento integral del sistema de representación de la figura real en la EIA, a decir: plano de expresión, plano de contenidos y contexto espacial.

La aplicación de estos tres pasos ha permitido reconocer y comprender las diferentes dimensiones que intervienen en la construcción y el funcionamiento de los programas escultóricos. Para una revisión pormenorizada de los resultados el lector puede recurrir a las discusiones finales de cada una de las etapas de análisis. Aquí me limitaré a recapitular, a grandes rasgos, que el plano de expresión (analizado en la Parte II) es el nivel básico de construcción de la imagen con el que se logra una descripción visual de sus componentes y se introducen significados primarios en la representación, mismos que sirven de puente para la creación de nuevos valores de significados por la vía iconográfica.

El plano de contenidos (Parte III), por su parte, es justamente el nivel de connotación en el que se producen significados iconográficos que toman como base el plano de expresión. Juntos, ambos planos se entrelazan para conformar un *código visual de representación* que organiza todos los componentes de la imagen y establece correlaciones semánticas entre ellos, generando las condiciones adecuadas para construir escenas tematizadas cargadas de contenidos.

En cuanto al contexto espacial (Parte IV), los resultados revelan dos caminos de cooperación entre las imágenes y el espacio: uno en el que el *código visual de representación* se entrelaza con los códigos arquitectónicos para generar significados más amplios que involucran al contexto y que logran materializar y recrear acontecimientos en el emplazamiento físico de las ciudades,[335] y otro, que

[335] Esta observación parte de las interpretaciones hechas en torno a los espacios narrativos (véase la discusión final de la Parte IV), y no considera otras formas de cooperación entre imágenes y contextos arquitectónicos.

toma al entorno construido inmediato de los edificios con EIA como un espacio de recepción favorable para la distribución de los mensajes visuales/arquitectónicos entre distintos grupos sociales.

Según lo estipulado en el Capítulo 1, el proceso de creación de un método requiere una fase de re-aplicación de todos los pasos analíticos en otros casos de estudio; esto con la intención de perfeccionarlo y comprobar sus alcances. De acuerdo con Cozby (1997, pp. 58-60), al aplicar la misma serie de operaciones analíticas en objetos diferentes y al obtener los mismos resultados, un constructo metodológico adquiere validez, es decir, se vuelve un procedimiento confiable de análisis. Este proceso puede adquirir una forma predictiva y comportarse como un pronóstico acerca del funcionamiento y significado de ciertos componentes de la imagen, que toma los resultados de la aplicación del método y que los somete a prueba con nuevos casos de estudio.

Para este ejercicio de validación he escogido dos casos de EIA adicionales: los mascarones arquitectónicos de la Estructura A1 y la crestería de la Estructura B4, ambos de Kohunlich, Quintana Roo, fechados para los lapsos 200/250-450 y 450-600 e.c., respectivamente (véase Tabla 2.3 en el Cap. 2). El motivo de esta selección ya fue expuesto en el Cap. 2 (*Apartado 2.3*), pero de manera resumida se puede decir que se debe a que los dos programas escultóricos presentan retos especiales en el análisis, tanto por los “nudos combinatorios” del *código visual de representación* como por la configuración del entorno construido y los niveles de participación que alcanzan los contextos arquitectónicos en los significados de las imágenes. Poder explicar ambos casos con la misma serie de operaciones analíticas me permitirá poner a prueba el funcionamiento y la operatividad del método creado, comparar los resultados e introducir mejoras.

La validación del método será de tipo interno (*validez interna*), y esto responde a que los casos seleccionados pertenecen a la misma tradición escultórica que se ha venido analizando y a que en ellos se detectan configuraciones parecidas y características básicas que facultan un acercamiento metodológico similar. Este tipo de validación solamente se obtendrá cuando el método permita hacer inferencias

fuertes y estables acerca del funcionamiento interno del sistema de representación en estos dos nuevos ejemplares de EIA (adaptado de Cozby 1997, pp. 73-74).

La contraparte de este tipo de validación es la *validez externa*, que toma casos de estudio pertenecientes a otras tradiciones escultóricas, otras temporalidades y configurados de maneras diferentes (Cozby *ibid.*), y en la que el grado de validez del constructo depende de la medida en la que el método puede ser aplicado a objetos en parte disímiles a los que aquí se han estudiado. Un buen candidato para efectuar una validez externa es la escultura arquitectónica del Clásico tardío, e intentar con ella el mismo procedimiento analítico utilizado en la EIA. Este tipo de ejercicios de validación permite adaptar y remodelar el método de acuerdo con nuevas problemáticas y generar nuevas vías para la sistematización del análisis de las imágenes en general. Desafortunadamente, un proceso de esta naturaleza rebasa los límites de la investigación, pero puede ser tomado como una iniciativa para estudios futuros.

9.1 Evaluación de los nuevos casos de estudio

9.1.1 Mascarones de la Estructura A1 de Kohunlich (Imágenes n°24 [I y II] del *Corpus*)

La 1ª etapa constructiva de la Estructura A1 corresponde al lapso 250-450 e.c., o Clásico temprano faceta inicial según Nalda (2004, pp. 59-66). Tuvo 8 mascarones en la cara oeste (Fig. 9.1A), aunque actualmente sólo cinco se conservan.[336] De estos cinco mascarones, sólo los del segundo y tercer cuerpo representan personajes antropomorfos, mientras que los del cuarto cuerpo presentan cabezas de deidades que serán analizadas cuando se intente interpretar la escena completa de manera integral. La 2ª fase de construcción del A1 – siglo VII – incluyó un reacondicionamiento del acceso principal y la ampliación del 1° cuerpo del basamento con nuevos mascarones que hoy apenas se conservan (Fig. 9.1B) – Alan Maciel, comunicación personal, julio de 2015. Una última fase de construcción

[336] El mascarón del cuatro cuerpo, lado norte, se ha perdido por completo; sin embargo, se ha logrado recuperar un dibujo hecho por el Proyecto Arqueológico Sur de Quintana Roo, presente en el informe de las temporadas de campo 1993-1994 (Nalda *et al*. 1997).

del Clásico tardío cubrió el basamento por completo, aunque se desconoce su configuración debido al derrumbe de muros y niveles y a la acción de los saqueadores (para más detalles: Segovia Pinto 1969, pp. 2-3; Andrews 1987, pp. 19-21; Nalda y Velázquez Morlet 2000, p. 31).[337]

Siguiendo con el plan de construcción del método y de un modelo explicativo, comenzaré el proceso de validación con el plano de expresión de los mascarones 2N, 2S, 3N y 3S. De manera anticipada se puede decir que la configuración de los atributos formales/plásticos y la forma de representación de las figuras reales en los mascarones de Kohunlich conforman un plano de expresión similar – en cuanto a su configuración, funcionamiento y aportaciones – al de otros mascarones del *corpus*. Desde luego, esta interpretación está sujeta a ser corroborada con la re-aplicación de los pasos analíticos y con la observación de los resultados.

Para una mejor fluidez de este proceso, los resultados del estudio del plano de expresión se presentan como síntesis gráficas en el Tomo II (Síntesis gráfica de análisis 9.1 [I – III]). Algunos puntos especiales que ameritan comentarios adicionales se discuten a continuación.

La configuración general de los rostros requiere un examen minucioso de algunos detalles específicos. Su aspecto general se aleja considerablemente del rostro de tipo convencional que impera durante el Clásico temprano, y esto se debe a la combinación de una fisonomía humana con rasgos del dios solar *K'inich* (indicados en la Fig. 9.2B, comparar con Fig. 9.2A). Este tratamiento es un claro desvío del principio de *isotopía* que torna homogéneas las imágenes de los gobernantes en la plástica maya.[338] Según los postulados de Carrere y Saborit (2000, p. 216) que a su vez siguen a Groupe μ (2015), este desvío (o *alotopía*) podría activar en la imagen un mecanismo retórico con fines connotativos. No se trata de una sustitución del rostro humano por el del dios (*sustitución in absentia*), como ocurre con la imagen de *K'inich Yax K'uk' Mo'* como dios solar alado en el friso de Rosalila (Cap. 7), sino

[337] La última fase constructiva es apenas reconocible por los restos de muros sobre el 2° cuerpo, señalados en la Figura 9.10A.
[338] Consultar en la Introducción el funcionamiento de la *isotopía* dentro de un sistema de representación.

de una *interpenetración fundente* (o concurrencia absoluta) de elementos icónicos y referenciales de ambas entidades.

Los rasgos más claros y determinantes de que se trata de personajes humanos se encuentran dentro de los ojos. En los mascarones 2N y 2S los ojos integran una variante geométrica del signo **WINIK**, que se traduce como "hombre o persona" (Fig. 9.3A). Ya en un estudio pormenorizado (Salazar Lama, en prensa) he propuesto que los elementos de escritura en los ojos de personajes y criaturas se integran a la imagen bajo el principio de asimilación pictórica. En contextos iconográficos pierden su valor de lectura, pero introducen valores semánticos por asociación: tanto los signos en los ojos como los que se encuentran en otras partes del cuerpo aluden a la naturaleza de los individuos, a sus campos de acción o a la materia de la que están compuestos.[339] Propongo que en los mascarones 2N y 2S el papel de los signos **WINIK** en los ojos es introducir especificidad en las imágenes, definiendo la naturaleza humana de los individuos representados, pese a que presentan rasgos del dios solar.

Caso diferente es el rostro del mascarón 3S, que tiene ojos marcados con la variante geométrica de **WINIK** y el signo **K'IN**, "sol", infijo (Fig. 9.3B), reconocible a partir de los cinco puntos y por su forma cuadrilobular, misma que comparte con el signo **WINIK** geométrico, lo que propicia una efectiva convergencia gráfica entre ambos signos.[340] El signo **K'IN** también aparece en el rostro y la cabeza de *K'inich* como uno de sus rasgos diagnósticos (Fig. 9.2A[h]), por lo que planteo que los signos compuestos por **WINIK** y **K'IN** en los ojos del mascarón 3S indican que el personaje es un ser dual con un grado más elevado de fusión con el dios solar.[341]

En cuanto al mascarón 3N, los ojos están vacíos, aunque su forma es un tanto más cuadrada que los anteriores, y recuerda más fuertemente los ojos típicos de *K'inich*. Por el contexto completo de la escena, el personaje también puede

---

[339] Para mayores detalles respecto a las funciones semánticas de estos signos ver García Barrios (en prensa) y Valencia Rivera (en preparación).

[340] Para una opinión diferente acerca de los signos en los ojos de los mascarones 2N, 2S y 3S, consultar Velásquez García en Zetina (2007, pp. 93-97).

[341] A diferencia de los mascarones de Kohunlich, el dios K'inich nunca presenta este tipo de ojos que incluyen signos **WINIK** o su conflación con el signo **K'IN**; más bien, siempre tiene los ojos diagnósticos que se señalan en la Figura 9.2A[g]. En los mascarones, la ausencia de este tipo de ojos indica claramente que estamos frente a otro tipo de personajes.

interpretarse como un ser humano fusionado con *K'inich*; los argumentos para sustentar esta interpretación se discutirán con sumo detalle más adelante.

Considerando todo lo anterior observo que en los mascarones de Kohunlich la *alotopía* de los rostros que se gesta desde el plano de expresión tiene la intención de mostrar personajes humanos en diferentes estadios de fusión o concurrencia con *K'inich*.[342] Los rasgos de esta *alotopía* se comportan de forma un tanto ambivalente, ya que operan como puente entre los niveles denotado y connotado de las imágenes: facultan la identificación básica de los individuos e introducen significados que rebasan la descripción visual, permitiendo, a la vez, la construcción de contenidos aún más complejos. Habrá que observar si futuros descubrimientos de programas escultóricos presentan un tratamiento parecido en la imagen de los gobernantes y si los mascarones del A1 son, efectivamente, casos únicos que se desvían de la norma o más bien pertenecen a un nuevo tipo de rostro en la EIA.

Este tratamiento corrobora la interpretación (expuesta en el punto n°3 de los resultados del análisis de las cabezas y los rostros aislados en la EIA [Cap. 4]) acerca del rostro (y la cabeza) como la parte del cuerpo que concentra los rasgos definitorios de los personajes; es decir, *rostros simbólicos* que compendian una serie de valores de connotación. Al igual que los rostros aislados en diversos programas escultóricos, esta selección se puede explicar como una *sinécdoque anatómicamente particularizante* con la que se sustituye el cuerpo completo de los personajes por aquello que más los caracteriza y que reúne todos los aspectos que se desean enfatizar en la representación.

Sobre esta base de descripciones visuales y de significados primarios del plano de expresión se agregan nuevos significados por la vía iconográfica. De acuerdo con el plan de un estudio progresivo, el análisis de esta nueva dimensión – categorizada como el plano de contenidos – incluye la consideración de un repertorio de unidades icónicas como portadoras de sentido y su articulación en la imagen. Véase la Síntesis gráfica de análisis 9.2 (I – II).

---

[342] Foncerrada de Molina (1983) postula una idea un tanto parecida, aunque toma como base para su interpretación la presencia de máscaras. En este trabajo, los motivos iconográficos que ella reconoce como máscaras se han reconocido como parte de los rasgos de K'inich (véase en la Figura 9.2, el rasgo "d"). Véase también el trabajo de 1995 de Velázquez Morlet.

Los resultados son contundentes, indican que la constitución y la composición del plano de contenidos de los mascarones de Kohunlich son similares a las de otros mascarones del *corpus*: su funcionamiento y sus aportes a nivel de connotación son análogos. Algunas particularidades se discutirán a continuación.

El primer comentario gira en torno a una corroboración sobre el significado de los distintivos reales incorporados en el atavío de rostro. En el Capítulo 5 (*Apartado 5.3*) se dijo que los motivos trenzados y los nudos tienen un significado afín, y esto se determinó a partir del principio de sustitución icónica. En la EIA la sustitución del nudo por el motivo trenzado se da entre las fases 1 y 2 de desarrollo del atavío de rostro, en los albores del Clásico temprano. Los mascarones del A1 pertenecen a la segunda fase; sin embargo, en 2N, 2S y 3N los motivos trenzados ocupan las posiciones 3 y 4 mientras que en 3S son nudos los que aparecen en esas posiciones. Este juego de sustitución icónica dentro del mismo programa escultórico comprueba la interpretación de que ambos motivos funcionan como distintivos reales que comparten una misma carga semántica; en ese sentido, los mascarones de Kohunlich podrían ser eslabones entre dos épocas definidas por el uso de uno u otro motivo, lo que confirmaría su cronología temprana.

El segundo comentario busca fortalecer los valores de connotación de los tocados que representan fuego, que se han interpretado como manifestaciones de la esencia calorífica/ígnea de *K'inich* que los personajes humanos adquieren en momentos liminales y de fusión con el dios. A nivel iconográfico, el fuego en los tocados de Kohunlich funciona de forma semejante a otros casos que sólo muestran una abreviación icónica del motivo (Fig. 9.4).[343]

La explicación de estos componentes de la imagen sigue las interpretaciones hechas en torno a las volutas de humo o fuego sobre las cabezas de los personajes humanos en el friso H Sub-2 de Uaxactún (véase Cap. 5, *Apartado 5.1.2: Tocado*); no obstante, en los mascarones del A1 existen otros rasgos que pueden robustecer el entendimiento de dichos motivos y del significado que aportan a las escenas.

[343] Advierto que mi interpretación parte de un enfoque iconográfico en el que no se considera que los tocados de Kohunlich tengan un valor fonético *k'ahk'*.

Tal como se señala en la Síntesis gráfica de análisis 9.1 (III), la tonalidad roja generalizada de los mascarones podría tener una carga semántica que rebasa el uso descriptivo o enfático del color. Según O'Neil (2012, pp. 19-23) el rojo que cubre las imágenes de los gobernantes manifiesta el calor que emana de sus cuerpos y forma parte de las cualidades que los reyes comparten con las deidades solares. Tokovinine (2012a, pp. 289-290), por su parte, encuentra una relación semántica fuerte entre el color rojo (*chak*) y el fuego corporal de *K'inich* (*k'ahk'*); términos que en ciertos textos son incluso equivalentes.

Es así como considero que la tonalidad roja que predomina en los mascarones de Kohunlich no es fortuita y que complementa al significado de los tocados de fuego al grado de ser también una manifestación tangible del calor y la esencia ígnea que los personajes comparten con *K'inich*. Las marcas de brillo en los costados de 2N (Fig. 9.5A) pertenecen a este mismo grupo de rasgos de deidad.[344] Se presentan a la altura del tocado, aunque esta sección también corresponde con la parte alta de la cabeza. Estas marcas no son habituales en los humanos, sin embargo, existen excepciones cuando se trata de antepasados celestiales (Fig. 9.5B. También vasija K8024 del catálogo en línea de J. Kerr). En estos casos, la carga semántica de los signos es equivalente a la de las marcas corporales de dioses como *K'inich*, Pax y la Deidad Ave Principal (Fig. 9.5C), y definen a los individuos como seres luminosos que pertenecen al ámbito celeste.[345]

Llegados a este punto, la información recabada sobre los planos de expresión y de contenidos de los mascarones del A1 permitirá realizar un estudio similar al que se hizo en el Capítulo 7, en el que se examinará la escena completa en busca de las acciones de los personajes, de la narrativa visual y el eje temático.

En los cuatro mascarones analizados la complementación semántica que existe entre el color de los mascarones, la "fisonomía solar", los signos en los ojos y los tocados de fuego, se entiende como un emparejamiento de subcódigos (de expresión y de contenidos) cuyo fin es representar la confluencia de dos tipos de

[344] Es posible que los personajes de 2S, 3S y 3N también hayan tenido estos signos originalmente, pero que se hayan perdido por el mal estado de conservación en las secciones superiores de los mascarones.
[345] Para un análisis pormenorizado de la carga semántica de las marcas corporales en los dioses, véase García Barrios (en prensa).

entidades – dios solar y humano – en un mismo cuerpo. Se trata de la convergencia y articulación de dos dimensiones de construcción de la imagen que ya se había detectado con anterioridad, y que opera, como se dijo en la discusión final de la Parte III, como un *código visual de representación*. Otro "nudo combinatorio", más evidente aún, es la fórmula iconográfica/plástica con la que se recrea el proceso multifacético de transformación-emergencia y ascenso celeste de los personajes, y que involucra los atavíos de rostro, los marcos celestes y el uso contrastado del relieve. Siguiendo las interpretaciones hechas en la discusión final de la Parte III, se puede decir que esta fórmula responde a una *directriz modélica del código visual de representación*, especialmente diseñada para condensar en una sola imagen el proceso de apoteosis celestial de los personajes bajo el método narrativo de sinopsis temporal.

El emparejamiento de signos plásticos e iconográficos en la imagen confirma que la existencia del *código visual de representación* se da en tanto que entidad ordenadora y reguladora en la que confluyen y se articulan todos los componentes de los programas escultóricos – tanto los pertenecientes al plano de expresión como los del plano de contenidos – con el fin de construir imágenes tematizadas y de transmitir contenidos con un sentido narrativo.

Ahora bien, en cuanto a la articulación de todas las imágenes del complejo escultórico del A1, existe un sentido narrativo más amplio que involucra estos cuatro mascarones y que se extiende al resto de la escena, y que está regido por los gradientes de la fusión entre los personajes reales y el dios *K'inich*.

En el 2° nivel del basamento los mascarones 2N y 2S muestran un estado primero de confluencia: los individuos se reconocen como seres humanos por los signos **WINIK** en los ojos, a pesar de su "fisonomía solar". En cambio, en los mascarones del 3° cuerpo (3N y 3S) los personajes se fusionan más explícitamente con la deidad, y adquieren rasgos y elementos adicionales (en 3N el casco con tres placas y cuentas, que es propio de *K'inich* en algunos mascarones del Preclásico y del

Clásico [Fig. 5.9B y C, 5.20B, 5.23C], y ojos más cuadrados) e insignias diagnósticas del dios (signo **K'IN** infijo en el signo **WINIK** en los ojos de 3S).[346]

Es así como se reconoce la existencia de un orden secuencial entre los mascarones del 2° y 3° cuerpo que muestra el proceso gradual de confluencia entre agentes humanos y el dios *K'inich* a medida que suben por los niveles del basamento, tal vez como una metáfora de su ascenso por la bóveda celeste (ver Figura 9.6). Las repeticiones de los personajes entre uno y otro nivel parecen mostrar distintos momentos o estados de su presencia; se trata, en pocas palabras, de variaciones espacio-temporales de los individuos previstas por el código.

Observando únicamente la escena es imposible determinar si se trata de dos personajes distintos o de dos aspectos de la deidad solar encarnados por un mismo individuo, cada aspecto representado en uno de los lados del edificio. Sospecho que será el contexto arquitectónico el que aportará más y mejores pistas para acotar esta interpretación.

Los mascarones del 4° cuerpo adicionan contenidos a la escena, aunque su articulación con los mascarones de los niveles segundo y tercero se entiende mejor si se consideran en conjunto con los mascarones del 1° cuerpo.

El mascarón 4S (Fig. 9.7A) comprime en una sola imagen un esquema cosmológico tríadico con tres cabezas de la Deidad Ave Principal sobre una banda celeste con marcas de brillo, misma que sirve para localizar la escena en un ámbito celestial igual al de los mascarones de 2° y 3° nivel. La cabeza central tiene un signo **K'IN** en la frente que la designa como una criatura solar y un signo de *ajaw foliado* sobre la cabeza, similar a la insignia real Ux Yop Huun (Fig. 9.7B. Stuart 2012).

La disposición tríadica de las aves es similar a la que aparece en los murales de la Tumba 19 de Río Azul (Fig. 9.8A) y a los tres mascarones en la fachada principal del Edificio M7-1 de El Zotz (Fig. 9.8B). Esquemas como estos establecen un

[346] En este mismo mascaron 3S el personaje tiene dos motivos ovalados incisos a la altura de las cejas, mismos que por su forma y ubicación recuerdan a las marcas que a veces lleva K'inich sobre la frente (o como placas supra-orbitales) aunque sin el ícono con forma de U (véanse los mascarones de K'inich en 5C-2nd de Cerros). Cuando se presenta con su forma completa, este tipo de motivos integrados en las cejas forman parte del llamado "ojo celestial" que generalmente pertenece a seres celestes o agentes humanos que personifican deidades solares (Kováč *et al*. 2016: 24); en el caso del mascarón 3S el elemento ovalado podría ser una abreviación icónica del motivo completo.

principio de orden cosmológico básico que enfatiza el centro como punto axial del cosmograma; punto que además conecta los diferentes planos verticales del cosmos (Taube 1998, Steinbach 2015).

Formando parte de este esquema y colocado justamente en el centro, el plato debajo de la cabeza central pudiese ser una variante local del "Tazón k'in" (ver comparación en Fig. 9.8C-E) que incluyera originalmente marcas de brillo – tal vez pintadas – tal como ocurre en el mascarón 4N y en un Tazón k'in en la vasija K3801 (Fig. 9.8F). De ser cierta esta interpretación, ambos motivos compartirían un mismo significado y fungirían como portales o puntos liminales para la salida diaria del sol.[347]

En cuanto a los mascarones del 1° cuerpo, durante la 2° etapa constructiva del A1 (*ca.* inicios del siglo VII. Nalda *et al*. 1997, p. 3) sólo se remodeló y cubrió el nivel inferior del basamento, y los viejos mascarones se reemplazaron por otros – 1N y 1S – que se integraron al programa escultórico del Clásico temprano, que quedó expuesto, tal como se muestra en la Figura 9.1B.

Lo poco que queda de los mascarones 1N y 1S son unas bandas cruzadas flanqueadas por colmillos y dientes (Fig. 9.9A y B). Es frecuente encontrar estos elementos dentro de las fauces de la serpiente acuática *Witz'* del Clásico tardío (Fig. 9.9C-E), por lo que considero plausible que esta criatura haya sido representada en ambos mascarones, con una configuración parecida a los mascarones de esta misma serpiente en la Estructura B5 de Caracol (Ishihara *et al*. 2006). Al ser la serpiente acuática la personificación de los cuerpos y las corrientes de agua terrestre (Coltman 2015, p. 16) cobra sentido su ubicación en la parte inferior del basamento del A1, donde conformaría la representación del espacio acuático-terrestre desde donde se elevan los personajes que imitan el levantamiento del sol, conformando un paisaje en parte cercano a lo que se ve en el extremo oriente de los murales de la Tumba 1 de Río Azul (ver Fig. 7.2A).

Así, las imágenes del primer y último nivel del basamento se complementarían para crear un paisaje cosmológico completo que contrapone el nivel terrestre a la

[347] Para un análisis detallado acerca del simbolismo del Tazón k'in véase Stuart (2010a, pp. 166-168).

bóveda celeste de los mascarones 4N y 4S; un paisaje a través del cual transitarían los personajes en su trayectoria ascendente.

El eje temático de la escena completa del Edificio A1 concuerda paso a paso con los procesos de apoteosis celestial y solar de los gobernantes muertos que se han visto en Rosalila y en N9-56 de Lamanai. Si se comparan minuciosamente los tres casos surgen algunas diferencias, por ejemplo, el complejo escultórico de Kohunlich muestra imágenes progresivas de la confluencia hombre-*K'inich*, y este es un proceso que no se presenta de forma tan detallada en otros casos de EIA. Otra novedad en Kohunlich es la supeditación de imágenes sinópticas que condensan el curso solar a un sentido narrativo más amplio de tipo secuencial, lo que conecta un mascarón con otro en aras de reproducir el tránsito completo.

En ese sentido, cabe destacar la colaboración del plano arquitectónico/narrativo en la organización de los contenidos de la escena: cada nivel del basamento representa un estadio de los individuos y un ámbito cosmológico específico que da sentido al recorrido ascendente; es decir, se da un *continuum* narrativo que introduce el factor temporal en la escena. Si en los edificios N9-56 de Lamanai y Kabul de Izamal se sospechó la presencia de trayectorias narrativas similares en las fachadas, éstas no se pudieron comprobar por falta de datos (punto n°3 de la discusión del Cap. 7); no obstante, con el Edificio A1 de Kohunlich se corrobora la existencia de este tipo de colaboración entre arquitectura e imágenes dentro del sistema de representación de la figura real en la EIA.

En cuanto al contexto arquitectónico estricto (primer paso en el estudio del contexto espacial), ¿cómo se complementan las imágenes tematizadas del complejo escultórico con los significados del edificio A1?

En la Síntesis gráfica de análisis 9.3 que se presenta en el Tomo II se establecen las funciones primarias del A1 como recinto funerario. Aunque la tumba en el interior del templo se encontró saqueada, su ubicación en un importante adoratorio en el eje rector de la traza urbana del grupo central (Nalda 2004, p. 62), sus características morfológicas (Balanzario y Nalda 2009) y a la aparente riqueza de los restos materiales encontrados en el interior (Segovia Pinto 1981, Fig. 147, 198-

202; Nalda *et al*. 1997, p. 3),[348] permiten inferir que se trata de un recinto funerario para un gobernante temprano, en gran parte similar a otros lugares de entierros reales de las tierras bajas centrales.

Las funciones secundarias del A1 son muy cercanas a las de otros recintos funerarios del Clásico temprano ya analizados en el Capítulo 8 (*Apartado 8.1.2*). El constante direccionamiento cardinal de los programas escultóricos logra ubicar la escena en el paisaje del oriente, equiparando con ello el surgimiento de los personajes con el del sol; por otra parte, las renovaciones arquitectónicas y escultóricas del edificio corresponden con los procesos de veneración y conmemoración de los gobernantes muertos (McAnany 1998, Rich y Matute 2014), que por esta vía se transforman culturalmente en antepasados relevantes para la comunidad; asimismo, la tumba puede considerarse – al igual que las tumbas ya estudiadas y otras muchas de los períodos Clásico y Posclásico (Hull 2006) – como los puntos de partida para la emergencia y el posterior tránsito cosmológico de los personajes. Al respecto, destaco que la tumba del A1 tiene una bóveda escalonada (Segovia Pinto 1969, p. 7), rasgo arquitectónico que Carrasco y Hull (2002) interpretan como un portal para el resurgimiento y posterior ascenso.

La ubicación del A1 en la cima de una colina baja que domina todo el grupo central de Kohunlich (Fig. 9.10B-D. Andrews 1987, p. 19) podría acarrear connotaciones adicionales y definir al edificio como una montaña residencia del antepasado y punto axial idóneo para su resurgimiento, tal como ocurre con otros recintos funerarios del Clásico (ej. Edificio Rosalila en Copán y, tal vez, N9-56).

Si se aplican los mismos razonamientos analíticos a esta serie de características compartidas con los demás recintos funerarios con EIA, se verá que en el edificio A1 de Kohunlich existe una clara complementación entre las utilidades connotadas del lugar y la narrativa tematizada del programa escultórico, cuyo propósito es

[348] Los restos materiales rescatados incluyen cuentas de piedra verde, piezas de jade talladas con forma de flor y otros fragmentos que tal vez son teselas de una máscara o de un mosaico integrado en el atavío, concha tallada, lítica y varias piezas de cerámica polícroma, de las que sólo se rescató un plato completo del tipo Dos Arroyos Naranja, de la primera mitad del Clásico temprano. Nalda y sus colaboradores (*ibid.*), reportan el hallazgo de tierra mezclada con ceniza dentro de la tumba, lo que podría evidenciar rituales de quema de incienso u otras sustancias.

generar un *espacio narrativo* que materializa y recrea, en el entorno construido, el proceso de resurgimiento y apoteosis solar del gobernante sepultado.[349]

De nueva cuenta, el entramado semántico que se produce entre el *código visual de representación* y los *códigos arquitectónicos* rebasa la dimensión y el funcionamiento de un contexto explícito – en el que la transferencia de significados se da en una sola vía, de la arquitectura hacia las imágenes – y apunta más bien a un complejo sistema de enriquecimiento mutuo entre las imágenes y el espacio.

Tomando en cuenta estas observaciones se constata y corrobora que la configuración de un *espacio narrativo* incluye todos los aspectos involucrados en la construcción de las imágenes y sus contenidos, así como las funciones primarias y secundarias del lugar.

9.1.2 Crestería de la Estructura B4 de Kohunlich (Imagen n°25 del *Corpus*)

El Edificio B4 de Kohunlich cuenta con por lo menos cinco etapas constructivas que abarcan el Clásico temprano y los inicios del tardío. Durante la 2° etapa el edificio adquiere la configuración básica que actualmente se conoce (Figura 9.11A). Durante la 3° fase constructiva, entre 450 y 600 e.c., la galería central se rellena por completo para servir de soporte a la crestería construida en la sección central del techo, constituyendo una especie de muro de sostén (Fig. 9.11B).[350] En ese momento el aspecto del edificio debió ser como se muestra en la Figuras 9.12, y contar con dos fachadas principales: la poniente de frente a la plaza de las estelas y la oriente, que ve al Edificio A1 y a la plaza al pie de la colina (imágenes reconstruidas con base en Andrews [1987, pp. 21-22]; Nalda *et al.* [1999]; Zetina y Giráldez [1999]; Bourillon *et al*. [2001]; Zetina [2007, Cap. 2]). Ambas fachadas estaban conectadas por un andador que facilitaba la movilidad de una a otra y la

[349] En la detección del tema y de la narrativa visual del programa escultórico se dejó abierta la posibilidad de que las imágenes representaran a dos personajes distintos o más bien dos aspectos de K'inich encarnados por el mismo individuo. Al contar con la evidencia de la tumba real en el interior del templo, encuentro plausible interpretar que se trata de un solo personaje – el gobernante sepultado y renacido – bajo dos aspectos diferentes dentro de un mismo esquema cosmológico. Este tratamiento de la figura real en la EIA no es único, algo parecido ya se vió en Rosalila, donde K'inich Yax K'uk' Mo' se muestra en los cuatro frentes del edificio y replicando las mismas acciones.

[350] Para más detalles de la construcción y el fechamiento de la crestería ver Nalda *et al*. 1999, Vol.1, Tomo I.

conexión con los cuartos norte y sur.[351] A cada fachada también corresponde una escalinata de acceso, una ancha plataforma al frente y una de las caras de la crestería; estas características señalan la funcionalidad de ambas caras del edificio.

A primera vista, el plano de expresión de la crestería es bastante cercano a lo que se ha observado en otros casos de EIA, y cabe esperar ciertas similitudes en algunos aspectos básicos. El deterioro de muchos de los segmentos (o módulos) de la crestería impide un acercamiento minucioso a cada uno de ellos; para solucionar este inconveniente, he recurrido a los módulos mejor conservados (1O, 2O y 1E) para así compararlos con los otros que conservan menor cantidad de estuco (3O, 2E y 3E), en vista de que todos presentan un grado alto de semejanza.

Al igual que como se hizo con los mascarones del A1, los resultados del plano de expresión de la crestería se resumen en la Síntesis gráfica de análisis 9.4 (I – III) presentada en el Tomo II. Algunos comentarios adicionales vienen a continuación.

En primer lugar, parecería aventurado asegurar que la postura corporal de los personajes incluye brazos flexionados de manera simétrica a la altura del pecho y manos ahuecadas. No obstante, esta pose es frecuente cuando se trata de personajes de frente que sostienen barras ceremoniales horizontales, ya sea que estén de pie o sentados (Proskouriakoff 1950, pp. 22-23, Fig. 8). El ejemplo comparativo más cercano dentro del *corpus* de EIA es el individuo central del friso Pimiento de Xultún, aunque existen otros formatos plásticos contemporáneos con poses similares (ej. Fig. 2.4 [IIA y D], 4.3F, 4.7B) – ver análisis iconográfico y reconstructivo en la Figura 9.13. En Kohunlich, esta postura de los personajes corresponde temporalmente con la fecha que se ha propuesto para la construcción de la crestería (véase en el Capítulo 4 la *Forma n°1 de representación de la figura real: cuerpo completo*), pero también con otros valores plásticos identificados en el programa escultórico, como la tendencia *policromía 2*, que aparece en el sistema de representación después de 400/450 e.c. (véase la Tabla 3.4 del Cap. 3).

En cuanto al formato escultórico, la particularidad de mostrar dos frentes con escenas similares plantea una problemática muy puntual: la cantidad de personajes

[351] Agradezco a Adriana Velázquez Morlet y a Sandra Balanzario por llamar mi atención al respecto. Comunicación personal, junio de 2015.

representados. Una posible explicación es que cada frente muestra un grupo de tres personajes distintos, uno en cada módulo; y que ambos frentes de la crestería repiten a los mismos tres personajes (es decir, al mismo grupo) mostrados en escenas parecidas.

Como se muestra en la Síntesis gráfica de análisis 9.4 (II), el tipo de composición en cada frente de la crestería es *modular repetitivo*. Dentro del sistema de representación de la figura real en la EIA se ha visto que estas composiciones se utilizan para mostrar personajes diferentes en situaciones similares, a veces configurando “galerías de antepasados”. Cabe recordar, como ejemplo de esto, que los frisos de Placeres y de Balamkú representan gobernantes distintos bajo esquemas cosmológicos análogos (para más detalles véase el Capítulo 7), aunque integrando variantes icónicas que responden a rasgos de individuación de cada personaje. Bajo esta perspectiva, cabría pensar que en cada frente de la crestería del B4 ocurre lo mismo y que se muestran tres personajes diferentes; de ser así, cada módulo incluiría elementos disímiles correspondientes a rasgos de especificidad. Esta es una hipótesis que buscaré confirmar cuando analice el plano de contenidos.

A primera vista, el plano de contenidos de la crestería del B4 se comporta de forma muy parecida a lo que ya se ha observado en otros ejemplos de EIA cuyo énfasis temático recae en la expresión del poder, con la salvedad de la repetición de personajes en condiciones semejantes. Los resultados del análisis están en la Síntesis gráfica de análisis 9.5 (I – II).

Como se ve claramente, el plano de contenidos también se concentra en mostrar el ejercicio del poder: la vestimenta, los símbolos de poder y los distintivos reales se articulan perfectamente con el lenguaje corporal, la sobredimensión, la frontalidad y el énfasis visual de las figuras humanas para expresar una condición social aventajada y la regencia en manos de los personajes.

En cuanto al estudio de la parafernalia real, se detectaron fuertes variantes en la vestimenta (segmentos 1E y 1O) y en las barras ceremoniales en prácticamente todos los segmentos. Vistas en conjunto, estas disimilitudes icónicas refuerzan la idea de que se trata de tres personajes diferentes en cada escena, algo que ya se

había postulado al observar las particularidades del plano de expresión y al comparar la crestería con otros formatos escultóricos del *corpus*.

En relación con esta observación, un solo elemento iconográfico resalta en el segmento 1E y que parece no repetirse en los otros módulos. Se trata de las cabezas de felinos con lenguas de cuchillo, pendones de tela y nudos que se encuentran entre la barra ceremonial y el trono (Fig. 9.14A), muy parecidos a los jaguares de las alfardas de la Estructura D5-1 de Toniná (Fig. 9.14C). Los pendones de tela se asocian en otros monumentos con cabezas de cautivos sacrificados y los grupos de dos o tres nudos y la lengua de cuchillo son símbolos marciales que aparecen en báculos de guerra o en lanzas que forman parte de discursos visuales bélicos (ver análisis en Fig. 9.14. Velásquez García 2006: 125). Con base en esta información, una posible explicación para los felinos del segmento 1E es que están relacionados con la guerra y el sacrificio de cautivos;[352] algo que no dista mucho de otros ejemplos de EIA en los que imágenes de sacrificados se vinculan con el Dios Jaguar del Inframundo (ej. frisos Bayal y Corozal en la Acrópolis Los Árboles de Xultún y Templo del Sol Nocturno de El Zotz).

El espacio cosmológico de las escenas está dominado por montañas zoomorfas muy cercanas aspectualmente a las de otros programas escultóricos. No obstante, los aportes de significados al contexto se modifican por la presencia de los tronos y de los gobernantes sedentes. Ya en dos trabajos ("El espacio mítico del rey en el período Clásico" [1995, pp. 49-50] y "Cosmología y política maya" [1998, pp. 153-154]) Baudez postuló que las representaciones de gobernantes de pie sobre montañas son expresiones gráficas de dominio sobre un territorio; en dicha ecuación, la montaña fungiría como imagen metonímica de un área más amplia con claras connotaciones políticas (Arnauld 2016). Esta idea se fortalece con las recientes investigaciones de García Capistrán (2019), en las que plantea que en ciertos contextos las montañas pueden funcionar como una categoría de paisaje, *kab' ch'e'n*, literalmente "tierra-cueva", pero que alude al concepto más amplio de territorio gobernando (también Tokovinine 2008, p. 160; 2013b, pp. 34-38). Por su

[352] La imposibilidad para dar una interpretación más concreta sobre estos felinos radica en que se desconocen los demás elementos iconográficos con los que estaban vinculados.

parte, y en la misma línea interpretativa de Baudez, García Barrios (2015) ha planteado que en el período clásico el acto de pisar o mostrarse parado sobre algo equivale a poseer control y dominio, como los reyes sobre sus cautivos.

Es así como considero que colocar un trono sobre una montaña como expresión de autoridad – tal como ocurre en la crestería del B4 – es equiparable a las imágenes mencionadas, y que con ello se estaría recreando una localidad o un área territorial determinada y a la vez expresando una relación de dominio sobre ella.

Llegado este punto, el proceso de reconstrucción de los contenidos temáticos y de la narrativa de las escenas considerará toda la información contenida en las imágenes de la crestería. En primera instancia, el tema del programa escultórico se puede definir como la expresión del oficio del poder en manos de seis figuras reales, quienes además se muestran asociados con lugares sobre los que se fundamenta o ejerce su autoridad. Nalda (2004, p. 85. También Nalda y Balanzario 2005, p. 44) ha propuesto que se trata de la representación de un gobierno colegiado o múltiple, e interpreta que el programa escultórico retrata seis personajes que compartieron el poder de Kohunlich durante un momento del Clásico temprano, tomando como base la idea de que todos los individuos están rodeados de símbolos de la realeza. No obstante, esta interpretación es cuestionable si se observa que los antepasados reales también pueden mostrarse en dichas condiciones, como ocurre en el Monumento 69 de Toniná y en el reverso de la Estela 6 de Caracol (Houston y Stuart 1996, pp. 296-297; Graña-Behrens *et al*. 2008, p. 134).

Dentro de la tradición escultórica integrada en la arquitectura se ha visto que los tipos de composición *modulares repetitivos* fueron utilizados exclusivamente para producir "galerías de antepasados", que son mostrados con igual jerarquía y en condiciones similares de representación, es decir, sin énfasis visual o espacial de uno sobre otro (ej. relieves de H Sub-10, frisos de Balamkú y Placeres). En ocasiones, los antepasados en la EIA también se muestran como oficiantes del poder o con alusiones a su estatus de miembros de la realeza (ej. cojines, andamios, posturas sedentes, etc.).[353]

[353] En otros monumentos del Clásico tardío, por ejemplo el sarcófago del Templo de las Inscripciones y la serie de medallones de la Casa A del Palacio, ambos en Palenque, las galerías de antepasados se muestran con ciertas similitudes combinatorias del *código visual de representación*. Siguiendo el modelo de *Prime objects &*

En vista de estas recurrencias del sistema de representación en la EIA ofrezco una interpretación que difiere de la propuesta hecha por Nalda, y sugiero la posibilidad de que cada escena (es decir, cada frente) de la crestería del B4 muestre personajes que recibieron la envestidura real pero que no necesariamente ejercieron el poder al mismo tiempo; tal vez se trata de antepasados relevantes para el reino representados en formato de "galería". Podrían ser incluso escenas parecidas al Altar Q de Copán, en el sentido de que conjuntan el linaje gobernante local. De ser este el caso, las montañas en la base de cada módulo no serían otra cosa que la imagen de una misma localidad controlada por reyes distintos en momentos diferentes; esto explicaría las sinonimias icónicas entre ellas.

Ahora que se ha definido que cada escena agrupa tres personajes distintos es fácil reconocer que sus acciones se desarrollan de manera simultánea. La narrativa visual de cada escena se enfoca en mostrar la culminación de tres acciones con los momentos más elocuentes y significativos; por lo tanto, coloca en el mismo plano temporal-espacial tres situaciones independientes pero similares entre sí; es decir, todas con un mismo hilo temático conductor. El grado de narratividad es, en consecuencia, relativamente alto. No obstante, existe un sentido narrativo aún más complejo dictado por el plano arquitectónico-narrativo. En efecto, la crestería tiene dos frentes y cada uno muestra escenas cercanas, si no es que idénticas. Algo similar a las dos fachadas del Edificio H Sub-10 de Uaxactún (ver Capítulo 7).

En la crestería del B4 es posible que los mismos tres personajes de una cara se repitan en la otra, y esto lo deduzco a partir de un enfoque comparativo con otros formatos plásticos.

Algunas estelas con imágenes pareadas en *recto-verso*, por ejemplo, presentan dos imágenes distintas de un mismo gobernante (Clancy 1999, pp. 17-19). Las estelas C y 5 de Copán tienen cada una dos representaciones de *Waxaklajun Ubaah K'awiil*, cada representación en una cara distinta y participando en espacios

---

replications de Kubler (1962), veo que todos los ejemplares de galerías de antepasados, ya sea en EIA o en otros formatos plásticos, replican una misma idea, cada uno adicionando elementos según necesidades específicas de significación, pero sin alterar sustancialmente el concepto original, que es la sacralización y la expresión del poder por figuras ancestrales miembros de la realeza. Podría especularse que los relieves de H Sub-10, e incluso los murales de 5D-Sub-10 1ª de Tikal, son – hasta la fecha – los objetos más cercanos al prototipo; no obstante, ésta es una observación tentativa sujeta a modificaciones.

diferentes e interactuando con elementos constructivos o monumentos específicos (véase Baudez 1994, Fig. 7-8 y 61-62, respectivamente), lo que además extiene o maximiza la presencia del gobernante en el entorno (Kupprat 2019, p. 53). En otras palabras, estas estelas repiten el mismo tipo expresivo (formato, escena, uso del relieve, tipo de representación de la figura humana, etc.) y el mismo referente (personaje), mientras que las diferencias icónicas señalan que cada imagen contiene un aspecto diferenciado del individuo.[354]

En cuanto a la crestería del B4, como ya se dijo, la escena oeste corresponde con la fachada poniente del edificio, y ambas dan a la Plaza de las estelas, mientras que la escena este y la fachada oriente ven a la plaza que está al pie de la colina del A1. A su vez, las dos fachadas del edificio estuvieron conectadas por un andador en la parte superior del basamento, lo que facilitó el tránsito entre ellas y el nexo entre las dos escenas.[355] Al observar este funcionamiento del plano arquitectónico-narrativo detecto una fuerte similitud con las imágenes en *recto-verso* de las estelas, por lo que sugiero que las caras de la crestería presentan al mismo grupo de tres individuos involucrados en acciones semejantes, pero mostrados en momentos diferentes o, al menos, con aspectos diferenciados.

El método narrativo global podría ser de tipo *secuencial amplio*, mostrando el momento 1 seguido por el momento 2. Otra posibilidad es que en lugar de secuencialidad estemos frente a una alternancia episódica cercana al *método simultáneo*, que muestra dos momentos que ocurren de manera sincrónica en las dos escenas, y que el error interpretativo esté en considerar que un momento sucede a otro. Ambas opciones son igualmente válidas, y no existen los recursos suficientes para corroborarlas.

Cualquiera que sea el método utilizado, la configuración de la crestería no solo confirma la colaboración entre la EIA y la arquitectura para desplegar contenidos narrativos, sino que además prueba la existencia de cierta estandarización de recorridos alrededor de los edificios con el propósito de contemplar y completar la

[354] Para más ejemplos semejantes a los de Copán véanse los casos de las estelas F, D y E de Quiriguá en Velásquez García (2006).
[355] Ver Síntesis gráfica de análisis 9.6.

interpretación de las escenas; algo que ya se había visto en edificios como Rosalila, 1-A Sub de Balamkú y H Sub-10 de Uaxactún.

Ahora bien, así como el programa escultórico del A1 complementa sus significados con los del edificio, lo mismo podría ocurrir en el B4. En efecto, tal como se indica en la Síntesis gráfica de análisis 9.6 del Tomo II, el Edificio B4 cabe en la definición de "palacio" en virtud de sus rasgos arquitectónicos y de su ubicación en el espacio público; rasgos que a su vez indican funciones secundarias de tipo político-administrativas y escénico-ceremoniales. Para Delvendahl (2010, pp. 263-264) este tipo de actividades se agrupan en un mismo complejo "político-escénico", designando con ello al edificio como el lugar donde se ejerce y se exhibe el poder del estrato gubernamental; de esta manera, el Edificio B4 puede ser entendido como la sede del poder local durante la 2ª mitad del Clásico temprano.[356]

En cuanto a las escenas de la crestería cabe recordar que pudieron mostrar parte del linaje real de Kohunlich bajo el formato de "galería de antepasados"; es en ese sentido que el discurso visual de la EIA se integraría al edificio como una reiteración de las funciones del lugar, a la vez que mostrar a los grupos reunidos en los espacios públicos los agentes que ejercieron la autoridad política.

La reiteración como una función de la EIA con respecto a su contexto es cercana a la metonimia como principio generador de significados en la arquitectura (Lawrence y Low 1990, pp. 466-467, 471-474). Al respecto, Fernández (1974, pp. 125-126) ha planteado que entre imágenes y espacios existe una suerte de proceso metonímico en el que la misión de la metonimia es "representar y poner en asociación un contexto más amplio" (1974, p. 126); en este caso, un concepto relativo a un espacio que es mediado por una imagen.

En vista de la limitada información que se tiene de la crestería y del B4 mi interpretación acerca del funcionamiento de la EIA en su contexto no puede ir más lejos. Es imposible determinar con certeza la existencia de un espacio narrativo que opere de manera similar a los recintos funerarios, en los que existe una conexión narrativa (en tanto que representación de un suceso o una concatenación de

[356] Para una primera caracterización y análisis de las funciones de algunos palacios mayas como sedes del poder, véase Michelet y Becquelin (1995).

sucesos) entre las imágenes y las funciones secundarias del lugar, aunque cabe destacar que sí se percibe un potencial alto de dicho enriquecimiento mutuo.

9.1.3 Edificios A1 y B4: imágenes y mensajes complementarios en el entorno construido

Para comenzar a entender el espacio de recepción de ambos edificios y el entorno discursivo que se genera entre ambos, partiré del hecho que la 3° etapa constructiva del B4 fue realizada entre 450 y 600 e.c., lapso en el que la crestería de este edificio y los mascarones del A1 fueron visibles, sin haber sido tapados por nuevas remodelaciones arquitectónicas. Al respecto, retomo los planteamientos de Criado Boado (1993, pp. 41-44) acerca de la visibilidad de las expresiones culturales – mismos planteamientos que ya han sido aplicados a los casos del *corpus* en otras etapas analíticas – y con base en ellos interpreto la monumentalidad de los programas escultóricos y su ubicación de cara a los espacios públicos como estrategias de comunicación que producen dominio espacial y permanencia temporal; estrategias que, como se ha visto en los análisis del Capítulo 8 (*Apartado 8.2*), son propias de los discursos ideológicos (para ver las condiciones de visibilidad y los tipos de espacios de recepción de los mascarones del A1 y de la crestería del B4, consultar las síntesis gráficas de análisis 9.3 y 9.6, respectivamente). En este mismo orden de ideas, subrayo que el B4 fue erigido frente al A1, compartiendo con éste un mismo eje visual que se extiende hasta la Plaza de las estelas (Figuras 9.10D, 9.15 y 9.16).[357]

Iniciaré el análisis señalando el contraste entre los contenidos de información de los dos programas escultóricos, cada uno enfocado en expresar distintas dimensiones y aspectos de los personajes: mientras los mascarones del A1 recrean el proceso de apoteosis solar y tránsito celeste de un antepasado, la crestería del B4 se centra en la expresión del poder político y en quienes lo ejercen.

Contrastes similares se observan en otros monumentos del Preclásico y del Clásico temprano, por ejemplo, en las estelas 2 de Tak'alik' Ab'aj, 29 y 31 de Tikal

[357] De acuerdo con Nalda *et al.* (1999) la relación espacial A1 - B4 pudo establecerse desde la primera etapa constructiva del B4*, ca.* 200-400 e.c.*,* cuando dicho edificio pudo ser solamente una plataforma con dos escalinatas de acceso (caras oriente y poniente) coronada por una estructura de material perecedero.

y en el Monumento 160 de Toniná. Todos muestran insistentemente reyes activos en el oficio del poder mientras se encuentran en presencia de uno o varios antepasados, quienes ocupan el cielo y están parcialmente fusionados con *K'inich* (Fig. 9.17A-C) o resurgen de montañas floridas a través de serpientes-conducto (Fig. 9.17D). En la EIA del Clásico temprano también existen contrastes parecidos; como ejemplo de esto tenemos el friso Pimiento de Xultún, que conjunta un rey entronizado y una serie de antepasados celestiales alrededor (véase la síntesis de la Tabla 7.1 [I]).

Escenas como estas expresan la legitimación del poder a través del vínculo con los antepasados, quienes en todo caso sancionan el derecho del rey a gobernar (McAnany 1995, p. 125; 1998, pp. 281-287). Dentro de este marco ideológico, la sacralización de los antepasados reales, su enlace o fusión con los dioses y su calidad de seres sobrehumanos con atributos divinos son poderosas estrategias políticas que consolidan y comunican el origen y la esencia sagrada del linaje y del oficio real (Helms 1998, p. 10). Al respecto, Houston y Stuart (1996, pp. 296) nos dicen que este tratamiento y estatus fue común en los fundadores de linaje o en los antepasados de renombre durante el período Clásico, quienes además fueron integrados en la "mitología del estado" por sus sucesores (Martin 2016a, p. 533).[358]

Estas mismas ideas pueden manifestarse a través del entorno construido y sus componentes, donde los templos funerarios y su imaginería recrean la apoteosis celestial de los gobernantes fallecidos. Al colocar monumentos frente a ellos o en estrecho vínculo espacial, se enlaza con dichos personajes, se les rinde culto y se produce un diálogo entre generaciones de reyes, promoviendo con ello discursos de continuidad dinástica (Rich y Matute 2014, pp. 68, 75; Scherer 2015, p. 181; O'Neil 2012, pp. 106-112). Al respecto, concuerdo con García Capistrán (2014, p. 69) cuando menciona que, tras su muerte, los gobernantes pudieron ser concebidos como héroes culturales y patrones de un linaje, o incluso, de toda una comunidad.

[358] Desafortunadamente, en el caso de Kohunlich no existe la suficiente información para definir que el gobernante sepultado en el Edificio A1 fue un fundador dinástico; sin embargo, cabe destacar que su recinto funerario y las imágenes que lo representan sí cumplen con un patrón de veneración utilizado en torno a los fundadores de linajes.

Esto explicaría la ubicación de los templos funerarios en el espacio público y su integración en discursos de poder dirigidos a un amplio rango de población.

Con todo lo expuesto anteriormente, planteo que en el entorno construido de Kohunlich se recrean dos espacios y recintos perfectamente diferenciados: el A1 y la colina, como lugar de veneración ancestral, más elevado y cercano al ámbito celestial y de los dioses; mientras que la sede del poder local (el Edificio B4) y su plaza asociada (Plaza de las Estelas) operan en una dimensión más terrenal y secular. De esta manera se divide semánticamente el entorno, respondiendo a necesidades de representación y de significación de las distintas figuras reales. Algo parecido se observa en las estelas de la Figura 9.17 y en el entorno construido de El Zotz, entre los edificios F8-1 y M7-1 (véase en el *Apartado 8.1.2* la sección dedicada a los recintos funerarios suplementarios).

Considerando todas las ideas hasta aquí expuestas, propongo que en Kohunlich el entorno construido alrededor de los edificios A1 y B4, y dentro de él, el mensaje y la interacción de ambos edificios y sus programas escultóricos, tuvieron la intención de vincular el oficio del poder y el linaje real con un antepasado prestigioso y sagrado, al menos durante el lapso 450-600 e.c.

Debido a la particular morfología del B4, con dos fachadas y dos caras en su crestería, el discurso político pudo tener dos etapas, una enfocada en la expresión del poder y la exaltación de las figuras reales frente al gran público reunido en la Plaza de las estelas; y otra etapa en la que el oficio real se complementó y consolidó a través del vínculo entre los gobernantes y el antepasado sacralizado – probablemente emitiendo un mensaje de arraigo ancestral y autoctonía de la autoridad (Michelet y Arnauld 2006) – contando para ello con el público reunido en la plaza al pie de la colina del A1. En tal caso, la construcción del B4 y de su crestería (posterior al A1) puede entenderse como un esfuerzo por conectar el orden político y el linaje regente con su predecesor.

En síntesis, propongo que el entorno construido de Kohunlich es un medio que construye y preserva una memoria cultural (Kupprat 2015a y b), que forja una identidad colectiva y que reproduce y fortalece las estructuras sociales y las relaciones simbólicas del poder. Siguiendo los planteamientos sugeridos al final de

la discusión de la Parte IV planteo que se trata de un *entorno discursivo* configurado bajo principios cosmológicos y que tuvo como finalidad primaria concretar y expresar los fundamentos ideológicos del poder (DeMarrais *et al*. 1996, pp. 16-17; Martin 2016b, pp. 254-257). Esta función del espacio construido en torno al Edificio A1 confirma los postulados iniciales hechos en el Capítulo 8 (discusión final del *Apartado 8.1.2*), acerca de que los recintos funerarios cuyo *locus* temático es la apoteosis de los gobernantes forman parte de las manifestaciones culturales relacionadas con la creación de antepasados.

Prestando un poco más de atención a la EIA de Kohunlich, el estudio progresivo de ambos casos ha revelado la existencia de un grado alto de complementación en cuanto al tema y el trasfondo de los programas escultóricos; es decir, que entre ellos se logra establecer una integridad efectiva de los contenidos de información y de los niveles de significación de las figuras reales. Esta complementación también se observa en las funciones primarias y secundarias de los edificios que los contienen y los espacios circundantes, y es en ese sentido que se detecta un uso novedoso del entorno con fines discursivos, en el que la EIA es un recurso indispensable para la difusión de los mensajes.

De esta manera se puede concluir que los elementos componentes del entorno construido de Kohunlich se entrelazan, como una red, para generar un significado integral.

DISCUSIÓN

Validación del método y valoración de los resultados del análisis

El proceso de validación del método de análisis ha sido provechoso por varias razones: ha arrojado información importante sobre la operatividad de los pasos analíticos desarrollados en las diferentes etapas de este estudio, lo que a su vez ha evidenciado los alcances del método y su efectividad al momento de abordar la imagen de manera integral. También ha permitido detectar algunos puntos delicados que necesitan perfeccionarse o al menos modificarse ante la posibilidad de una aplicación futura del método en nuevos casos de EIA.

Para facilitar la discusión se tocarán tres puntos básicos que permitirán evaluar los resultados de la validación y las facultades del método:

1. *Corroboración de los postulados acerca de la construcción de los programas escultóricos*. El análisis de los casos de Kohunlich puso a prueba los pasos analíticos desarrollados en los 23 casos de estudio de los segmentos 1 y 2 del *corpus* con el propósito de constatar y evaluar su capacidad explicativa. Para ello se partió del reconocimiento de tres dimensiones que operan en los programas escultóricos: plano de expresión, plano de contenidos y contexto espacial, y en cada dimensión se aplicó la misma serie de razonamientos analíticos con vistas a comparar los resultados.

Con el fin de propiciar una discusión más articulada y completa, se debe recordar que la designación de estos tres ejes básicos de significación parte de los postulados teóricos hechos en el Capítulo 1, que se resumen mejor bajo la idea de que son niveles individualizados de información que pueden extraerse de las imágenes (con base en Eco 2011, pp. 142-143).

Los resultados obtenidos de esta operación de validación confirmaron que cada dimensión se organiza como un campo asociativo de componentes (o unidades de significado) afines, ya sean formales y plásticos, iconográficos o contextuales y espaciales; y también comprueban que cada dimensión opera como un conjunto de normas que regulan la producción de las imágenes y la generación de sentidos.

El proceso de validación también corroboró la existencia de entramados que se generan entre las distintas dimensiones y que tensan semánticamente las imágenes por el enriquecimiento mutuo. Los resultados reafirmaron la interpretación de que cada programa escultórico está estructurado por un *código visual de representación* (como supra-plano que ordena los distintos componentes de las imágenes), y se pudo ratificar que dicho código se organiza bajo directrices modélicas – unas más estables y duraderas que otras – que responden a contenidos temáticos específicos.

Por otro lado, también se detectó que la red de significados en la que participa la EIA rebasa los límites de la imagen y que acepta la colaboración de los *códigos arquitectónicos* para generar sentidos (semánticos y temáticos-narrativos) más amplios que abarcan el contexto inmediato.[359]

Asimismo, cabe destacar que se identificó la participación del entorno como un canal de distribución social de los mensajes y los contenidos de información, y con ello se reconoció la conexión entre distintos programas escultóricos y tipos de espacios de recepción para configurar *entornos discursivos* completos. A pesar de que los entornos discursivos no pudieron comprobarse en otros casos de estudio, su detección en Kohunlich obliga a revalorar esta posibilidad en otros ejemplares del *corpus*.

Con estas observaciones no solo se verifica la compleja trama de factores involucrados en los procesos de significación de las imágenes, sino que también se entiende mejor el papel de los programas escultóricos como piezas fundamentales de la planeación constructiva del paisaje. Esta comprensión de la EIA se obtiene gracias a la aplicabilidad y a los alcances del método diseñado para tal efecto; pero este tema será abordado con más detalle en el tercer punto de la discusión.

2. *Comprobación de las hipótesis acerca del sistema de representación en la EIA*. El punto anterior está conectado con este segundo en tanto que permite vincular los resultados de la aplicación y la validación del método con las hipótesis de trabajo expuestas en el Capítulo 1.

En efecto, en la primera hipótesis se postuló que el sistema de representación de la EIA involucraría tres dimensiones (plano de expresión, plano de contenidos y

[359] Remito a la discusión final de la Parte IV, donde se identificaron y analizaron los “espacios narrativos”.

contexto espacial) que participarían en su construcción y en la generación de significados en torno a las figuras reales. La existencia de tales dimensiones ha quedado patente con el desarrollo y la aplicación del método y sus aportes al sistema de representación se han explorado a lo largo del análisis y se han confirmado con el proceso de validación del Capítulo 9.

Ahora bien, algo que no se perfiló en esa primera hipótesis pero que ha resultado evidente en la sucesión de fases analíticas, es la mecánica del emparejamiento y la articulación de las tres dimensiones, mencionados en el punto anterior. Al respecto, retomaré de manera breve algunas consideraciones teóricas acerca de los procesos de construcción de las imágenes, con el fin de comprender mejor este fenómeno.

Lizarazo Arias (2009a, pp. 232-234) plantea que existen dinámicas generativas de las imágenes que responden a las necesidades de sus productores por construir y comunicar significados, y en relación con ello, reconoce que las imágenes se gestan con base en *estrategias de construcción* que, en pocas palabras, son los principios de codificación de información que se trazan de acuerdo con fines específicos (*ibid.*). Barthes (1986, pp. 30-34), por su parte, sugiere que es a través de la codificación que se generan las representaciones visuales; entendiendo por representación la *reconstrucción* de una imagen cargada de sentidos.[360]

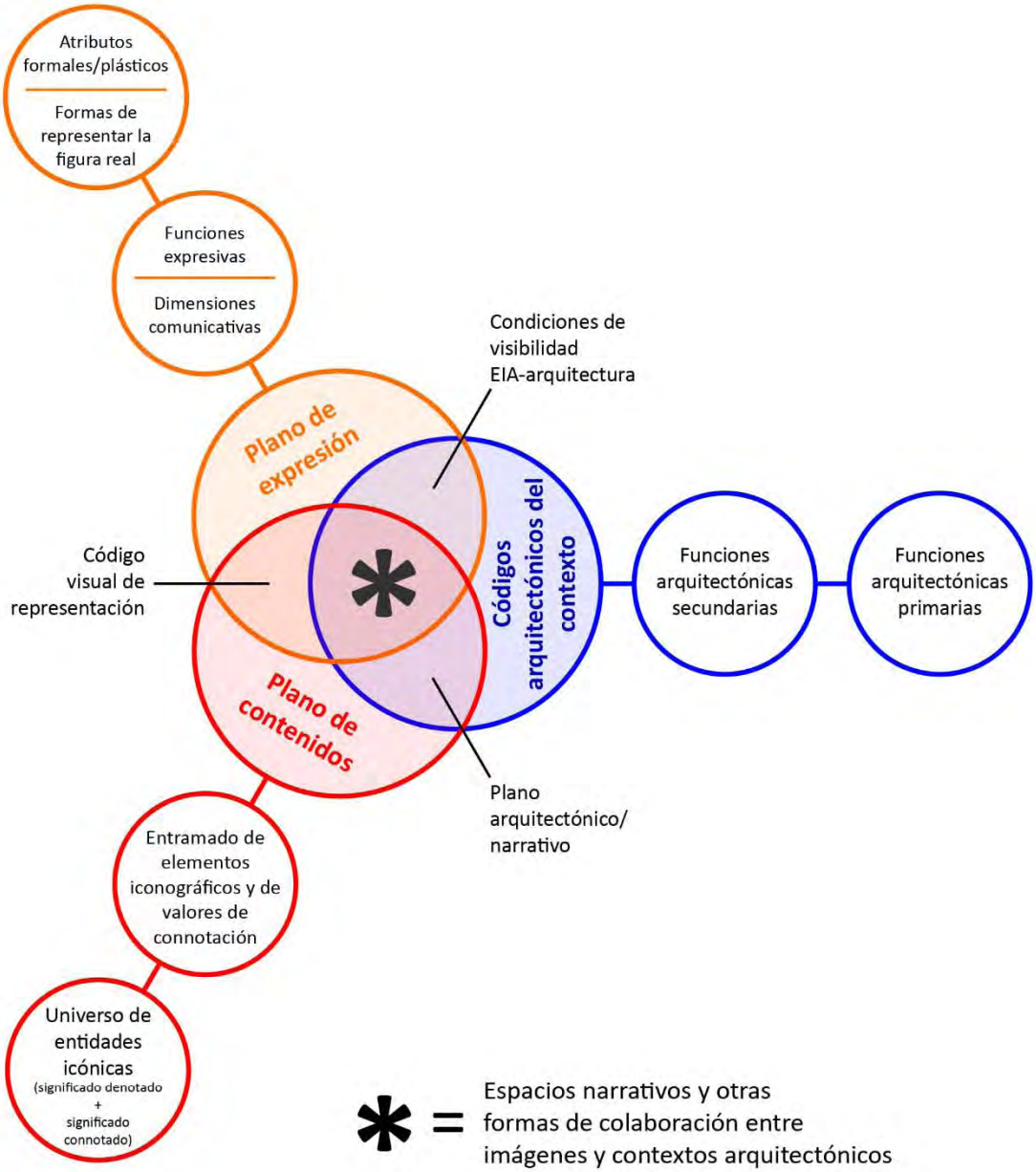
Es fácil trasladar estos planteamientos semióticos a los programas escultóricos que se han analizado y constatar que, en efecto, el entramado semántico y funcional que se da entre las tres dimensiones que operan en las imágenes es en realidad una *estrategia de construcción* del sistema de representación de la EIA y que se comporta de la misma manera, es decir, funciona como un repertorio de recursos plásticos, iconográficos y arquitectónico-espaciales combinados de forma sistemática y metódica para generar efectos y sentidos determinados.

Con base en toda la información que han arrojado las diferentes etapas de análisis me permitiré culminar la comprobación de la primera hipótesis con un esquema (Esquema V.1) que sintetiza la estructura interna del sistema de representación de

[360] Véanse las ideas de Goodman (2010), Gombrich (2017), Bredekamp (2017) y Lizarazo Arias (2009b), expuestas y examinadas en la discusión final de la Parte III.

la EIA, y en el que se consideran el universo de componentes que entra en juego y los campos asociativos en los que se producen las múltiples articulaciones.

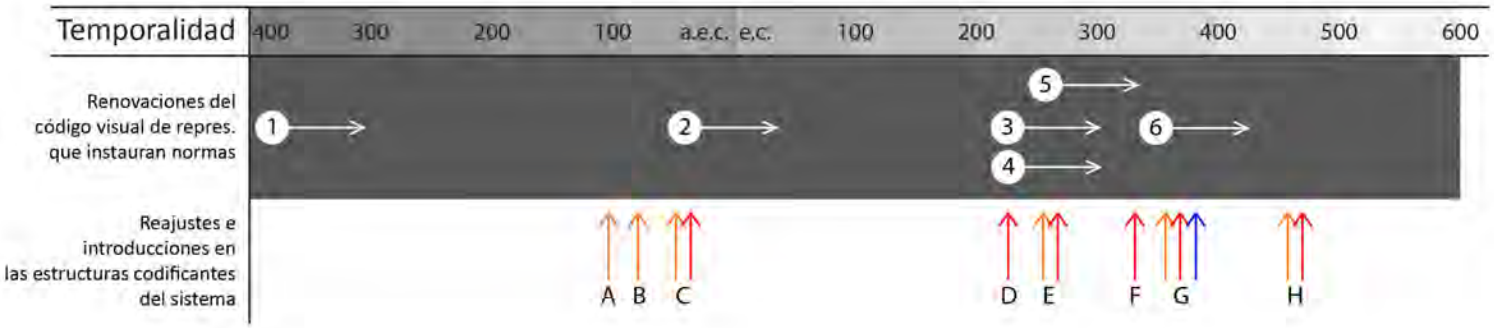
Esquema V.1 Estructura interna del sistema de representación de las figuras reales en la EIA



En relación con esta primera hipótesis también se postuló que las configuraciones internas del sistema de representación oscilarían entre la convención y la innovación; es decir, entre formas tradicionales y normativizadas de representar y renovaciones de las estructuras internas codificantes, que resultarían en principios retóricos que introducirían reajustes en los significados y contenidos.

Pues bien, esta hipótesis se comprobó al observar el desarrollo del sistema de representación de manera diacrónica y al analizar de forma detallada los sucesivos entramados al interior de la estructura. La síntesis de este desarrollo, que incluye los reajustes introducidos por cada uno de los planos o niveles de construcción de la EIA (plano de expresión, plano de contenidos y contexto arquitectónico) y los puntos de inflexión que generan normas futuras, se muestra en la Tabla V.1.

Tabla V.1 Síntesis del desarrollo del sistema de representación



Renovaciones que instauran normas:
1. Principio de similitud gob./dios
2. Galería de antepasados sacralizados
3. Rostro convencional (contenidos simbólicos)
4. Fase 2 de desarrollo del atavío de rostro y la consecuente sinopsis temporal centrada en el proceso de apoteosis
5. Tendencia a la homogeneización de los rasgos del cuerpo humano / cuerpo como expresión de poder y condición social
6. Espacios narrativos que recrean procesos de apoteosis

Principales reajustes de las estructuras codificantes:
A. Lenguaje corporal de imitación de dioses
B. Interpenetración fundente de subentidades icónicas en el rostro
C. Introducción de lenguaje corporal relacionado con el poder e incremento de las insignias reales.
D. Nuevos elementos componentes y reconfiguración del atavío de rostro
E. Figura regente + galería de antepasados
F. Antepasados como dioses solares
G. Enlace semántico entre información visual y contexto arquitectónico
H. Emblema nominal sustituyendo representación figurativa de gob.

Niveles de la construcción de la EIA que introducen reajustes:

= Plano de expresión = Plano de contenidos = Contexto arquitectónico estricto

En cuanto al *código visual de representación*, se detectó su capacidad de convencionalizarse y renovarse constantemente, instaurando ya sea directrices modélicas del código o desviaciones retóricas de estas. Cabe destacar que el nacimiento del sistema de representación de las figuras reales estuvo marcado como una inflexión retórica de otro sistema; inflexión con la que originalmente se buscó crear un principio de similitud entre dioses y gobernantes a través de las cercanías de los códigos visuales de representación, y que a lo largo de los siglos se mantuvieron vigentes, aunque renovadas constantemente gracias a las subsecuentes introducciones de significados.

De todas las renovaciones detectadas existe una que llama la atención porque implica un grado alto de reestructuración del sistema en los primeros siglos del Clásico temprano. Me refiero al emparejamiento del *código visual de representación* con los códigos arquitectónicos de los recintos funerarios (reajuste G en la Tabla V.1), que generó un enlace semánticamente funcional entre la información visual y los significados del contexto estricto y, con ello, la configuración de espacios narrativos (ver Cap. 8), que luego se convirtieron en una nueva norma del sistema (n°6 en la misma tabla).

La importancia de esta nueva estructuración recae en que los significados visuales rebasan el plano de la imagen, y lo mismo ocurre con los significados de los edificios, que superan la barrera del plano arquitectónico. El resultado son los espacios narrativos que recrearon la apoteosis de los gobernantes fallecidos y la transformaron en una realidad física y tangible dentro del entorno construido, misma que tuvo como marco ideológico la veneración y la creación de una memoria perdurable en torno a los antepasados reales.[361]

Pese a su importancia, esta innovación del sistema se pudo reconocer solamente en pocos casos del Clásico temprano, pero también se apuntó la posibilidad de que haya nacido siglos atrás, durante el Preclásico tardío, y en contextos alejados del simbolismo relacionado con los antepasados, aunque esta suposición quedó abierta para ser corroborada en otras investigaciones.

[361] Consultar los resultados discutidos en la sección final del Capítulo 7 y el análisis del *Apartado 8.1.2* del Capítulo 8.

Con base en los resultados de todos los pasos analíticos que se han aplicado, terminaré la comprobación de esta hipótesis argumentando que existen dos momentos principales en los que el sistema se renueva por la adición de nuevos significados y contenidos (ver en Tabla V.1): primer siglo a.e.c. y los inicios del Clásico temprano (*ca*. siglos III y IV), cuando las nuevas introducciones producen algunas de las pautas de representación más importantes; cabe resaltar que muchas de estas nuevas normas del Clásico tienen fuertes antecedentes preclásicos, en los que se prefiguran y anuncian las nuevas estructuraciones. Este detalle, sin duda importante para conocer las funciones y los alcances del sistema como medio representación, será retomado en las conclusiones y evaluado desde la perspectiva social.

La segunda hipótesis está conectada con la primera, y en ella se planteó que los significados y los mensajes generados alrededor de las figuras reales conformarían una suerte de materialización en el entorno construido de los valores ideológicos que fundamentan el poder real; con relación a esto también se postuló que la distribución de dichos mensajes era de orden público, como una forma de expresar a diversos grupos sociales el sustrato sagrado del poder.

La comprobación de esta segunda hipótesis se logró con la identificación de los mensajes contenidos en los programas escultóricos (ver la discusión final del Cap. 7) y con el análisis del contexto espacial como espacio comunicativo o de recepción (Cap. 8, *Apartado 8.2*: Tabla 8.4).

En cuanto a los mensajes, se puede decir que, de manera general, todos se enfocan en “la proclamación de la dimensión sagrada del oficio real, así como la majestuosidad y sacralidad de la persona del gobernante y su linaje a través de múltiples vínculos con los dioses, con las fuerzas que dinamizan y ordenan el cosmos y con los ciclos naturales de existencia” (Salazar Lama 2015, p. 37); ahora bien, al considerar las características del contexto como una competencia del medio físico que faculta la circulación social de estos contenidos, se pudo confirmar que la EIA se inscribe en una larga lista de programas escultóricos y arquitectónicos que organizan, concretan y emiten mensajes ideológicos de la clase dominante

enclavados en el entorno construido, pero que están dirigidos principalmente al gran público (discusión final de la Parte IV).

Es en ese sentido que se interpretó la narratividad de las imágenes – en complicidad con la arquitectura (*plano arquitectónico/narrativo*) – y algunos atributos formales de la EIA y del contexto físico (consideradas como *condiciones de visibilidad* aptas para el tipo de espacio – ver Cap. 8, *Apartado 8.2*: Tabla 8.6) como tácticas especialmente diseñadas para hacer efectiva la transmisión de mensajes. En pocas palabras, estamos hablando de *estrategias de construcción* definidas por los propósitos de los grupos involucrados en la producción de la EIA.

3. *Los alcances del método: evaluación sobre su operatividad*. Los alcances del método se pueden determinar teniendo como base los resultados del análisis.

Como se ha podido verificar en los dos puntos anteriores, se ha logrado obtener un nivel satisfactorio de comprensión del sistema de representación de la EIA, y se ha abordado y explicado su estructuración interna, su funcionamiento como medio de comunicación, su desarrollo, el significado y el contenido de las escenas.

La ventaja de haber realizado un proceso de validación radica en que se pudo probar la efectividad de la serie de operaciones analíticas progresivas aplicada en los 23 casos de estudio; con base en los resultados, en gran medida estables y consistentes, se corrobora la capacidad explicativa de un enfoque progresivo y articulado y, con ello, se puede evaluar positivamente la operatividad del método. En otros términos, podemos retomar los enunciados teóricos de Cozby (1997, pp. 58-60) – ya presentados en la introducción del Capítulo 9 – y concluir que el constructo metodológico propuesto es un procedimiento confiable de análisis.

Ahora bien, el proceso de validación también evidenció algunos puntos débiles que deben ser subsanados en futuras aplicaciones del método. Por ejemplo, la *alotopía* de las representaciones (detectada en el friso de H Sub-2 de Uaxactún y en los mascarones del Edificio A1 de Kohunlich) debe considerarse, de entrada, como una variación de las normas de representación y tiene que ser tomada en cuenta en los procesos de selección del *corpus*.

En el Capítulo 2 no se consideró el desvío de la norma al momento de seleccionar el *corpus* EIA con imágenes reales, y eso derivó en que los personajes centrales de

los frisos de Rosalila no se incluyeran inicialmente como casos de estudio; solo un análisis contextual permitió su identificación como figuras reales (ver Cap. 7).

En torno a este caso en particular, existen otras representaciones dentro del ecosistema visual maya que ofrecían claras indicaciones del uso de la *alotopía* como una posibilidad de representación de ciertas figuras reales – como los antepasados – que no necesariamente se muestran con rasgos enteramente humanos (ej. Estela 31 de Tikal).

Una posible mejora en el proceso de selección sería ponderar la *isotopía* como un patrón más o menos estable que permite la identificación de los personajes y la comprensión de la imagen estandarizada de los gobernantes (en pocas palabras, tomarla como una fórmula para el reconocimiento icónico, que es lo que se hizo en el Cap. 2), pero sin descartar los elementos de *alotopía* como alteraciones intencionales del sistema de representación, mismos que pueden facultarnos para identificar y entender casos puntuales. Corroborar o descartar estos casos será el resultado de un estudio pormenorizado del sistema de representación; no obstante, prescindir de ellos desde un inicio nos impediría conocer el desarrollo del sistema, con sus normas y desvíos retóricos.

Subsanar este punto débil del método implica conocer profundamente las formas y los sistemas de representación vigentes en el ecosistema visual maya, que podemos tomar como puntos de partida para ajustar y decidir adecuadamente los criterios de selección de casos de estudio futuros.

CONCLUSIÓN

Reflexiones sobre el sentido social de los programas escultóricos

> "Art can innovate, express cosmological themes, engage with narrative, or rework elements of an existing cultural tradition. All these effects are elements of *the way art facilitates social action and agency*, rather than remaining a passive object of viewership." (DeMarrais y Robb 2013, p. 6).[362]

Los planteamientos iniciales de este estudio trazaron la idea de que las imágenes condensan y concretan el pensamiento, las creencias y la cosmovisión de una cultura, pero que también revelan las intenciones y las motivaciones que ocasionaron y condicionaron su producción. Los resultados de las diferentes etapas analíticas de este estudio y la visión general del sistema de representación de las figuras reales en la EIA ratifican esa idea.

Para facilitar la exposición de las conclusiones y ordenar la discusión, tomaré la premisa de DeMarrais y Robb mencionada arriba como un hilo conductor, y consideraré a la EIA como un *recurso estratégico para la acción social*; es decir, un medio utilizado para informar, impactar y persuadir a distintos grupos sociales.

Abordaré el tema desde cuatro perspectivas principales: (1) las representaciones en el entorno social, (2) organización de los significados en las representaciones sociales, (3) funciones de las representaciones sociales y (3) el papel institucional de los programas escultóricos.

Cada una de estas perspectivas estará fundamentada en los resultados alcanzados y en las interpretaciones esbozadas a lo largo de estudio.

1. *Las representaciones en el entorno social*. En las discusiones finales de las Partes II y III se hizo hincapié en que la representación de una persona es una *reconstrucción* que aglomera un conjunto de características o cualidades que se desean enfatizar. Estas observaciones partieron de los resultados del análisis del plano de expresión y del plano de contenidos, es decir, de la información visual

[362] Cursivas del autor.

generada en torno a las figuras reales en la EIA. Al respecto, se interpretó que, al ser comisionados por los linajes reales o los mismos gobernantes mayas, los programas escultóricos mantienen una relación irreductible con los significados que las instituciones movilizan alrededor de las figuras reales. Es de esta manera que las representaciones visuales concretan y expresan valores que privilegian a los grupos dominantes y están cargadas ideológicamente.

De acuerdo con Abric (2001, pp. 12-13) y DeMarrais (2011, pp. 165-168), los individuos y los grupos utilizan las representaciones para proyectarse ante otros grupos y ante la comunidad. Es en ese sentido que las representaciones son parte del vínculo social y están directamente determinadas por las condiciones sociales en las que se elaboran y transmiten. Al respecto, Eco (2016 [1976], pp. 404-405) sostiene que las representaciones también desencadenan fuerzas sociales y son en sí mismas una fuerza social.

Abric (*ibid*.) profundiza en estas ideas y sostiene que toda representación es una forma de visión global y a la vez unitaria de un sujeto. Con este postulado formula que las *representaciones son de carácter social* y que deben ser interpretadas en ese marco.

Ante estas observaciones, ¿qué indicios sugieren que las imágenes en la EIA son representaciones sociales de las figuras reales?

En primer lugar, gracias a los resultados obtenidos en el Capítulo 7 (que representó la culminación de los procesos analíticos e interpretativos de las escenas) sabemos que las tematizaciones visuales y los contenidos de trasfondo de la EIA construyeron una visión modélica e idealizada de los gobernantes y los antepasados reales (o, en palabras de Foncerrada de Molina [1983], una imagen exaltada). Esta visión generalizada del *ajaw* pudo ser reconocida en la gran mayoría de los casos de EIA – si no es que en la totalidad – y con base en ello también se interpretó que, como constructos ideales de personas, las imágenes excluyen los aspectos más íntimos de los individuos, que quedan ocultos de la vista pública.

La generalidad de estos aspectos de connotación dentro del sistema de representación a lo largo de varios siglos evidencia la preocupación de los gobernantes por presentarse a sí mismos, a su linaje y sus predecesores,

participando en las tradiciones y las costumbres ya establecidas que determinan y caracterizan a los oficiantes del poder. Con ello demuestran sus aptitudes (exclusivas y compartidas) para la regencia y los rasgos que los asemejan con otros gobernantes, contemporáneos y pasados. Desde esta perspectiva, observo que las representaciones en la EIA – en tanto que organizaciones visuales significantes – construyen realidades interpretadas y estereotipadas de dichos personajes. Visiones como estas corresponden con la persona social (o *personalidad*) de las figuras reales y están conformadas por valoraciones que son universales en un contexto social determinado (Helms 1998, p. 109).

Íntimamente relacionado con este primer aspecto, un segundo factor que sugiere el carácter social de las representaciones es la integración de los programas escultóricos y los edificios que los contienen dentro del entorno construido y la participación de las imágenes en espacios comunicativos de orden público. Respecto a este punto, en los resultados del Capítulo 8 (*Apartado 8.2*) se observó que las condiciones de visibilidad de los monumentos – como una facultad comunicativa del medio – señalan una intención clara por difundir los valores ideológicos que condensa la persona social del *ajaw* entre un rango amplio de la población y de producir un impacto en la comunidad. Lo mismo puede deducirse del emplazamiento de las imágenes, que, salvo unas cuantas excepciones, predomina en los espacios abiertos y las plazas públicas o semi-públicas; estos entornos, que funcionan como canales de distribución, también evidencian la intención de hacer llegar los mensajes visuales al mayor número de personas posible (remito a la discusión final de la Parte IV y a los resultados sintetizados en la Tabla 8.6).

Lo que aquí más me interesa dejar claro es que el marco público de las representaciones señala la existencia de un conjunto de creencias y valores en gran medida compartido por los grupos productores y los grupos receptores, lo que a su vez permitió la emisión, la recepción y la negociación de los mensajes a través de las imágenes. Es así como sugiero que existió una suerte de conocimientos y expectativas comunes de lo que *debe* ser un *ajaw* y sobre los cuales se generó un discurso de poder. Considero que esta base consensuada es precisamente el componente social de toda representación.

Sugiero también que esta base pudo ser forjada y fijada en la colectividad por varios factores sociales, como la memoria cultural, y los programas escultóricos con sus respectivos edificios, así como las demás imágenes que poblaron el *ecosistema visual* maya, ser medios que la repiten, exteriorizan y transmiten (Kupprat 2015a, pp. 30-35). Al respecto, tal y como se dijo en la introducción de esta tesis, las imágenes se insertan en la vida social y se enriquecen de los saberes culturales, pero también los forjan, los construyen y renuevan constantemente.

Después de considerar los resultados de los análisis efectuados a la EIA y su entorno, concluyo que el sistema de representación de los programas escultóricos produce visiones *socialmente significantes y funcionales de las figuras reales*; en otras palabras, construye *representaciones sociales de los gobernantes*.

¿Qué se puede decir de los espectadores que acuden a las plazas públicas y contemplan estas representaciones? Baudez (2004a, pp. 345-353) ha hecho el ejercicio de vincular algunos resultados de las exploraciones arqueológicas de sitios del Posclásico tardío con los relatos de los primeros años de la Colonia, y propone la existencia, en sitios como Mayapán, de lugares para el culto público y oficial, cuyas ceremonias son orquestadas por los grupos de élite y en el poder; algo que en parte ha quedado explicitado en algunos grafitos mayas del período clásico, que muestran procesiones multitudinarias, música y rituales efectuados en las plazas y al pie de los templos, y que se presume recogen la visión del pueblo maya, al margen de los discursos oficiales (García Barrios y Martín Díaz 2012, Patrois 2013).

Baudez identifica también los adoratorios dedicados al culto de los antepasados y los dirigentes en general y sugiere que a las efigies dispuestas en las edificaciones se les ofrecían sacrificios, se les dedicaban bailes, rituales y banquetes; cada imagen funcionando como una especie de “personalidad distribuida” de los individuos (Gell 1998. Ver más adelante el punto n°3). Siguiendo los pasos de Baudez, y tomando en cuenta la participación de los programas escultóricos en los espacios públicos, es posible inferir que para el Clásico las imágenes (no solo la EIA, sino las que forman parte del *ecosistema visual* público) formaron parte del culto oficial y público en torno a los antepasados, los gobernantes y los linajes.

Dentro de este posible marco de recepción, ¿Cuáles fueron las actitudes de los grupos espectadores ante las representaciones?

Por el momento no me aventuraré a esbozar una respuesta a tales cuestionamientos y ofrecer conclusiones al respecto, ya que considero que la información obtenida en este trabajo no permite ir más allá en la interpretación de los programas escultóricos. No obstante, antes de cerrar el punto me gustaría poner sobre la mesa de discusión que todo espectador de imágenes se enfrenta a ellas en un proceso reconstructivo y regenerativo que elabora y asigna sentidos a partir de la información visual dada, pero que este proceso también está condicionado por las formas de relacionarse con la imagen, por las circunstancias de recepción y por los bagajes de cada espectador. Debe considerarse, pues, que la respuesta del público y el recibimiento de los mensajes emitidos en el marco de los eventos de culto a los gobernantes son parte de las fuerzas sociales que las imágenes desencadenan (retomo los comentarios de Eco *ibid*.).[363]

2. *Organización de los significados en las representaciones sociales*. De acuerdo con Abric (1993 y 2001), las representaciones sociales de larga duración están organizadas de acuerdo con elementos nucleares y periféricos de significación. Los nucleares son elementos centrales que determinan la significación de los sujetos representados; son "centros de gravedad" estables y unificadores alrededor de los cuales se construye el conjunto de la representación, "determinando la percepción del personaje de forma significantemente más importante que todos los otros." (Abric 2011, p. 19).

Los periféricos, en cambio, son elementos que dependen de las circunstancias de la representación, creando un ambiente o una situación contextual determinada. Son los componentes móviles y evolutivos del sistema. Según Abric (*ibid*.), los elementos periféricos están jerarquizados: más cercanos al núcleo desempeñan un

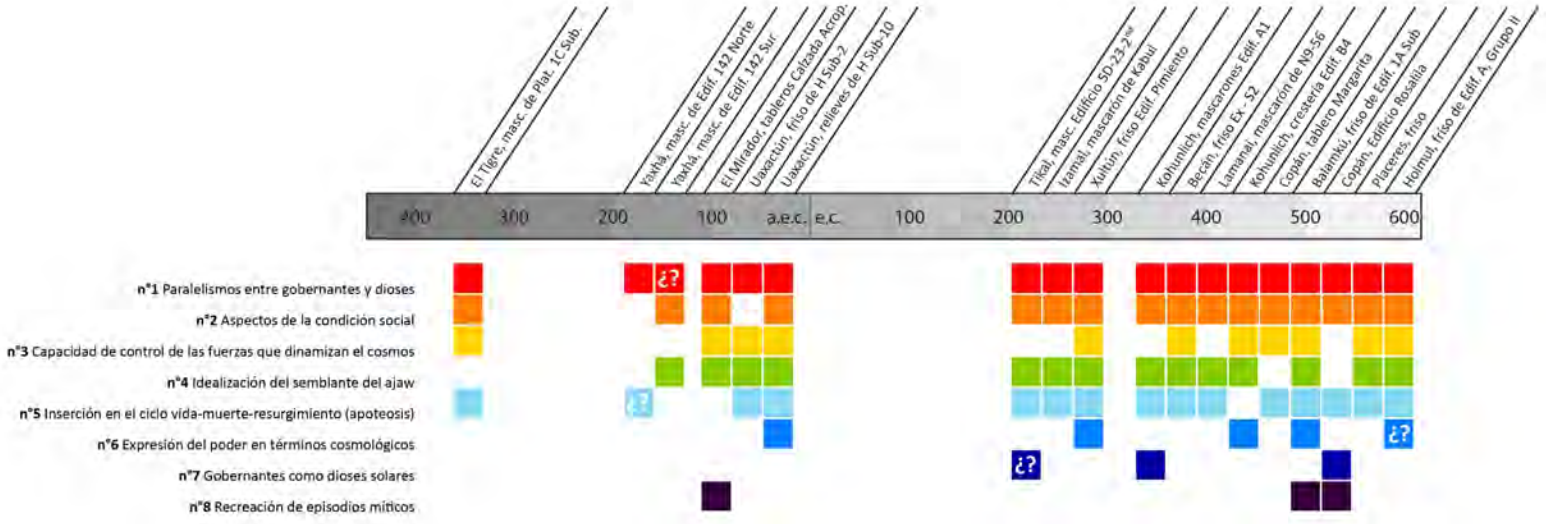
[363] Los actos iconoclastas de mutilicación, fragmentación y alteración de rasgos detectados en algunas estelas del Clásico pueden tomarse como respuestas a los mensajes emitidos por las imágenes (O'Neil 2013. Para una visión general en el arte, consultar Bredekamp 2017, pp. 152-159). En la EIA es difícil aventurar una idea similar a ésta debido a que las mutilaciones del estuco en muchos casos parecen responder a las adecuaciones necesarias de las estructuras para nuevas etapas constructivas, sin que esto haya implicado una intención de desacralizar o desvirtuar a los personajes.

papel en la concreción del significado; más distantes, matizan y regulan la representación.

Al trasladar estos conceptos a las representaciones sociales de los programas escultóricos, observo que los aspectos más convencionales de las representaciones, los que tienen una mayor permanencia y estabilidad al ser replicados constantemente, se vuelven canónicos dentro del sistema de representación y se pueden vincular con los elementos nucleares. Por su parte, los elementos periféricos, al ser los componentes más evolutivos, se relacionan con los reajustes del sistema, que pueden introducir innovaciones en los significados y los contenidos, ya sea afianzando los valores canónicos, o bien matizándolos de manera circunstancial.

Para poder determinar estos elementos del sistema he diseñado una tabla (Tabla C.1) que muestra de manera sintética la frecuencia de los contenidos semánticos principales que las representaciones movilizan en torno a las figuras reales.[364]

Tabla C.1 Contenidos semánticos del sistema de representación



[364] Todos los contenidos parten de la síntesis de resultados de la Tabla 7.2 del Capítulo 7. Se han excluido los casos de estudio suplementarios por ofrecer poca información al respecto.

En el final del Capítulo 3 se dejó abierta la pregunta acerca de si el sistema de representación de la figura real en la EIA nació como un desvío retórico de un sistema precedente, estableciendo de entrada un principio de similitud entre dioses y gobernantes como un desvío retórico radical de una norma (ver también la discusión final de la Parte V). Al observar los resultados obtenidos en todas las etapas de análisis, corroboro esa idea original y concluyo que, en un inicio, la EIA con figuras reales se comportó como una verdadera innovación: el público, acostumbrado (o expectante de) ver imágenes de dioses, encontró gobernantes en su lugar, representados, además, de formas parecidas.

Esta inflexión abrupta de un sistema precedente determinó el núcleo del sistema de representación naciente, que se concretó como una búsqueda y creación de similitudes entre dioses y gobernantes, principalmente antepasados, y que se conservó en gran parte inamovible a lo largo de muchos siglos (en la Tabla C.1, contenido n°1), al grado de ser su componente más convencional y estable. Es así como el núcleo del sistema de representación se puede definir de la siguiente forma: establecer una cercanía semántica entre dioses y figuras reales y construir sobre esta base paralelismos entre ambos personajes, definiendo con ello el carácter sagrado de los gobernantes.

Entre los elementos periféricos de significación se cuentan la condición social de los personajes, que conlleva nociones de realeza, jerarquía y posición socioeconómica elevadas, que son características definitorias de las personas y los grupos en el poder reales (contenido n°2 en la Tabla C.1); la capacidad de manipular las fuerzas que dinamizan el cosmos a través del control y manejo de los símbolos de poder (contenido n°3); la idealización del aspecto físico del *ajaw*, que mezcla rasgos del dios del maíz con un semblante humano y configura un ideal de perfección del cuerpo (contenido n°4) y la inserción de las figuras reales en los ciclos de vida-muerte propios de *K'inich* y del dios del maíz, con el consecuente proceso de apoteosis (contenido n°5).

Todos estos contenidos están en cierta medida determinados por el núcleo, lo afianzan e imprimen variabilidad en las tematizaciones visuales debido a la gama de posibilidades de significado que manejan. Valga recordar, como ejemplo de esto,

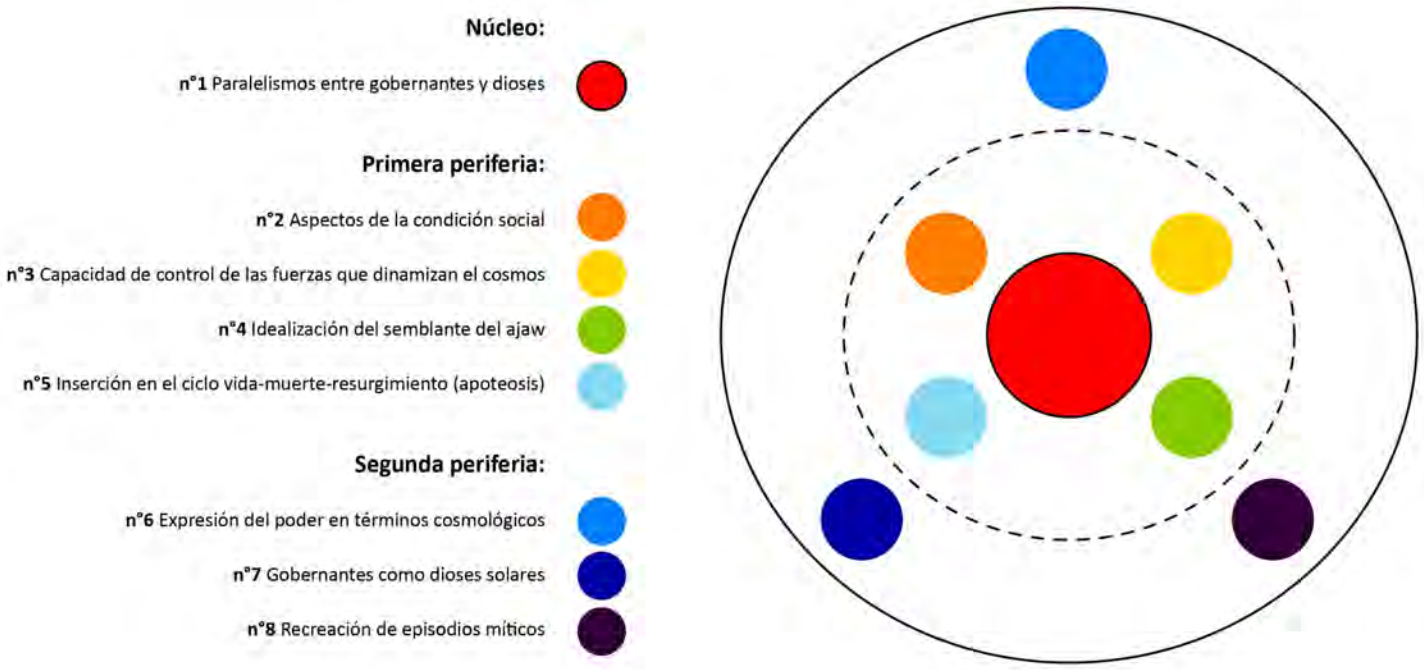
la multiplicidad de símbolos de poder utilizados en las representaciones, cada uno con un simbolismo específico. Estos componentes están presentes en la gran mayoría de los casos estudiados, lo que indica, además, su cercanía con el núcleo, aunque dependen más de necesidades circunstanciales de representación.

Todo lo anterior ratifica que los componentes periféricos están más relacionados con las renovaciones del sistema y que pueden adicionar nuevos significados a los que son convencionales.

Finalmente, están los elementos periféricos más alejados del núcleo: contenidos n°6, 7 y 8 en la Tabla C.1. Son los menos frecuentes y crean un ambiente contextual particular en cada uno de los casos en los que se presenta. Si seguimos los planteamientos de Abric (2001, pp. 23-27) podremos interpretarlos como los elementos más evolutivos y móviles frente a la estabilidad del núcleo; en consecuencia, considero también que son los menos convencionales y, tal vez, los más retóricos de todo el sistema, que no logran configurarse como normas de representación en ninguna de sus etapas evolutivas.

Para sintetizar de manera breve las conclusiones anteriores, presento el Esquema C.1 en el que se establece el núcleo del sistema de representación y sus dos periferias.

Esquema C.1 Núcleo y periferias del sistema de representación.



3. *Funciones de las representaciones sociales*. Como todas las representaciones sociales, los programas escultóricos son sistemas contextualizados que desempeñan un papel en las dinámicas sociales debido a que responden a tres funciones intencionadas básicas: I. Función comunicadora/identitaria, II. Función de sustitución en el marco social, III. Función legitimadora.

Para desarrollar adecuadamente este punto recurriré a las conclusiones expuestas en el punto anterior por considerar que nos ayudarán a contextualizar mejor el papel de las representaciones en el marco social.

I. La función comunicadora/identitaria se refiere tanto al manejo y la introducción de conocimientos sobre los sujetos representados, como a la elaboración de una identidad personal y grupal que los sitúa en el campo social. Para Abric (2001, pp. 15-16), DeMarrais (2011), DeMarrais y Robb (2013) estas funciones de las representaciones son la esencia misma de la cognición social.

La función comunicadora del sistema de representación de la EIA busca dar a conocer y explicar la realidad del *ajaw* y del linaje (como grupo social) mediante la transmisión y difusión de los valores y significados que los caracterizan, y que los individuos involucrados en la producción de los programas escultóricos utilizan para generar una noción favorable y modélica de su grupo de pertenencia y de sí mismos.

En el punto anterior se concluyó que el núcleo y los significados de la primera periferia con constantes a lo largo de todo el desarrollo del sistema; los primeros más estables que los segundos, aunque ambos en un juego de mutuo enriquecimiento, reafirmación y renovaciones (ver el Esquema C.1). Debido al comportamiento persistente de estos contenidos podemos interpretarlos como los rasgos y los roles seleccionados para construir una especie de *identidad real* que *distingue e individualiza* a los personajes frente a la comunidad.

Su importancia en la construcción de una imagen identitaria de los gobernantes se reafirma al observar que son significados que también están presentes en otras imágenes insertas en el entorno construido. En efecto, la escultura exenta dispuesta en las plazas y en los espacios abiertos moviliza valores y contenidos en parte parecidos – y en algunos casos idénticos – a los que se han reconocido en la EIA. Valga recordar, como un ejemplo entre muchos, que el proceso de sacralización de

los linajes reales y de las figuras ancestrales, así como su cercanía con los dioses celestes, se expresó por igual en las estelas, los altares y en los mascarones arquitectónicos y frisos del Clásico. Cabe reparar, sin embargo, que a diferencia de la EIA, la escultura exenta muchas veces incluyó textos además de imágenes, lo que indica la presencia de mensajes adicionales destinados a grupos más reducidos y exclusivos, tal vez más cercanos a las élites en el poder.

A partir de esta observación se puede afirmar que hay una búsqueda por forjar imágenes identitarias de los gobernantes mayas a través de un *ecosistema visual* inserto en el espacio público, y es en este sentido que el sistema de representación de la EIA sobrevalua, enfatiza y, en última instancia, consolida los aspectos dominantes de las figuras reales con el objetivo de afianzar y perpetuar una visión de los gobernantes y del linaje real en el pensamiento colectivo.

II. Función de sustitución en el marco social. La creación y el culto a los antepasados semidivinos fueron recursos ideológicos básicos estratégicamente utilizados por los gobernantes mayas para asentar la continuidad dinástica y establecer los orígenes sagrados del linaje. Ésta es la razón por la que los recintos funerarios – que operan como santuarios de veneración y conmemoración ancestral – son tan importantes en el entorno construido: a través de ellos, como se dijo en el Capítulo 8 (ver el *Apartado 8.1.2*, también en el Capítulo 9), se generó un contacto entre generaciones de gobernantes.

En un estudio detallado, Helms (1998, Cap. 11) analiza las múltiples formas en las que las figuras ancestrales se vuelven tangibles en diversas culturas, y postula que de esta manera su incorporación en el campo social y su papel en los discursos políticos son más efectivas.

Considero que la representación de antepasados en los programas escultóricos es una de estas formas de permanencia tangible.[365] En efecto, tal como se analizó e interpretó en el Capítulo 4, las representaciones visuales en la EIA muestran a los antepasados mayas como seres con vitalidad y corporeidad a través de una serie de recursos plásticos e iconográficos, algo que también ocurre en las estelas y

[365] Que como se recordará son la gran mayoría de los casos. Consultar el punto n°2 de la recapitulación y discusión del Cap. 7.

altares, en los que los textos especifican que las imágenes figurativas encarnan a los personajes representados. Esto ha permitido que varios autores deduzcan que existe un proceso de transferencia a través del cual las imágenes adquieren la misma esencia vital de los individuos (Stuart 1996, Houston y Stuart 1998, Houston *et al*. 2006), y que funcionan como los dobles de los gobernantes que los perpetúan materialmente, más allá de sus cuerpos perecederos.

Es en este sentido que se puede hablar de las representaciones ("vivas", presentes) como una forma de reemplazo de los gobernantes fallecidos (ausentes) en las dinámicas sociales (basado en O'Neil 2012, pp. 58-61; Zamora Águila 2013, pp. 330-334; Bredekamp 2017, pp. 143-147).

En algunos casos de EIA esta sustitución en el marco social ha quedado evidenciada más que en otros. En el entorno construido de Kohunlich, por ejemplo, el ejercicio del poder y la legitimidad de un grupo de gobernantes se realiza frente a un antepasado sacralizado y físicamente presente en el entorno; algo similar ocurre en el friso Pimiento de Xultún, donde el rey entronizado se presenta junto a una galería de antepasados personados en la escena, como una vía para adquirir la validación ideológica.

Más allá de estos dos casos, la presencia materializada de los antepasados en apoteosis dentro del entorno construido desempeñó un papel similar, y sus representaciones – al igual que los edificios que las contienen – sirvieron de puntos neurálgicos para los discursos y las actividades políticas de sus descendientes, como hemos visto que sucede con los edificios Margarita y Rosalila en Copán.

Tomaré estas observaciones como base para concluir que las representaciones de los antepasados reales en la EIA no solo los describen visualmente e introducen significados y contenidos de información sobre la identidad de los personajes, cumpliendo con ello una *función comunicadora/identitaria*, sino que, además, los sustituyen en las dinámicas sociales, con lo que sus imágenes adquirieron un estatus de entidades socialmente activas.

Desde esta perspectiva adquiere un mayor sentido la creación de espacios narrativos en los recintos funerarios (ej. Edif. A1 de Kohunlich, secuencia Hunal-Yehnal-Margarita-Rosalila en Copán, Edif. A del Grupo II de Holmul y los casos

suplementarios de El Zotz y Dzibanché. Consultar la Tabla 8.2), con los que se logró concretar la apoteosis de los gobernantes fallecidos y enclavarla en el entorno construido. Tal y como se dijo en la discusión final de la Parte V (ver Tabla V.1), esta fue una de las innovaciones más sustanciales acaecidas dentro del sistema de representación de las figuras reales en la EIA.

Ahora bien, debido a la relevancia que tuvieron los antepasados en los discursos del poder político, considero que esta innovación fue una verdadera revolución del sistema de representación, incluso, de los sistemas ideológicos centrados en los personajes ancestrales, que de esta forma buscaron actualizar y mantener vigentes los fundamentos del poder.

En cuanto a las representaciones de regentes en la EIA, que son la minoría de los casos, ¿cómo opera la *función de sustitución*? Sugiero que es básicamente la misma, o al menos parecida: las imágenes, como encarnaciones o dobles de los gobernantes vivos, permitieron perpetuar su persona y las acciones realizadas en las escenas; eventualmente, estas representaciones se convirtieron en sus reemplazos materiales que perduraron en el entorno.

III. Función legitimadora. En el punto n°2 de esta reflexión se estableció que los elementos de significación nucleares de los programas escultóricos connotaron el carácter sagrado de los gobernantes a través de paralelismos que los asemejan con los dioses. Gracias a estas similitudes, las figuras reales (antepasados y regentes) también se presentaron adoptando los roles de los dioses y con las aptitudes necesarias para controlar los fenómenos naturales y perpetuar el funcionamiento cósmico en beneficio de la población, propiciando la abundancia de alimentos y de recursos.

Concuerdo con Stuart (2005) y García Capistrán (2013) cuando mencionan que sobre esta base de conocimientos acerca de los roles de las figuras reales se justificó y consolidó el poder ante el resto de la sociedad.

Es en ese sentido que el papel de las representaciones en los programas escultóricos fue reforzar la posición social de ciertas personas y grupos y con ello construir y fortalecer los sistemas de legitimidad del orden social y de la autoridad (basado en Abric 2001, p. 17; Medina 2006; DeMarrais y Robb 2013, pp. 13-16).

Legitimar un régimen y sus actores políticos es lograr su validez, aceptación y permanencia a través de un marco discursivo que genera el apoyo de personas y grupos sociales (Kurnick 2016, pp. 7-12). La legitimación no es una condición dada, presente o ausente en el marco sociopolítico, sino un proceso y una búsqueda constantes de los sectores en el poder.

Al respecto, Rappaport (1971, pp. 29-30) ha planteado que las sentencias políticas y sociales que adquieren connotaciones sagradas son transmitidas y asimiladas de manera más efectiva debido a su carácter de verdades incuestionables; en otras palabras, sacralizar un discurso político – y dentro de él a la persona social del gobernante y los antepasados – es una forma de certificarlo frente a la comunidad. Asimismo, Bourdieu (2013 [1980], pp. 212-227) postula que a partir de un sistema de pensamientos, percepciones y creencias, un orden social establecido y la visión de un grupo en el poder se presentan como "realidades objetivas" que se dan por sentado en el campo de las dinámicas y las relaciones sociales.

Tomando estas ideas en consideración concluyo que la *función legitimadora* de las representaciones sociales en la EIA descansa en la noción de sacralidad del *ajaw* y del linaje y en los roles activos que estos personajes adquieren dentro de la estructura y la dinámica del cosmos.

Es en este marco de *función legitimadora* que la sacralidad de los antepasados adquiere una relevancia primordial, ya que dentro del aparato ideológico que tiene a las figuras ancestrales como ejes discursivos, las cercanías que se puedan establecer entre estos personajes y las deidades fortalecerán los fundamentos del poder al trazar los orígenes sagrados del sistema de gobierno, del linaje y del rey en curso.

4. *El rol institucional de la EIA*. Los valores sobre los que se fundamenta la legitimación de los gobernantes mayas son *ideológicos* en tanto que sirven para establecer y consolidar las relaciones de poder.

En términos generales, la ideología se considera una porción de los conocimientos y los significados culturales que es utilizada para instaurar o fortalecer un régimen (Earle 1997, p. 143). Es un sistema de ideas y creencias construido socialmente pero que es manipulado y monopolizado por los gobernantes y los grupos en el

poder dentro de los discursos de legitimación. Con la ideología se busca cimentar el orden social y la posición de ciertas personas y grupos por sobre otros; es, en pocas palabras, una fuente de poder y de control social (Earle 1997, pp. 144-151). De acuerdo con López Austin (1976, p. 197) la ideología mesoamericana – y la maya en particular – tiene su apoyo más sólido en el complejo que integran la cosmovisión y la religión.

Para que sea efectiva como una fuente de legitimación del poder y de control social, la ideología debe adquirir una forma concreta y transformarse en una realidad físicamente tangible que los gobernantes puedan dirigir, manipular y reproducir, y que facilite la transmisión y la difusión de ideas, conocimientos y creencias entre la población. Es así como la ideología se vuelve un elemento significativo de las estrategias políticas, constituyendo una suerte de poder ideológico que sustenta el poder del estado.

Este proceso en el que la ideología alcanza una forma concreta es conocido como *materialización de una ideología* (Earle 1997, pp. 151-158; DeMarrais *et al*. 1996, pp. 15-17)[366] y puede manifestarse bajo cuatro formas principales: ceremonias, objetos simbólicos, monumentos públicos y su entorno y sistemas de escritura. Cada forma de materialización tiene un potencial utilitario y alcances diferentes (Earle *ibid*. También DeMarrais 2004, p. 13).

Los monumentos y los *ecosistemas visuales* públicos insertos en los entornos construidos – que es la forma de materialización que aquí más interesa – son idóneos para adoctrinar a las poblaciones y difundir ampliamente los fundamentos del poder, sirven de cimientos sólidos sobre los que se construyen las instituciones de larga duración y son expresiones permanentes de un sistema y un orden social que vinculan a los grupos en el poder con un lugar o un territorio. Sirven también como escenarios para realizar ceremonias que refuerzan y actualizan las narrativas y los discursos políticos; son, en pocas palabras, algunas de las expresiones más notables y concretas del poder (basado en Earle 1997, pp. 157-158).

[366] Para una introducción de estas ideas en los estudios mesoamericanos, véase D. Carrasco 2009, Clark *et al*. 2010 y Guernsey 2010.

A lo largo de este trabajo, los resultados de las distintas etapas analíticas han evidenciado características y facultades similares en la EIA y su contexto arquitectónico-espacial. En este apartado se ha discutido el cúmulo de significados que los programas escultóricos movilizan alrededor de las figuras reales y al oficio de gobernar, y se evaluó su funcionamiento básico en las dinámicas de las relaciones sociales. Con base en las conclusiones hechas en cada uno de los puntos de esta reflexión, se puede determinar que el rol institucional de la EIA y su contexto fue *materializar el poder ideológico con el que los gobernantes mayas buscaron instaurar y consolidar su poder ante la sociedad*.

Dentro de este marco ideológico se debe ponderar que el papel de la tradición y de los puntos de inflexión retórica del sistema es, por un lado, afianzar ciertos valores mediante la constante repetición y la estabilidad de sus componentes y, por el otro, renovar los contenidos que dependen de las circunstancias en las que se emite el enunciado; el sistema de representación de las figuras reales es, pues, oscilante entre la convención más pura y la innovación. Pero este comportamiento no atañe exclusivamente a las estructuras codificantes del sistema y a las articulaciones múltiples entre los niveles de construcción de las imágenes, son más bien un reflejo de la trama global de los pensamientos colectivos y de las actitudes discursivas involucradas en su producción.

Retomando brevemente lo que se dijo en el punto n°3 acerca de la *función legitimadora*, observo que es a través de la tradición y la retórica que el sistema de representación y los programas escultóricos con su entorno construido pueden ser entendidos como productos del proceso (y de la búsqueda) constante de legitimación de un gobernante y de un sistema político.

ADDENDUM

Inferencias sobre el papel de la EIA en el marco histórico de las Tierras bajas mayas (400 a.e.c. – 600 e.c.)

Debido al carácter social de las representaciones, a sus funciones y a su papel institucional, los programas escultóricos centrados en la figura real estuvieron ligados a los procesos sociales y políticos de las Tierras bajas mayas.

El vínculo consustancial que se establece entre la EIA y los grupos en el poder recae en que los gobernantes mismos son los referentes del mensaje; es decir, van presupuestos en los enunciados y deben interpretarse como los elementos centrales de los contenidos transmitidos (Eco 2016 [1976], pp. 421-422).

Para comprender plenamente el sentido y la puesta en valor de la EIA se debe considerar el marco histórico y el desarrollo de la civilización maya de las Tierras bajas, así como los alcances del sistema de representación escultórica como constructo social diacrónico. Es por esta razón por la que en lugar de intentar conocer las circunstancias específicas que determinaron la construcción de cada caso de EIA, se decidió esbozar teorías acerca de su rol institucional dentro de un panorama sociopolítico más amplio y generalizado.

Durante la primera mitad del Preclásico tardío (*ca*. 400/200 – 100/50 a.e.c.) la EIA centrada en la figura real constituyó una *invención ideológica* (una serie de asertos semióticos que dieron forma a un discurso visual novedoso) que tuvo el papel de construir una narrativa sobre la dimensión sagrada del poder y de la persona social del dirigente, y con ello cimentar las bases de la institución real a medida que los estados de las tierras bajas centrales crecían y se volvían más poderosos.

Tanto las estelas como la EIA con la imagen real fueron escasas en esos tiempos, y aunque su incipiente aparición comienza poco a poco a reorientar las narrativas del poder y a colocar nuevos protagonistas en los espacios discursivos públicos, el entorno seguía siendo dominado por imágenes monumentales de dioses (para un panorama general sobre este punto, consultar Salazar Lama 2015). No obstante, es en dichas circunstancias que los recientes programas escultóricos en la

arquitectura con la imagen real deben tomarse como introducciones innovadoras en las dinámicas sociales con un tratamiento nunca visto de la figura real.

Después del declive y la paulatina desocupación de muchos de los grandes reinos preclásicos, como El Mirador, Nakbé, Tintal y Cival (alrededor de los siglos II y III e.c., o antes), la época inicial del Clásico temprano se caracterizó por el surgimiento de nuevos reyes y nuevos linajes por todas las Tierras bajas, algunos de ellos en sitios emergentes, otros, en sitios que antes estaban subordinados y que ahora experimentaban cierta autonomía (total o parcial) y un auge poblacional, económico y constructivo (Estrada-Belli 2011, pp. 117-122). En esta serie de circunstancias sociales y políticas, la EIA centrada en la imagen real, cada vez más predominante en el espacio público, pudo ser uno de los medios de *materialización ideológica* elegidos por las élites para proponer, negociar, instaurar y consolidar un nuevo orden dentro de un escenario de duras competiciones intra e inter-sitios.

Es también esta época en la que se registra un aumento considerable en la producción de esculturas exentas dentro del espacio construido, como si tanto la EIA como las otras imágenes que poblaron el *ecosistema visual* público tuvieran la misma función y concretaran las mismas motivaciones de los grupos de poder: forjar una identidad real y fundamentar por muchas vías los sustratos del poder frente a distintos grupos sociales.

En cuanto a la EIA, las bases y el eje predominante de los mensajes ya se encontraban dictados por los programas escultóricos del Preclásico tardío; no obstante, los reyes y los linajes nacientes decidieron reformular su imagen sobre esta base y crear nuevos contenidos y discursos más creativos que introdujeron y concretaron las necesidades de un nuevo sistema político y social (véanse los elementos de significación nucleares y periféricos de las representaciones sociales), lo que supuso, además, el progresivo desuso de la EIA centrada en temas teológicos.

Dentro de la serie de cambios experimentados por el sistema de representación se debe ponderar como sobresaliente la integración de EIA en los recintos funerarios y la configuración, junto con el contexto, de espacios inmersivos con una

potente narrativa enfocada en la apoteosis de los gobernantes fallecidos, cuya intención última fue crear y venerar antepasados con un claro propósito político.[367]

Con el tiempo, es decir, con el avance del Clásico temprano, la EIA se afianzó como una de las estrategias políticas predilectas de los gobernantes en turno, y muchas de las codificaciones visuales que nacieron con estos programas escultóricos comenzaron a ser utilizadas en otros formatos plásticos; asimismo, varios de los componentes iconográficos que abundaban ya en las estelas y los altares (por ejemplo, los símbolos de poder) comenzaron a proliferar también en la EIA, lo que evidencia un mutuo enriquecimiento entre ambos sistemas de representación.

Muchos de los gobernantes de este período – siguiendo los pasos de los reyes de antaño – dedicaron cantidades enormes de recursos materiales y humanos a nuevos proyectos constructivos en los que los programas escultóricos tuvieron una presencia preponderante; basta poner como ejemplos de esto las constantes renovaciones arquitectónicas en el corazón de la Acrópolis de Copán, cuya EIA estuvo dedicada, de principio a fin, al fundador del linaje gobernante.

La introducción de ideas procedentes del centro de México que se dio por el contacto entre teotihuacanos y mayas en 378 e.c. (la llamada “entrada”. Stuart 2000), merece un punto aparte, ya que si bien la influencia de una iconografía y de un sistema de valores importados de una ideología foránea tuvo gran impacto en otras expresiones artísticas, como la cerámica y la escultura exenta, la escultura integrada en la arquitectura y enfocada en la figura real solo registró estos cambios de manera tangencial y en pocos sitios (Dzibanché [Templo II de Tutil] y Copán [Margarita y Rosalila]), salvo por algunas cuantas innovaciones tecnológicas que sí tuvieron una distribución más amplia, tanto cronológica como geográficamente.

Visto dentro de un panorama y desarrollo generalizado de la EIA post-entrada (siglos V y VI), este fenómeno parece indicar que los discursos ideológicos buscaron sobrevaluar y enfatizar las peculiaridades y los rasgos distintivos mayas de las figuras reales (en otras palabras, reforzar la *mayanidad* de los gobernantes y de los linajes en el poder mediante el uso de los rasgos de identidad forjados desde el

[367] Véanse la *función de sustitución en el marco social* y la *función legitimadora*.

Preclásico. Ver la *función comunicadora/identitaria*), en lugar de introducir elementos extranjeros que pudieran ser interpretados como disruptivos.

Por otra parte, la inclusión de estos componentes provenientes del centro de México parece responder, en Dzibanché y Copán, a la necesidad de forjar y transmitir una identidad cultural de los gobernantes y los linajes reales y de expresar, tal vez, su participación en esferas culturales post-entrada, consideradas como prestigiosas y poderosas.

En vista de este complejo funcionamiento y desarrollo, que va de la mano con los procesos sociopolíticos de las Tierras bajas, y considerando sobre todo el papel ideológico de la EIA, que encarna los propósitos y las necesidades del estado y los traslada a las dinámicas sociales, se puede decir que los edificios con programas escultóricos integrados se erigieron como *símbolos permanentes del poder real en el entorno construido*.

¿Qué ocurre con la EIA del Clásico tardío? No desaparece, cambia.

En efecto, algunos casos de EIA de esta época presentan innovaciones importantes que se alejan de las convenciones de representación gestadas desde el Preclásico y desarrolladas durante todo el Clásico temprano, y que por lo tanto no pueden entenderse más que como respuestas a las necesidades discursivas del momento y a la visión de algunas comunidades y grupos que adoptaron nuevos sistemas de organización sociopolítica, alejándose de las tradicionales instituciones reales. Un ejemplo de esto es la EIA de los edificios residenciales principales de algunos grupos Río Bec en el sureste de Campeche, donde pese a que el poder está disociado de la imagen de un dirigente en particular (Nondédéo y Patrois 2007, 2010) – tal y como lo conocemos en la EIA de períodos más tempranos –, los programas escultóricos se enfocaron en crear verdaderas escenografías para la expresión de la autoridad y sus fundamentos a una escala menor (ej. fachadas zoomorfas con la representación de montañas sagradas), abandonando las fachadas de los templos para ocupar las de edificios con clara arquitectura doméstica y funcionando al nivel de un grupo residencial (Arnauld y Michelet 2010).

Otros casos de EIA del Clásico tardío, en cambio, mantienen los elementos de significación nucleares, tal como sucede con las galerías de antepasados de la Casa

A del Palacio de Palenque (Chinchilla Mazariegos 2006) y, posiblemente, en los frisos de la Estructura A-6-2nd de Xunantunich (Wagner 2014) y del Templo II de Tikal (Miller 1986), que asombrosamente modificaron ciertos componentes y significados periféricos pero que en esencia permanecieron inalterables en su configuración y contenidos básicos. ¿Podría interpretarse esto como una continuidad intencionada y utilizada para reforzar una noción de ancestralidad enraizada en los elementos más tradicionales del sistema de representación escultórica? Prefiero dejar esta cuestión sin responder, ya que para hacerlo faltaría un análisis profundo de la EIA de ese período.

Otra alteración significativa del sistema de representación radica en que la EIA comienza a ser utilizada por otros miembros poderosos de las comunidades para formular sus propios discursos que son paralelos a los discursos visuales "oficiales" del rey (ej. fachada de la Estr. 9N-82 de Copán). En estos casos se percibe un claro desplazamiento de la figura real como el referente principal del mensaje; algo que tiene un equivalente en los formatos de escultura arquitectónica, por ejemplo los dinteles, que proliferan en los sitios menores de la Cuenca Media del Usumacinta (Regueiro Suárez 2017).

Con base en estas observaciones se puede concluir que el sistema de representación de las figuras reales en la EIA es un medio de concreción, reproducción y consolidación de un poder ideológico; un medio de comunicación masiva que se adapta a las circunstancias y a los requerimientos de los grupos involucrados en su producción; en ese sentido, se debe recordar que es un sistema contextualizado diseñado para cumplir funciones específicas.

BIBLIOGRAFÍA

ABRIC, Jean-Claude
1993 “Central System, Peripheral System: Their Functions and Roles in the Dynamics of Social Representations”, en *Papers on Social Representations – Textes Sur les Représentations Sociales Vol. 2 (2)*, pp. 75-78.

-2001 “Las representaciones sociales: aspectos teóricos”, en Jean-Claude Abric (Dir.), *Prácticas sociales y representaciones*. Presse Universitaires de France – Ediciones Coyoacán, París/Ciudad de México, pp. 11-32.

ACUÑA, Mary Jane
2007 *Ancient Maya Cosmological Landscapes: Early Classic Mural Paintings at Río Azul, Petén, Guatemala*. Tesis de Maestría en Artes, University of Texas at Austin.

-2013 *Art, Ideology, and Politics at El Achiotal: A Late Preclassic Frontier Site in Northwestern Petén, Guatemala*. Tesis en el Doctorado en Filosofía de Washington University, St. Louis, Missouri.

-2015a “La casa de los bultos en El Achiotal: acercamiento al estudio de la geografía política del Preclásico tardío en las Tierras Bajas Mayas”, en Bárbara Arroyo, Luis Méndez Salinas y Lorena Paiz (Eds.), *XXVIII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala 2014, Tomo I*. Ministerio de Cultura y Deportes, Instituto de Antropología e Historia, Asociación Tikal, Guatemala, pp. 41-52.

-2015b “Royal Death, Tombs, and Cosmic Landscapes: Early Classic Maya Tomb Murals form Río Azul Guatemala”, en Charles Golden, Stephen Houston y Joel Skidmore (Eds.), *Maya Archaeology 3*, Precolumbia Mesoweb Press, San Francisco, pp. 168-185.

AGURCIA FASQUELLE, Ricardo
1997 “*Rosalila*, and Early Classic Maya Cosmogram from Copán”, *Symbols, Spring*, pp. 32-37.

-2004 “Rosalila, Temple of the Sun-King”, en Ellen E. Bell *et al*. (Eds.), pp. 101-112.

AGURCIA FASQUELLE, Ricardo y Barbara FASH
-2005 “The Evolution of Structure 10L-16, Heart of the Copán Acropolis”, en E. Wyllys Andrews y William Fash (Eds.), *Copán. The History of an Ancient Maya Kingdom*, School of American Research Press, Santa Fe, pp. 201-237.

ANCONA-HA, Patricia, Jorge PÉREZ DE LARA y Mark VAN STONE
2000 “Observaciones sobre los gestos de manos en el arte maya” artículo de Mesoweb. Consultado en: www.mesoweb.com/es/articulos/Gestos.pdf. 11 de noviembre de 2016.

ANDERSON, Kasper Wrem y Christophe HELMKE
2013 “The Personifications of Celestial Water: The Many Guises of the Storm God in the Pantheon and Cosmology of Teotihuacan”, en Jarosław Źrałka y Christophe Helmke (Eds.), *Contributions in New World Archaeology Vol. 5. Water Management in Ancient Mesoamerica*, Polish Academy of Arts and Sciences, Jagiellonian University – Institute of Archaeology, Kraków, pp. 165-196.

ANDREWS, George F.
1977 *Maya Cities: Placemaking and Urbanization*. University of Oklahoma Press, Norman.

-1987 “Architecture at Kohunlich, Quintana Roo, Mexico. A Preliminary Report”, *Cuadernos de Arquitectura Mesoamericana (10)*, pp. 16-32.

ANDRIEU, Chloé, Christophe HELMKE, Harri KETTUNEN, Erik TALADOIRE, Robert TAMBA
2012 “Maya murals paintings of Bolonkin, Chiapas, Mexico”, *Mexicon XXXIV*, pp. 7-10.

ARGYLE, Craig y Richard HANSEN.
2016 “El friso preclásico de la Gran Acrópolis Central en El Mirador: distribución de recursos y mitos relatados en estuco”, en Richard Hansen y Edgar Suyuc Ley (Eds.), *Mirador. Investigación y conservación en el antiguo Reino Kaan*. FARES Guatemala, Ciudad de Guatemala, pp. 131-151.

ARGYLE, Craig
2009 “Manejo de agua en el Preclásico en El Mirador, El Petén, Guatemala. Operación 610 O, 2008”, en Investigaciones Multidisciplinarias en El Mirador. Informe final de la temporada 2008. Tomo I. Presentado a Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales, Instituto de Antropología e Historia (IDAEH), Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Ministerio de Cultura y Deportes, Guatemala, pp. 586-612.

-2010 “Los paneles y rasgos asociados al maneja de agua en la Gran Acrópolis de El Mirador: Operación 610 O”, en Héctor Mejía (Ed.), *Investigaciones arqueológicas en la Cuenca Mirador. Informe final de la temporada 2009*. Entregado al Departamento de Monumentos Prehispánicos y Coloniales. Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural. Ministerio de Cultura y Deportes, Guatemala, pp. 539-556.

ARNAULD, M. Charlotte
2016 “Agua-cerro, ideología y realidades en el área maya”, en *Americae (en línea) / Altepetl, 1*. URL : http://www.mae.u-paris10.fr/agua-cerro-ideologia-yrealidades-en-el-area-maya/ Consulta: 19 de noviembre de 2016.

ARNAULD, M. Charlotte y Dominique MICHELET
2010 “Casas monumentales de Río Bec, raíz del particularismo regional: variantes y variaciones”, en Aurore Monod Becquelin, Alain Breton y Mario Humberto Ruz (Eds.), *Figuras mayas de la diversidad*. UNAM, Ciudad de México, pp. 409-432.

ARNHEIM, Rudolf
1986 [1969] *El pensamiento visual*. Ediciones Paidós, Barcelona.

-2015 *El poder del centro. Estudios sobre la composición en las artes visuales*. Versión definitiva. Akal / Arte y estética, Madrid.

ARQUEOLOGÍA MEXICANA 16.
2004 Edición especial “Rostros mayas. Linaje y poder”.

ASHMORE, Wendy y Pamela L. GELLER
2005 “Social Dimensions of Mortuary Space” en, Gordon Ratika, Jane Buikstra, Lane Beck

y Sloan Williams (Eds.), *Interacting with the Dead. Perspectives on Mortuary Archaeology for the New Millennium*, University Press of Florida, Gainesville, pp. 81-92.

AZARYAHU, Maoz y Keneth E. FOOTE
2008 “Historical Space as Narrative Medium: on the configuration of spatial narratives of time at historical sites”, *GeoJournal 73*, pp. 179-194.

BAL, Mieke y Norman BRYSON
2009 [1991] “Semiotics and Art History: A Discussion of Context and Senders”, en Donald Preziosi (Ed.), pp. 243-255.

BALANZARIO, Sandra y Enrique NALDA
2009 “Contextos funerarios tempranos en Kohunlich”, *Arqueología 41 (mayo-agosto)*, pp. 64-78.

BANN, Stephen
2009 [2003] “Meaning/Interpretation”, en Donald Preziosi (Ed.), pp. 256-268.

BARDAWIL, Lawrence W.
1976 “The Principal Bird Deity in Maya Art. An Iconographic Study of Form and Meaning”, originalmente publicado en Merle Greene Robertson (Ed.), *The Art, Iconography & Dynastic History of Palenque Part III*. Versión electronica. Pebble Beach, Robert Louis Stevenson School, pp. 1-17.

BARRIENTOS, Isaac, Julien SION, Chloé ANDRIEU, Daniel SALAZAR LAMA y Julio COTOM
2015 “Evidencias de reingreso a los espacios sepulcrales en grupos habitacionales del Clásico tardío-Terminal en Naachtun, Petén, Guatemala”, en Bárbara Arroyo, L. Méndez Salinas y L. Paiz (Eds.), *XXVIII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2014*. Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala, Guatemala, pp. 465-479.

BARTHES, Roland
1986 *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Paidós, Barcelona.

BASS, Angelyn
2012 “Trabajos de conervación emergente en el sitio de Xultún”, en Patricia Rivera Castillo y William Saturno (Eds.), *Proyecto Arqueológico Regional San Bartolo – Xultún. Informe de resultados de investigaciones de temporada de campo n°11, año 2012*. Informe entregado al Instituto de Antropología e Historia de Guatemala, Guatemala, pp. 461-466.

BASSIE-SWEET, Karen
2002 “Corn Deities and the Complementary Male/Female Principle”, en Vera Tiesler Blos y Merle Greene Robertson (Coord.), *La Organización social entre los mayas. Memoria de la Tercera Mesa Redonda de Palenque*, CONACULTA – INAH, México, pp. 105-126.

BAUDEZ, Claude-François
1988 “Solar Cycle and Dynastic Sucession in the Southeast Maya Region”, en E. Boone y G. R. Willey (Eds.), The Southeast Classic Maya Zone. Dumbarton Oaks Trustees for Harvard University, Washington D. C., pp. 125-148.

-1994 *The Maya Sculpture of Copán. The Iconography*. University of Oklahoma Press, Norman.

-1995 “El espacio mítico del rey maya en el período Clásico”, en *TRACE (28)*, pp. 29-52.

-1996 “La Casa de los Cuatro Reyes de Balamkú*”, Arqueología Mexicana III (18),* pp. 36 – 41.

-1998 “Cosmología y política maya”, en Silvia Trejo (Ed.), *Modelos de entidades políticas mayas. Primer Seminario de las Mesas Redondas de Palenque*. INAH, Ciudad de México, pp. 147-160.

-1999 “Le roi maya en face”, *Journal de la Société des Américanistes (85)*, pp. 43-66.

-2002 “History of art and anthropology of art”, *RES Anthropology and Aesthetics 42*, pp. 139-141.

-2003 “T de tierra… y otros signos que la representan”, *Arqueología Mexicana (60)*, pp. 54-63.

-2004a *Una historia de la religión de los antiguos mayas*. UNAM – CEMCA, México.

-2004b “Los cautivos mayas y su destino”, en Enrique Nalda (Ed.), *Los cautivos de Dzibanché*, INAH, México, pp. 57-77.

-2005 “En las fauces del monstruo”, *Arqueología Mexicana (71)*, pp. 58-67.

-2006 “De l’aurore à la nuit: le parcours du roi-soleil maya”. *Journal de la société des américanistes 92 - 1 et 2*: 41-67.

BAUDEZ, Claude-François y MATHEWS, Peter
1978 “Capture and sacrifice at Palenque”, en Merle Greene Robertson (Ed.), *Tercera Mesa Redonda de Palenque*, *Vol. 4*. Pre-Columbian Art Research, Pebble Beach, pp. 31-40.

BECQUELIN, Pierre y Claude-François, BAUDEZ
1984 *Tonina, une cite maya du Chiapas*. Centre D’etudes Mexicaines et Centreamericaines (CEMCA), México.

BEETZ, Carl P. y Linton SATTERTHWAITE
1981 *The Monuments and Inscriptions of Caracol, Belize*, University of Pennsylvania (University Museum Monograph, 45), Pennsylvania.

BELIAEV, Dimitri y Albert DAVLETSHIN
2009 “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 Rogelio Valencia Rivera, Genevieve Le Fort y M. Schwaben (Eds.), *Sacred Books, Sacred Languages. TwoThousand years of Ritual and Religious Maya Literature, Acta Mesoamericana, Vol. 18*. Verlag Anton Saurwein, Munich, pp. 35-58.

BELL, Ellen Elizabeth
2007 *Early Classic Ritual Deposits within the Copan Acropolis: The Material Foundations of Political Power at a Classic Period Maya Center*. Tesis del Doctorado en Filosofía de la Universidad de Pennsylvania.

BELL, Ellen E., Marcelo A. CANUTO y Robert J. SHARER (Eds.)
2004 *Understanding Early Classic Copán*, University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology, Philadelphia

BELL, Ellen E., Robert J. SHARER, Loa p. TRAXLER, David W. SEDAT, Christine W. CARRELLI y Lynn A. GRANT
2004 "Tombs and Burials in the Early Classic Acropolis at Copan", en Ellen E. Bell *et al*. (Eds.), pp. 131-158.

BENAVIDES C., Antonio
1997 "Okolhuitz, Campeche, 1995 field season", *Mexicon XIX*, pp. 33-35.

-2014 *La arquitectura precolombina de Edzná, Campeche, México*. Ayuntamiento de Campeche, México

BENSON, Elizabeth P.
1974 "Gestures and Offerings", en Merle Greene Robertson (Ed.), *Primera Mesa Redonda de Palenque, Part I. A conference on the art, iconography, And Dynastic history of Palenque,* Pre-Columbian Art Research, Pebble Beach, pp. 109-120.

-1985 "Architecture as Metaphor", en Virginia Fields (Ed.), *Fifth Palenque Round Table, 1983. Vol. II.* The Pre-Columbian Art Research Institute, San Francisco, pp. 183-188

-2004 "Varieties of Precolumbian Portraiture", en Elizabeth Benson *et al.* (Eds), *Retratos: 2000 years of Latin American Portraits*, San Antonio Museum of Art, San Antonio, pp. 46-55.

BERLO, Janet C.
1983 "Conceptual categories for the study of texts and imagens in Mesoamerica", en Janet Berlo (Ed.), Text and Imagen in Pre-Columban Art. BAR Series, Oxford, pp. 79-117.

BÍRÓ, Péter
2017 "A New Teotiwa Lord of the South: K'ahk' Uti' Chan Yopat (578-628 C.E.) and the Renaissance of Copan", *Glyph Dwellers, Report 57, September 2017*, pp. 1-64.

BONNAFOUX, Patrice, Nicolas LATSANOPOULOS, Julie PATROIS, Marie-Charlotte ARNAULD, Dominique MICHELET, Philippe NONDÉDÉO, Grégory PEREIRA
2011 "L'un dans l'autre: figurines gigognes du Dépôt Spécial 69-2 de Becan, Mexique", en Wateau F. (Ed.), *Profils d'objets. Approches d'anthropologues et d'archéologues*, pp. 67-77.

BOOT, Erik
2000 "Mat and Throne in the Maya Area. The 'Jaguar Statuette' in the Sub-Castillo at Chich'en Itsa and a Re-evaluation of the Hieroglyphic Superfix T168*". Trabajo presentado en *Simposio "Mat and Throne: Cosmovisión and Society in Mesoamerica"*. Universidad de

Leiden, Holanda. 10-12 de mayo de 2000.

-2002 ""Ceramic" Support for the Identity of Classic Maya Architectural Long-Lipped (Corner) Masks as the Animated *Witz* "Hill, Mountain". Fuente: Mesoweb.com.

-2008 "At the Court of Itzam Nah Yax Kokaj Mut. Preliminary Iconographic and Epigraphic Analysis of a Late Classic Vessel", Maya Vase Data Base. Consulta: 10 de enero de 2017.

BORGATTI, Jean
1990 "Emblematic Portraits", en Jean M. Borgatti y Richard Brilliant (Eds), *Likeness and Beyond. Portraits form Africa and the World*, The Center of African Art, New York, pp. 64-73.

BOUCHER, Sylviane y Sara DZUL
2001 "Las secuencias constructivas 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 México, Campeche, pp. 39-54.

BOUCHER, Sylviane, Luz Evelia CAMPAÑA VALENZUELA y Yoli PALOMO
2004 "Dramatis Personae de la ofrenda funeraria en la Estructura IX de Becán, Campeche", en Rafael Cobos (Coord.), *Culto funerario en la Sociedad maya. Memoria de la Cuarta Mesa Redonda de Palenque*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Ciudad de México, pp. 369-394.

BOURDIEU, Pierre
2013 [1980] *El sentido práctico*. Grupo editorial Siglo XXI, Ciudad de México.

-1989 "Social Space and Symbolic Power", *Sociological Theory (7) 1*, pp. 14-25.

BOURILLON, Alejandra, Sara FERNÁNDEZ y Luis AMARO
2001 *Informe de los trabajos de restauración efectuados en la zona arqueológica de Kohunlich, Quintana Roo. Enero-abril de 2001*. Informe técnico resguardado en Centro INAH Quintana Roo.

BRAAKHUIS, H. E. M.
2014 "Challenging the Lightnings: San Bartolo's West Wall Mural and the Maize Hero Myth", en *Wayeb Notes No. 46*, pp. 1.26

BRADY, James y Wendy ASHMORE
1999 "Mountains, Caves, Water: Ideational Landscapes of the Ancient Maya", en Wendy Ashmore y Bernard Knapp (Eds.), *Archaeologies of Landscape. Contemporary Perspectives*, Blacwell Publishers, Cambridge, pp. 124-145.

BRECKENRIDGE, James
1968 *Likeness. A Conceptual History of Ancient Portraiture*, North Western University Press, Evanston.

BREDEKAMP, Horst
2017 *Teoría del acto icónico*, AKAL/Estudios Visuales, Madrid.

BRILLIANT, Richard
1990 “Portraits: a Recurrent Genre in World Art”, en Jean M. Borgatti y Richard Brilliant (Eds), *Likeness and Beyond. Portraits form Africa and the World*, The Center of African Art, New York, pp. 11-28.

BRITTENHAM, Claudia
2011 “About time. Problems of narrative in the Battle Mural at Cacaxtla”, *RES: Anthropoloy and Aesthetics 59/60*, pp. 74-92.

-2017 *Arquitectura y ritual en Yaxchilán: una nueva propuesta sobre los dinteles del Edificio 23*. Conferencia impartida el 30 de noviembre de 2017. Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM, México.

BROWN, M. Kathryn
2005 *Investigaciones sobre la arquitectura pública del Preclásico Medio en el sitio de Blackman Eddy, Belice*. Informe técnico entregado a FAMSI. Publicado en http://www.famsi.org/reports/96052/ (consulta: abril de 2016).

BROWN, M. Kathryn y James F. GARBER
2005 “La arquitectura preclásica, el ritual y la aparición de la complejidad cultural: una perspectiva diacrónica desde el valle de Belice”, en Virginia Fields y Dorie Reents-Budet (Eds.), pp. 46-51.

BURGOS VILLANUEVA, Rafael, Yoly PALOMO CARRILLO y Guillermo KANTÚN RIVERA
2013 “Un mascarón de estuco en la Estructura Kabul, Izamal, Yuc: ¿representación de un personaje mítico o histórico?”, en *Memorias del XXI Encuentro Internacional Investigadores de la Cultura Maya 2012. Tomo I*, Universidad Autónoma de Campeche, Campeche, pp. 209-224.

BUSSIS TAIT, Leslie
2004 “Architectural Sculpture in Europe: Middle Ages – 19th Century”, en Antonia Boström (Ed.), The Encyclopedia of Sculpture (Vol. 1), Fitzroy Dearborn, London, pp. 78-83.

CALVIN, Inga
1997 “Where the *wayob* live: a further examination of Classic Maya supernaturals”, en Justin Kerr y Barbara Kerr (Eds.), *The Maya Vase Book 5*, Kerr Associates, New York, pp. 868-883.

CAMPAÑA VALENZUELA, Luz Evelia
1995 “Dzibanché. Una Tumba en el Templo del Búho”, *Arqueología Mexicana (III) 14*, pp. 28-31.

-1996 *Estructura D/A – 1 (Edificio 1 o Templo del Búho)*. Informe técnico del Proyecto Arqueológico Sur de Quintana Roo (Dzibanché), entregado al INAH.

-2005 “Contribuciones a la historia de Becán”, en *Arqueología Mexicana (XIII), 75*, pp. 48-53.

CAMPAÑA VALENZUELA, Luz Evelia y Sylviane BOUCHER
2002 “Nuevas imágenes de Becán, Campeche”, *Arqueología Mexicana X (56)*, pp. 64-69.

CANNON, Aubrey
2002 “Spatial Narratives of Death, Memory, and Transcendence”, en Helaine Silverman y Davis B. Small (Eds.), *The space and place of death, Archaeological Papers of the American Anthropological Association 11*, pp. 191-199.

CANO, Mirtha y Nicholas HELLMUTH
2008 *Sacred Tree. Ceiba*. Informe de investigación. Asociación FLAAR Mesoamérica. Disponible en http://www.maya-archaeology.org/Flaar_Mesoamerica/FLAAR_Mesoamerica_Home_Page.php [consulta: abril de 2013].

CARLSON, John B. y Linda C. LANDIS
2000 “Bandas, dragones bicéfalos y otros animales míticos: la banda celeste en el arte y la iconografía maya” en Silvia Trejo (Ed.), *Mesas Redondas de Palenque. Antología. Vol. II*. Conaculta/INAH, Ciudad de México, pp. 255-274.

CARRASCO VARGAS, Ramón
1998 *Informe del Proyecto Arqueológico Balamkú, temporada 1997*. Informe técnico presentado al INAH.

-2008 “Montaña y cueva: génesis de la cosmología mesoamericana. Los olmecas y los mayas preclásicos”, en María Teresa Uriarte y Rebecca González Lauck (Eds.), *Olmeca. Balance y perspectivas. Memorias de la Primera Mesa Redonda. Tomo I*. UNAM – INAH, Fundación Arqueológica del Nuevo Mundo, Universidad Brigham Young, Ciudad de México, pp. 227-244.

CARRASCO, Davíd
2009 “Summary. Cities as Cosmological Art: The Art of Politics”, en William Fash y Leonardo López Luján (Eds.), *The art of urbanism: how the mesoamerican kingdoms represented themselves in architecture and imagery*, Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D.C., pp. 443-453.

CARRASCO, Michael David
2005 *The Mask Flange Iconographic Complex: The Art, Ritual, and History of a Sacred Maya Image*. Tesis doctoral, University of Texas at Austin.

-2015 “Epilogue. Portals, Turtles, and Mythic Places” en Maline Werness-Rude y Kaylee R. Spencer (Eds.) 2015, pp. 374-411.

CARRASCO, Michael David y Kerry HULL
2002 “The Cosmogonic Symbolism of the Corbeled Vault in Maya Architecture”, en *Mexicon XXIV*, pp. 26-32.

CARRERE, Alberto y José SABORIT
2000 *Retórica de la pintura*, Cátedra. Signo e imagen, Madrid.

CARTER, Nicholas
2010a “Pectoral ornament in the form of a bivalve shell”, comentario a la pieza de catálogo n°64, en Finamore y Houston (Eds.), pp. 132-133.

-2010b “Celt with a Ruler”, comentario a la pieza de catálogo n°97, en Finamore y Houston (Eds.), pp. 282-283.

CHAMBERS, Mary Elizabeth y Richard D. HANSEN
1996 “Monumento 18 de El Mirador: El contexto arqueológico y la iconografía”, en Juan Pedro Laporte y Héctor Escobedo (Eds.), *IX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 1995*. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 284-298.

CHASE, Arlen F. y Diane Z. CHASE
2017 “Ancient Maya Architecture and Spatial Layouts: Contextualizing Caana at Caracol, Belize”, en *Research Reports in Belizean Archaeology, Vol. 14*, pp. 13-22.

CHERMAYEFF, Serge y Christopher ALEXANDER
1963 *Community and Privacy*. Anchor Books, New York.

CHINCHILLA MAZARIEGOS, Oswaldo
2006 “The Stars of the Palenque Sarcophagus”, *RES: Anthropology and Aesthetics, 49/50*, pp. 40-58.

-2011a *Imágenes de la mitología maya*, Museo Popol Vuh, Guatemala.

-2011b “Los soberanos: la apoteosis solar”, en Alejandra Martínez de Velasco y María Elena Vega (Coord.), *Los Mayas. Voces de Piedra*, Ambar Diseño, editorial, México, pp. 265-275.

-2015 “Las esculturas de Tak’alik Ab’aj: nuevos registros y algunas reflexiones”, en Bárbara Arroyo, Luis Méndez Salinas y Lorena Paiz (Eds.), *XXVIII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2014*, Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 773-784.

-2016 “Yearning for the Ancestors. Elite Identity in Cotzumalhuapa Sculpture”, en Claudia García Des-Lauriers y Michael W. Love (Eds.), *Archaeology and Identity on the Pacific Coast and Southern Highlands of Mesoamerica*, The University of Utah Press, Salt Lake City, pp. 104-125.

CIUDAD RUIZ, Andrés, Jesús ADÁNEZ PAVÓN, María Josefa IGLESIAS PONCE DE LEÓN
2011 “La imagen del poder real: las plazas monumentales de Machaquilá”, en Rodrigo Liendo Stuardo y Francisca Zalaquett Rock (Eds.), *Representaciones y espacios públicos en el área maya. Un estudio interdisciplinario*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, pp. 133-160.

CLANCY, Flora
1994 “The Classic Maya Ceremonial Bar”, en *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 65, pp. 7-45.

-1999 *Sculpture in the Ancient Maya Plaza. The Early Classic Period*, University of New Mexico Press, Albuquerque.

-2015 “Public Spaces in Ancient Maya City. A History”, en Maline D. Werness-Rude y Kaylee R. Spencer (Eds.) 2015, pp. 210-228.

CLARK, John E., Julia GUERNSEY y Bárbara ARROYO
2010 “Stone Monuments and Preclassic Civilization”, en Julia Guernsey *et al*. (Eds.), pp. 1-26.

CLARKE, Mary y Gabriela LUNA
2015 “Interpretación de ‘Los Sapos’: la función y el significado detrás del baño de vapor en Xultún, Guatemala”, ponencia presentada en XXIX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Ciudad de Guatemala, 23 de julio de 2015.

CLARKE, Mary, Gabriela LUNA, Megan CARDEN
2014 “Excavaciones en el baño de vapor ‘Los Sapos’, Operación XUL 12F5”, en en Patricia Rivera Castillo y William Saturno (Eds.), *Proyecto Arqueológico Regional San Bartolo-Xultún. Informe de resultados de investigaciones, temporada de campo, año 2014*. Informe entregado a la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural de Guatemala, Guatemala, pp. 175-210.

COE, Michael D.
1973 *The Maya Scribe and His World*. The Grolier Club, MCMLXXIII, New York.

COE, William R.
1965 “Tikal, Guatemala, and Emergent Maya Civilization”, en *Science, New Series (147), 3664*, pp. 1401-1419.

-1990 *Excavations in the Great Plaza, North Terrace and North Acropolis of Tikal. Tikal Reports n°14*. The University Museum, University of Pennsylvania, Philadelphia.

COGGINS, Clemency Chase
1975 *Painting and Drawing Styles at Tikal. An Historical and Iconographic Reconstruction*. Tesis doctoral de Harvard University.

-1988 “Classic Maya Metaphors of Death and Life”, *RES: Anthropology and Aesthetics (16)*: 64-84.

COLAS, Pierre
2003 “*K’inich* and King. Naming self and person among Classic Maya rulers”, *Ancient Mesoamerica 14*: 269-283.

-2014 “Personal Names: The Creation of Social Status among the Classic Maya”, en Christophe Helmke y Frauke Sachse (Eds.), Acta Mesoamericana, Volume 27. A Celebration of the Life and Work of Pierre Robert Colas. Verlag Anton Saurwein, Munich, pp. 19-60.

COLÍN GÁMEZ, Mariana y José MORALES ZÚÑIGA
2014 “Conservación del friso del Edificio A, Grupo II, Holmul. HOL.T.78.32”, en *Investigaciones arqueológicas en la región del Holmul, Petén: Holmul y Cival. Informe preliminar de la temporada 2014*. Proyecto Arqueológico Holmul, Guatemala, pp. 82-94.

COLTMAN, Jeremy D.
2015 “In the Realm of the Witz’: Animate Rivers and Rulership among the Classic Maya”, en *The PARI Journal 15 (3)*, pp.15-30.
Consulta: 1 de septiembre de 2018.

COZBY, Paul C.
1997 *Methods in Behavioral Research*, Mayfield Publishing Company, Mountain View.

CRIADO BOADO, Felipe
1993 “Visibilidad e interpretación del registro arqueológico”, *Trabajos de Prehistoria 50*, pp. 39-56.

CUEVAS GARCÍA, Martha
2007 *Los incensarios efigie de Palenque. Deidades y rituales mayas*. UNAM – INAH, Ciudad de México.

CYPHERS, Ann
2004 “Escultura monumental Olmeca: temas y contextos”, en María Teresa Uriarte y Leticia Staines Cicero (Eds.), *Acercarse y mirar. Homenaje a Beatriz de la Fuente*. UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, Ciudad de México, pp. 51-74.

-2016 “The Early Preclassic Olmec: an Overview”, en Loa P. Traxler y Robert J. Sharer, *The Origins of Maya States*, University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology, Philadelphia, pp. 83-122.

DAMISCH, Hubert
2009 [1975] “Semiotics and Iconography”, en Donald Preziosi (Ed.), pp. 236-242.

DAVLETSHIN, Albert
2014 “Surgimiento de la tradición histórica en Mesoamérica sudeste: texto e imagen en la estela 5 de Abaj Takalik” en Verónica A. Vázquez Lopez, Rogelio Valencia Rivera y Eugenia Gutiérrez González (Eds.), *Socio-Political Strategies among the Maya from the Classic Period to the Present*, BAR International Series 2619, Oxford, pp. 5-18.

DE LA FUENTE, Beatriz
1970 “El arte del retrato entre los mayas”, en *Artes de México. Reseña del retrato mexicano. Número 132, Año XVII*, pp. 7-22.

-1985 *Peldaños en la conciencia. Rostros en la plástica prehispánica*, UNAM, Imprenta Universitaria, México.

-1993 “The expression of the human figure in Pre-hispanic art”, en Carolyn E. Tate (ed), *Human Body, Human Spirit. A Portrait of Ancient Mexico*, Michael C. Carlos Museum, Emory University, pp. 24-30.

-1995 “Zona 2. Conjunto del Quetzalpapálotl”, en Beatriz de la Fuente (Coord.), *La Pintura mural Prehispánica en México I. Teotihuacan. Tomo I*. UNAM, IIE, Ciudad de México, pp. 123-130.

-1999 “El hombre en la plástica maya antigua y sus contextos”. Conferencia magistral para el Simposio *Presencia maya en los albores del Tercer Milenio*, octubre de 1999,

Colegio Nacional, México.

-2003a “Reflexiones en torno al concepto de estilo”, en Verónica Hernández Díaz (Ed.), *Obras. Tomo 1. El arte, la historia y el hombre. Arte prehispánico en México: estudios y ensayos*. El Colegio Nacional, Ciudad de México, pp. 33-47.

-2003b “Rostros: expresión de vida en la plástica prehispánica”, en Verónica Hernández Díaz (Ed.), *Obras. Tomo 2. La escultura del México antiguo*. El Colegio Nacional, Ciudad de México, pp. 205-220.

-2003c “Lo humano y lo digno en los rostros”, en Verónica Hernández Díaz (Ed.), *Obras. Tomo 2. La escultura del México antiguo*. El Colegio Nacional, Ciudad de México, pp. 221-229.

DE LA FUENTE, Beatriz y Alfonso ARELLANO HERNÁNDEZ
2001 *El hombre maya en la plástica antigua*. UNAM, México.

DEL CID, David Ricardo y Henry Vicente PÉREZ
2014 “Investigaciones en los primeros estadios constructivos, pirámide 12H3, Grupo B, Xultún, Petén (Sub 1, 2 y 3)”, en Patricia Rivera Castillo y William Saturno (Eds.), *Proyecto Arqueológico Regional San Bartolo-Xultún. Informe de resultados de investigaciones, temporada de campo, año 2014*. Informe entregado a la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural de Guatemala, Guatemala, pp. 297-348.

DELGADO SALGADO, Angélica
2013 “Cronología cerámica de la Estructura 1”, en Ernesto Vargas Pacheco (Ed.), *Itzamkanac, El Tigre, Campeche. Exploración, consolidación y análisis de los materiales de la Estructura 1*, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, México, pp. 277-340

DELVENDAHL, Kai
2010 *Las sedes del poder. Evidencia arqueológica e iconográfica de los conjuntos palaciegos mayas del Clásico Tardío*. Ediciones de la Universidad Autónoma de Yucatán, Mérida.

DeMARRAIS, Elizabeth
2004 “The Materialization of Culture”, en E. DeMarrais, C. Gosden y C. Refrew (Eds.), *Rethinking Materiality: the Engagement of Mind with the Material World*, McDonald Institute, Cambridge, pp. 11-22.

-2011 “Figuring the Group”, en *Cambridge Archaeological Journal 21 (2)*, pp. 165-186.

DeMARRAIS, Elizabeth, Luis Jaime CASTILLO y Timothy EARLE
1996 “Ideology, Materialization, and Power Strategies”, *Current Anthropology (37) 1*, pp. 15-31.

DeMARRAIS, Elizabeth y John ROBB
2013 “Art Makes Society: an introductory visual essay”, en *World Art 3(1)*, pp. 3-22.

DÍAZ BALERDI, Ignacio
1984 “Arquitectura maya e integración plástica”, *Cuadernos de arquitectura mesoamericana (1)*, pp. 15-24.

DÍAZ GARCÍA, Mauricio R.
2012 “HOL.L.20, Edificio A, Grupo Sur, Holmul”, en Francisco Estrada-Belli (Ed.) 2012 *Investigaciones arqueológicas en la región de Holmul, Petén: Holmul y Dos Aguadas. Informe preliminar de la temporada 2012*. Proyecto arqueológico Holmul. Guatemala, pp. 179-201.

DOMENICI, Davide
2017 “Place names and political identities in Teotihuacan mural paintings”, en Merideth Paxton and Leticia Staines, (Eds.), *Pre-Hispanic Mesoamerican Tradition for Constructing Power and Place*. New Mexico University Press, Albuquerque, pp. 53-75.

DOYLE, James
2010 “Pectoral with an ancestor”, comentario a la pieza de catálogo N°64, en Finamore y Houston (Eds.), pp. 130-131.

-2015 “Sacrifice, Fealty, and a Sculptor’s Signature on a Maya Relief”, en https://www.metmuseum.org/blogs/now-at-the-met/2015/sculptors-signature (fecha de consulta: 6 de enero de 2019).

DOYLE, James y Stephen HOUSTON
2012 “A Watery Tableau at El Mirador, Guatemala”, *Maya Decipherment*, http://decipherment.wordpress.com/ [consultada el 11 de abril de 2012].

EARLE, Timothy
1997 *How Chiefs Come to Power. The Political Economy in Prehistory*. Stanford University Press, Stanford.

EBERL, Markus
2005 *Muerte, entierro y ascensión. Ritos funerarios entre los antiguos mayas*, Ediciones de la Universidad Autónoma de Yucatán, Mérida.

EBERL, Markus y Daniel GRAÑA-BEHRENS
2004 “Proper Names and Throne Names: On the Naming Practice of Classic Maya Rulers”, en Daniel Graña-Behrens, Nikolai Grube, Christian Prager, Frauke Sachse, Stefanie Teufel y Elisabeth Wagner (Eds.), *Continuity and Change. Maya Religious Practices in Temporal Perspective. Acta Mesoamericana, Vol. 14*. Verlag Anton Saurwein, Munich, pp. 101-120.

ECO, Umberto
1985 *Obra abierta*, Editorial Planeta, México

-1992 *Los límites de la interpretación*. Editorial Lumen, Milán.

-2011 [1968] *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*, Debolsillo, México

-2016 [1976] *Tratado de semiótica general*, Debolsillo, México

ESTRADA-BELLI, Francisco
2006 “Lightning Sky, rain, and the Maize God: The Ideology of Preclassic Maya Rulers at Cival, Peten, Guatemala”, en *Ancient Mesoamerica (17) 1*, pp. 57-78.

-2011 *The First Maya Civilization. Ritual and Power Before the Classic Period*, Routledge, New York.

-(Ed.) 2012 *Investigaciones arqueológicas en la región de Holmul, Petén: Holmul y Dos Aguadas. Informe preliminar de la temporada 2012*. Proyecto arqueológico Holmul. Guatemala.

-(Ed.) 2013 *Investigaciones arqueológicas en la región de Holmul, Petén: Holmul y Cival. Informe preliminar de la temporada 2013*. Proyecto arqueológico Holmul. Guatemala.

-2014 “Resumen de las investigaciones de la temporada 2014”, en *Investigaciones arqueológicas en la región del Holmul, Petén: Holmul y Cival. Informe preliminar de la temporada 2014*. Proyecto Arqueológico Holmul, Guatemala, pp. 1-18.

-2015 “Resumen de las investigaciones de la temporada 2015”, en *Investigaciones arqueológicas en la región de Holmul, Petén: Holmul y Cival. Informe anual de la temporada 2015*. Proyecto Arqueológico Holmul, pp. 2-28.

-2015 (Ed.) *Investigaciones arqueológicas en la región de Holmul, Petén: Holmul y Cival. Informe anual de la temporada 2015*. Proyecto Arqueológico Holmul, Guatemala.

ESTRADA-BELLI, Francisco y Alexandre TOKOVININE
2016 “A king’s apotheosis: Iconography, text, and politics from a Classic Maya temple at Holmul, *Latin American Antiquity 27 (2)*, pp. 149-168.

FAMSI
Sin fecha. Página Web: http://www.famsi.org

FAHSEN, Federico y Nikolai GRUBE
2005 “Los orígenes de la escritura maya”, en Virginia M. Fields y Dorie Reents-Budet (Eds.), *Los mayas. Señores de la Creación. Los orígenes de la realeza sagrada*. Nerea, San Sebastián, pp. 74-79.

FASH, Barbara
2004 “Early Classic Sculptural Development at Copan”, en Ellen E. Bell *et al*. (Eds.), pp. 215-249.

-2005 “Iconographic Evidence for water Management and Social Organization at Copán”, en E. Wyllys Andrews y William Fash (Eds.), *Copán. The History of an Ancient Maya Kingdom*, School of American Research Press, Santa Fe, pp. 103-138.

-2011 *The Copan Sculpture Museum. Ancient Maya Artistry in Stucco and Stone*, Peabody Museum Press, David Rockefeller Center for latin American Studies Harvard University, Cambridge.

-2012 “Carved Head”, comentario a una pieza (*Plate 6*) de la colección de Dumbarton Oaks, en Pillsbury *et al.* 2012, pp. 76-83.

FASH, Barbara, William FASH, Jorge RAMOS y Alexandre TOKOVININE
2013 *Informe del Centro David Rockefeller de Estudios Latinoamericanos*. President and Fellows of Harvard College, pp. 1-34.

FASH, William
1998 “Dynastic Architectural Programs: Intention and Design in Classic Maya Buildings at Copán and Other Sites”, en Stephen Houston (Ed.), *Function and Meaning in Classic Maya Architecture*, Dumbarton Oaks Library and Collection, Washington D. C., pp. 223-270.

FASH, William y Barbara FASH
1996 “Building a World-View: Visual Communication in Classic Maya Architecture”, *RES: Anthropology and Aesthetics 29-30*, pp. 127-147.

FASH, William L. y Leonardo LÓPEZ LUJÁN (Eds.)
2009 *The Art of Urbanism: How the Mesoamerican Kingdoms Represented Themselves in Architecture and Imagery*. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D.C.

FASH, William, Alexandre TOKOVININE y Barbara FASH
2009 “The House of the New Fire at Teotihuacan and Its Legacy in Mesoamerica”, en William Fash y Leonardo López Luján (Eds.), *The art of urbanism: how the mesoamerican kingdoms represented themselves in architecture and imagery*, Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D.C., pp. 201-229.

FENG, Dezheng y Kay L. O’HALLORAN
2013 “The visual representation of metaphor. A social semiotic Approach”, *Review of Cognitive Linguistics, 11 (2)*, pp. 320-355.

FERNÁNDEZ, James
1974 “The Mission of Metaphor in Expressive Culture”, en *Current Anthropology (15) 2*, pp. 119-145.

FIALKO, Vilma
2003 “El arte escultórico y pictórico de la Acrópolis Tríadica del sitio arqueológico Holtún”, en *Arqueología Guatemalteca (1), 1*, pp. 4-13.

FIELDS, Virginia, M.
1991 “The Iconographic Heritage of the Maya Jester God”, en Merles Greene Robertson y Viriginia Fields (Eds.), *Sixth Palenque Round Table, 1986*. Electronic version. University of Oklahoma Press, Norman, pp. 1-12.

FIELDS, Virginia M. y Alexandre TOKOVININE
2012 “Winged Plaque”, comentario a una pieza (*Plate 13*) de la colección de Dumbarton Oaks, en Pillsbury *et al.* 2012, pp. 155-159.

FIELDS, Virginia y Dorie REENTS-DUBET (Eds.)
2005 *Los Mayas. Señores de la Creación. Los Orígenes de la Realeza Sagrada.* Editorial Nerea. España.

FILLOY NADAL, Laura
2011 “Imágenes convencionales o retratos. Los rostros de Pakal II, soberano de Palenque, Chiapas”, en María del Carmen Valverde Valdés y Victoria Solanilla Demestre (Coord.), Las imágenes precolombinas. Reflejo de saberes. UNAM, México, pp. 161-191.

-2014 *Costume et insignes d’un gouvernant maya. K’inich Janaab’ Pakal de Palenque*, BAR International Serie 2590. Paris Monographs in American Archaeology 34. Hadrian Books, Oxford.

FILLOY NADAL, Laura y MARTÍNEZ DEL CAMPO LANZ, Sofía
2010 “El rostro eterno de K’inich Janaab’ Pakal. La máscara funeraria”, en Laura Filloy Nadal (Coord.), *Misterios de un rostro maya: La máscara funeraria de K’inich Janaab’ Pakal de Palenque*. INAH, México, pp. 109-129.

FINAMORE, Daniel y Stephen HOUSTON (Eds.)
2010 *Fiery Pool. The Maya and the Mythic Sea*. Peabody Essex Museum, Yale University Press, New Haven and London, New Haven.

FITZSIMMONS, James
2009 *Death and the Classic Maya Kings*, University of Texas Press, Austin.

FLORESCANO, Enrique
2009 *Los orígenes del poder en Mesoamérica*. Fondo de Cultura Económica, Ciudad de México.

FONCERRADA DE MOLINA, Marta
1983 “La exaltación del gobernante maya”, en *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas (XII) 53*, pp. 7-27.

FREIDEL, David
1982 “Civilization as a State of Mind: the Cultural Evolution of the Lowland Maya”, en Grant D. Jones y Robert R. Kautz (Eds.), *The Transition to Statehood in the New World*. Cambridge University Press, Cambridge – London, pp. 188-127.

-1985 “Polychrome Facades of the Lowland Maya Preclassic”, en Elizabeth Boone Hill (Ed.), *Painted Architecture and Polychrome Monumental Sculpture in Mesoemarica*, Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C., pp. 7-30.

-2000 “Mystery of the Maya Façade”, *Archaeology (Archaeological Institute of America), (53) 5*, pp. 24-28.

-2011 “Mystery of a Looted Façade”, *The Maya (From the Editors of Archaeology)*, pp. 26-29.

FREIDEL, David y Stanley GUENTER
2006 “Soul Bundle Caches, Tombs, and Cenotaphs: Creating the Places of Resurrection and Accesion in Maya Kingship”, en Julia Guernsey y F. Kent Reilly III (Eds.), *Sacred Bundles: Ritual Acts of Wrapping and Binding in Mesoamerica*, Boundary End Archaeology Research Center, Barnadsville, pp. 59-79.

FREIDEL, David y Linda SCHELE
1988a “Symbol and Power: A History of the Lowland Maya Cosmogram”, en Elizabeth Benson y Gillett G. Griffin (Eds.), *Maya Iconography*. Princeton University Press, New Jersey, pp. 44-93.

-1988b “Kingship in the Late Preclassic Maya Lowlands: The Instruments and Places of Ritual Power”, *American Anthropologist, New Series, 90 (3)*, pp. 547-567

FREIDEL, David, Linda SCHELE y Joy PARKER
2001 *El Cosmos Maya. Tres mil años por la senda de los chamanes*. Fondo de Cultura Económica, Ciudad de México.

GARCÍA, Edgar Vinicio
2001 “Investigaciones en la parte norte de Yaxhá”, en Juan Pedro Laporte, A. C. Suasnávar y Bárbara Arroyo (Eds.), *XIV Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2000*, Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 113-130.

GARCÍA BARRIOS, Ana
2007 “El dios *Chaahk* en el Preclásico Maya”, en *Los investigadores de la Cultura Maya 15, Tomo 1*, Universidad Autónoma de Campeche, Campeche, pp. 267-278.

-2008 *Chaahk, el dios de la lluvia en el período Clásico Maya: aspectos religiosos y políticos*. Tesis doctoral de la Universidad Complutense de Madrid.

-2011 “Análisis iconográfico preliminar de fragmentos de las vasijas estilo códice procedentes de Calakmul”, *Estudios de Cultura Maya*, Vol. XXXVII, pp. 65-98.

-2015 “El mito del diluvio en las ceremonias de entronización de los gobernantes mayas. Agentes responsables de la decapitación del saurio y nuevas fundaciones”, en *Estudios de Cultura Maya, XLV*, pp. 9-48.

-2016 “Cuevas y montañas sagradas: espacios de legitimación y ritual del dios maya de la lluvia”, en Roberto Romero Sandoval (Ed.), *Cuevas y cenotes mayas. Una mirada multidisciplinaria*, UNAM, Instituto de Investigaciones Filológicas, Centro de Estudios Mayas, México, pp. 15-56.

-En prensa (texto próximo a publicarse en Revista Española de Antropología Americana) “Materia y forma de los dioses mayas en el período clásico”.

-En preparación. Texto en posesión de la autora “Dragones de la inundación en Mesoamérica: La serpiente emplumada de Teotihuacan y el Cocodrilo Venado Estelar maya”.

GARCÍA BARRIOS, Ana y Ana MARTÍN DÍAZ
2012 “Los grafitos mayas”, en Pablo Ozcáriz Gil (Coord.), *La memoria en la piedra. Estudios sobre grafitos históricos*. Gobierno de Navarra, pp. 231-246.

GARCÍA BARRIOS, Ana, Ana MARTÍN DÍAZ y Pilar ASENSIO RAMOS
2005 “Los nombres reales del Clásico: lectura e interpretación mitológica”, En *XVIII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, Vol. 2*, Juan Pedro Laporte,

Bárbara Arroyo y Héctor Mejía (Eds.), Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 657-666.

GARCÍA BARRIOS, Ana y Erik VELÁSQUEZ GARCÍA
2018 *El arte de los reyes mayas*, Museo Amparo, Puebla.

GARCÍA BARRIOS, Ana y Rogelio VALENCIA RIVERA
2009 “A cuestas con sus dioses: implicaciones religiosas de las migraciones mayas” en Mario Humberto Ruz, Joan García Targa y Andrés Ciudad Ruíz (Eds.), *Diásporas, migraciones y exilios en el mundo maya*, Sociedad Española de Estudios Mayas, Universidad Nacional Autónoma de México, Mérida, pp. 79-102.

GARCÍA BARRIOS, Ana y Vera TIESLER
2011 “El aspecto físico de los dioses mayas”, *Arqueología Mexicana (112*), pp. 59-63.

GARCÍA BARRIOS, Ana y Verónica A. VÁZQUEZ LÓPEZ
2013 “Moda y protocolo femenino en el reino de *Kaanu’l* (siglo VII d.C.)”, en Philippe Nondédéo y André Breton (Eds.), *Maya Daily Lives, Proceedings of the 13th European Maya Conference. Acta Mesoamericana, n°23*, , Verlag Anton Saurwein, Markt Schwaben, Munchen, pp. 95-116.

GARCÍA CAMPILLO, José Miguel, María Josefa IGLESIAS PONCE DE LEÓN, Alfonso LACADENA GARCÍA-GALLO y Luis T. SANZ CASTRO
1990 “Estudio de fragmentos cerámicos con inscripciones glíficas del Clásico temprano de Tikal”, *Mayab (6)*, pp. 38-44.

GARCÍA CAPISTRÁN, Hugo
2013 “El origen del *K’uhul Ajaw* o de cómo se hicieron sagrados los señores mayas.” Texto no publicado en posesión del autor.

-2014 “Religión y política en el Clásico maya: dioses patronos como vía de legitimación del poder” en Verónica A. Vázquez López, Rogelio Valencia Rivera y Eugenia Gutiérrez González (Eds.), *Socio-Political Strategies among the Maya from the Classic Period to the Present*, BAR International Series 2619, Oxford, pp. 67-81.

-2017 “Los rostros de la montaña. Desarrollo iconográfico de un símbolo del poder en el área maya y otras regiones mesoamericanas”, en Raymundo C. Martínez García y Miguel Ángel Ruz Barrio (Eds.), *Piedras y papeles. Vestigios del pasado*, El Colegio Mexiquense, Zinacantepec, México, pp. 49-76.

-2019 “La montaña sagrada. Aspectos de la legitimación del poder en el Clásico maya”, en *Estudios de Cultura Maya LIII*, pp. 139-172.

GARCÍA CAPISTRÁN, Hugo y Eduardo SALVADOR RODRÍGUEZ
2017 "Evidencia de la presencia de Siyaj K'ahk' en Río Azul. Nuevo registro de los monumentos esculpidos de la ciudad y nuevos enfoques para entender el 'Nuevo Orden' en el área maya", en Bárbara Arroyo, Luis Méndez Salinas y Gloria Ajú Álvarez (Eds.), *XXX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2016*. Ministerio de Cultura y Deportes, Instituto de Antropología e Historia, Asociación Tikal, Guatemala, pp.643-656.

GARCÍA CRUZ, Florentino
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*, Universidad Autónoma de Campeche, Campeche, pp. 303-315.

-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*, Universidad Autónoma de Campeche, pp. 119-136.

-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*, Universidad Autónoma de Campeche, pp. 625-650.

GARCÍA SOLÍS, Claudia A., Demetrio MENDOZA ANAYA y Patricia QUINTANA OWEN
2016 "La escultura arquitectónica modelada en estuco de Calakmul, Campeche, México: la transformación material en el proceso tecnológico", en *Intervención 7 (14)*, pp. 16-30.

GARCÍA-DES LAURIERS, Claudia
2000 Trappings of Sacred War: The Warrior Costume of Teotihuacan. Tesis de Maestría en Historia del Arte, University of california Riverside.

GARRIDO LÓPEZ, Jose Luis, Thomas GARRISON y Edwin ROMÁN (Eds.)
2012 *Proyecto Arqueológico El Zotz. Informe n°7, Temporada 2012*. Informe técnico entregado al Instituto de Antropología e Historia de Guatemala, Guatemala.

GARRISON, Thomas
2012 *Paisaje natural, político y urbano de El Zotz*. Conferencia presentada en el Museo Popol Vuh, Universidad Francisco Marroquín, Ciudad de Guatemala, 5 de julio de 2012. Video disponible: https://newmedia.ufm.edu/video/paisaje-natural-politico-y-urbano-de-el-zotz/ Página consultada el 26 de julio de 2017.

GARRISON, Thomas, José Luís GARRIDO, Alyce de CARTERET, Stephen HOUSTON, Edwin ROMÁN y Griselda Pérez
2013 "Intervenciones recientes en la Estructura M7-1 de El Zotz: El templo del dintel de madera", en Bárbara Arroyo y Luis Méndez Salinas (Eds.), *XXVI Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2012*, Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 737-746.

GARRISON, Thomas y André RIVAS
2014 "Investigaciones en el Grupo Este de El Zotz", en José Luis Garrido López, Thomas Garrison, Edwin Román y Stephen Houston (Eds.), *Proyecto Arqueológico El Zotz. Informe Final 2013. Temporada de Campo #8*. Informe entregado a la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Guatemala, pp. 63-92.

GAUTHIER, Guy
2008 *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, Cátedra. Signo e imagen, Madrid.

GELL, Alfred
1998 *Art and Agency. An Anthropological Theory*. Clarendon Press-Oxford, New York.

GENDROP, Paul
1983 *Los estilos Río Bec, Chenes y Puuc en la arquitectura maya*, UNAM, México.

-1984 “La crestería maya y su posible simbolismo dinástico”, en *Cuadernos de arquitectura mesoamericana* (1), pp. 24-39.

-2009 [1997] *Diccionario de arquitectura mesoamericana*. Trillas, México.

GILLESPIE, Susan
2000 “Rethinking Ancient Maya Social Organization: Replacing «Lineage» with «House»”, *American Anthropologist 102 (3)*, pp. 467-484

-2001 “Personhood, Agency, and Mortuary Ritual: A Case of Study from the Ancient Maya”, *Journal of Anthropological Archaeology 20*, pp. 73-112.

GOMBRICH, Ernst H.
1972 *Imágenes simbólicas. Estudios sobre el arte del Renacimiento*. Alianza Editorial, Madrid.

-1998 [1959] *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Debate. Madrid.

-2017 [1973] “La máscara y la cara: La percepción del parecido fisonómico en la vida y en el arte”, en Ernst H. Gombrich, Julian Hochberg y Max Black (autores), *Arte, percepción y realidad. Conferencias en memoria de Alvin y Fanny Blaustein Thalheimer, 1970*, Paidós, Barcelona, pp. 13-66.

GONZÁLEZ LAUCK, Rebecca
2004 “Observaciones en torno a los contextos de la escultura olmeca en La Venta, Tabasco”, en María Teresa Uriarte y Leticia Staines Cicero (Eds.), *Acercarse y mirar. Homenaje a Beatriz de la Fuente*, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, México, pp. 75-106.

GOODMAN, Nelson
2010 *Los lenguajes del arte. Una aproximación a la teoría de los símbolos*, Paidós, Madrid.

GRAHAM, Ian
1986 *Corpus of Maya Hieroglyphic Inscriptions. Vol. 5, Part 3, Uaxactun*. Peabody Museum of Archaeology and Ethnology. Harvard University Press, Cambridge.

GRAHAM, Ian y Peter MATHEWS
1999 *Corpus of Maya Hieroglyphic Inscriptions. Vol. 6, Part 3, Toniná*. Peabody Museum of Archaeology and Ethnology. Harvard University Press, Cambridge.

GRAHAM, John Allen, Robert Fleming HEIZER y Edwin M. SHOOK
1978 *Abaj Takalik 1976: exploratory investigations*. University of California, Department of Anthropology, Berkeley.

GRAÑA-BEHRENS, Daniel, Xiaobing WANG-RIESE y Alma DURÁN-MERK
2008 “Ancestors in Maya and Shang Chinese Inscriptions”, *Paideuma, Bd. 54*, pp. 129-149.

GREIDER, Thomas y Lorraine GARKOVICH
1994 “Landscapes: The Social Construction of Nature and the Environment”, Rural Sociology 59 (1), pp. 1-24.

GREIMAS, Algirdas J. y Joseph COURTÉS
1979 *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje. Tomo I*. Gredos, Madrid.

GRONEMEYER, Sven
2010 “A painted ceramic vessel from San Miguel Tayasal, El Petén, Guatemala”, en *Mexicon XXXII*, pp. 145-147.

GROUPE μ
2015 *Tratado del signo visual. Para una retórica de la imagen*, Cátedra. Signo e imagen, Madrid.

GROVE, David C. y Susan D. GILLESPIE
2009 “People of the *Cerro*: Landscape, Settlement and Art at Middle Formative Period Chalcatzingo”, en William Fash y Leonardo López Luján (Eds.), *The art of urbanism: how the mesoamerican kingdoms represented themselves in architecture and imagery*, Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D.C., pp. 53-76.

GRUBE, Nikolai
2002 **“**Onomástica de los gobernantes mayas”, en Vera Tiesler Blos y Merle Greene Robertson (Coord.), *La Organización social entre los mayas. Memoria de la Tercera Mesa Redonda de Palenque*, Conaculta – INAH, México, pp. 322 – 353.

-2004 “El origen de la Dinastía Kaan”, en Enrique Nalda (Ed.), Los cautivos de Dzibanché. INAH, Ciudad de México, pp. 117-131.

-2011 “Los distintivos del poder”, en Nikolai Grube (Ed.), *Los Mayas. Una Civilización Milenaria*. H.F. Ullman, Potsdam, pp. 96-97.

-2016 “The Logogram JALAM”, en *Textdatenbank und Wörterbuch des Klassischen Maya (Research Note 3)*, pp. 1-7.

GRUBE, Nikolai y Linda SCHELE
1996 “New Observations on the Loltun Relief”, en *Mexicon XVIII, 1*, pp. 11-14.

GUBERN, Román
2001 “Del rostro al retrato”, *Anàlisi 27*, pp. 37-42.

GUENTER, Stanley
2007 “Acerca del Glifo Emblema de El Perú”, traducción de “On the Emblem Glyph of El Perú”, en *The PARI Journal* 8 (2), pp. 20-23. Versión en línea: www.mesoweb.com/pari/publications/journal/802/Guenter2007.pdf.

GUERNSEY, Julia
2002 “Carved in Stone. The Cosmological Narratives of Late Preclassic Izapan-Style Monuments from the Pacific Slope”, en Andrea Stone (Ed.), *Heart of creation. The Mesoamerican world and the legacy of Linda Schele*. The University of Alabama Press, Tusacloosa, pp: 66-82.

-2004 “Demystifying the Late Preclassic Izapan-Style Stela-Altar “Cult”, *RES: anthropology and Aesthetics*, n° 45. Pp. 99-122.

-2006 *Ritual and power in stone. The performance of rulership in Mesoamerican Izapan style art.* University of Texas press, Austin.

-2010 “Rulers, Gods, and Potbellies. A Consideration of Sculptural Forms and Themes from Preclassic Pacific Coast and Piedmont of Mesoamerica”, en Julia Guernsey *et al*. (Eds.), pp. 207-230.

-2011 “Signifying Late Preclassic Rulership. Patterns of Continuity from the Southern Maya Zone”, en Michael Love y Jonathan Kaplan (Eds), *The Southern Maya in the Late Preclassic: The Rise and Fall of an Early Mesoamerican Civilization*. University Press of Colorado, Louisville, pp. 115-138.

GUERNSEY, Julia, John E. CLARK y Bárbara ARROYO (Eds.)
2010 *The Place of Stone Monuments. Context, Use, and Meaning in Mesoamerica’s Preclassic Transition*. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C.

GUTIÉRREZ LEÓN, Gustavo J.
2010 “Urbanismo y arquitectura mayas”, en *Guía de Arquitectura y Paisaje Mayas*. UNAM, Junta de Andalucía, Ciudad de México – Sevilla, pp. 53-79.

GUTMAN, Robert
1976 “The Social Function of the Built Environment”, en Amos Rapoport (Ed.), *The Mutual Interaction of People and Their Built Environment. A Cross-Cultural Perspective*, Mounton Publishers, Paris, pp. 37-49.

HAGEMAN, Jon B.
2016 “Where the Ancestors Live. Shrines and their Meaning among the Classic Maya”, en Erica Hill y Jon. B. Hageman (Eds.), *The Archaeology of Ancestors. Death, Memory, and Veneration*. University Press of Florida, Gainesville, pp. 213-248.

HAINES, Helen R.
2008 “Causeway terminus, minor center, elite Refuge, or ritual capital? Ka’kabish a new Puzzle on the maya landscape of northcentral Belize”, en John Morris, Sheryline Jones, Jaime Awe y Christophe Helmke (Eds.), *Research Reports in Belizean Archaeology Volume 5*, Institute of Archaeology, National Institute of Culture and History, Belmopan, pp. 269-279.

HANSEN, Richard
1992 *The Archaeology of Ideology: A Study of Maya Preclassic Architectural Sculpture at Nakbe, Peten, Guatemala*. Tesis doctoral en Filosofia y Arqueología. University of

California at Los Angeles.

-1998 “Continuity and Disjunction: The Pre-Classic Antecedents of Classic Maya Architecture”, en Stephen Houston (Ed.), *Function and Meaning in Classic Maya Architecture*, Dumbarton Oaks Library and Collection, Washington D. C., pp. 49-122.

-2011 “Primeras ciudades. Urbanización incipiente y formación de estados en las tierras bajas mayas”, en Nikolai Grube (Ed.), *Los Mayas. Una Civilización Milenaria*. H.F. Ullman, Potsdam, pp. 50-65.

-2013 “La Operación 610W. Informe de la temporada de campo 2012”, en Investigaciones Arqueológicas en la Cuenca Mirador. Informe final de la temporada 2012. FARES, Ciudad de Guatemala, pp. 109-117.

-2016 “Cultural and Environmental Components of the First Maya States: A Perspective from the Central and Southern Maya Lowlands”, en Loa P. Traxler y Robert J. Sharer (Eds.), *The Origins of Maya States*, University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology Philadelphia, Philadelphia, pp. 329-416.

HANSEN, Richard, Edgar SUYUC LEY y Héctor MEJÍA
2011 “Resultados de la temporada de investigaciones 2009. Proyecto Cuenca Mirador”, en Bárbara Arroyo, L. Paiz, A. Linares y A. Arroyave (Eds.), *XXIV Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala 2010*. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 174-191.

HANSEN, Richard D., Beatriz BARCÁLCEL, Edgar SUYUC, Héctor MEJÍA, Enrique HERNÁNDEZ, Gendry VALLE, Stanley P. GUENTER y Shannon NOVAK
2006 “Investigaciones arqueológicas en el sitio Tintal, Petén”, en Juan Pedro Laporte, Bárbara Arroyo y Héctor Mejía (Eds.), *XIX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2005*. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 739-751.

HELLMUTH, Nicholas
1987a *The Surface of the Underwaterworld. Iconography of the Gods of Early Classic Maya Art in Peten, Guatemala.* Foundation for Latin American Anthropological Research, Graz.

-1987b *Monster und Menschen in der Maya-Kunst.* Akademische Druck –u. Verlagsanstalt, Graz.

-1988 “Early Maya Iconography on an Incised Cylindrical Tripod”, En *Maya Iconography*. Elizabeth Benson y Gillett G. Griffin (Eds.), Princeton University Press, New Jersey, pp. 152-174.

-1993 *Cauac Monster in Maya Art (A.D. 400-1400)*. Documento no publicado preparado para el IDAEH. Foundation for Latin American Anthropological Research – BCC/FLAAR.

-Sin año “*Crocodiles, caimans and alligators in mayan art and mythology of Guatemala. Sacred animals and exotic plants*. Reporte de Asociación FLAAR Mesoamérica.

HELMKE, Christophe
2012 “Mythological Emblem Glyph of Ancient Maya Kings”, en *Contributions in New World*

Archaeology Vol. 3, pp. 91-126.

-2017 “A Carved Speleothem Monument at Yaxchilan, Mexico”, *PARI Journal 17 (4)*, pp. 16-43.

HELMKE, Christophe y Felix KUPPRAT
2016 “Where Snakes Abound: Supernatural Places of Origin and Founding Myths in the Titles of Classic Maya Kings”, en Daniel Graña-Behrens (Ed.), *Places of Power and Memory in Mesoamerica’s Past and Present. How Sites, Toponyms and Landscapes Shape History and Remembrance.* Estudios INDIANA 9, Ibero-Americanisches, Gebr. Mann Verlag, Berlin, pp. 33-84.

HELMKE, Christophe y Jesper NIELSEN
2015 “The Defeat of the Great Bird in Myth and Royal Pageantry: A Mesoamerican Myth in a Comparative Perspective” en *Comparative Mythology 1 (1)*, pp. 23-60.

HELMS, Mary
1998 *Acces to Origins. Affines, Ancestors and the Aristocrats*, University of Texas Press, Austin.

HENDERSON, Lucia Ross
2013 *Bodies Politic, Bodies in Stone: Imagery of Human and the Divine in the Sculpture of Late Preclassic Kaminaljuyú, Guatemala*. Tesis de Doctorado en Filosofía, University of Texas at Austin

-2016 “Monumentos nuevos (y redescubiertos) de Kaminaljuyú, Guatemala”, en Bárbara Arroyo, Luis Méndez Salinas y Gloria Ajú Álvarez (Eds.), *XXIX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2015. Tomo I*, Ministerio de Cultura y Deportes, Instituto de Antropología e Historia, Asociación Tikal, Guatemala, pp. 473-491.

HERNÁNDEZ, Enrique, Thomas SCHREINER y Carlos MORALES-AGUILAR
2013 “Uso público, uso privado y mitos asociados a las calzadas y sacbeob de El Mirador”, en Bárbara Arroyo y Luis Méndez Salinas (Eds.), *XXVI Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2012*. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 939-950.

HILL, Erica y Jon B. HAGEMAN
2016 “The Archaeology of Ancestors”, en Erica Hill y Jon. B. Hageman (Eds.), *The Archaeology of Ancestors. Death, Memory, and Veneration*. University Press of Florida, Gainesville, pp. 42-80.

HIQUET, Julien
2017 “Limpieza, exploración y levantamiento del túnel de saqueo norte del tríadico (Estructura I)”, en Philippe Nondédéo, Dominique Michelet, J. Begel y L. Garrido (Eds.), *Proyecto Petén-Norte Naachtun 2015-2018 Informe final de la octava temporada de campo 2017,* Informe entregado al Instituto de Antropología e Historia de Guatemala. Febrero 2018, Guatemala, pp. 41-57.

HOLMES, William H.
1914-1915 *Art and Archaeology and Illustrated Magazine. Vol. I*. The Archaeological Institute of America, Washington.

HOUSTON, Stephen
1998a “Finding Function and Meaning in Classic Maya Architecture”, en Stephen Houston (Ed.), *Function and Meaning in Classic Maya Architecture*, Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C., pp. 519-538.

-1998b “Classic Maya Depictions of the Built Environment”, en Stephen Houston (Ed.), *Function and Meaning in Classic Maya Architecture*, Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C., pp. 333-372.

-2001 “Decorous Bodies and Disordered Passions: Representations of Emotion Among the Classic Maya”, en *World Archaeology (33), 2*, pp. 206-219.

-2004 “Writing in Early Mesoamerica”, en Stephen D. Houston (Ed.), The First Writing. Script Invention as History and Process, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 274-309.

-2010 “Living waters and wondrous beasts”, en Finamore y Houston (Eds.), pp. 66-79.

-2012 “Pendant”, comentario a una pieza (*Plate 85*) de la colección de Dumbarton Oaks, en Pillsbury *et al.* 2012, pp. 452-457.

-2014 *The Life Within. The Classic Maya and the Matter of Permanence*. Yale University Press, New Haven.

-2017 “On Dragons, Whales, and Wits’”, *Maya Decipherment*, http://decipherment.wordpress.com/ [consultado en enero de 2018].

HOUSTON, Stephen, Claudia BRITTENHAM, Cassandra MESICK, Alexandre TOKOVININE y Christina WARINNER
2009 *Veiled Brightness. A History of Ancient Maya Color*. University of Texas Press, Austin.

HOUSTON, Stephen y Tom CUMMINS
2004 “Body, Presence, and Space in Andean and Mesoamerican Rulership”, en Susan Toby Evans y Joanne Pillsbury (Eds.), *Palaces of the Ancient New World*. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C., pp. 359-398.

HOUSTON, Stephen, Sarah NEWMAN, Edwin ROMÁN y Thomas GARRISON
2015a *Temple of the Night Sun. A Royal Tomb at El Diablo, Guatemala*, Precolumbia Mesoweb Press, San Francisco.

HOUSTON, Stephen, Sarah NEWMAN, Edwin ROMÁN y Thomas GARRISON
2015b “Death Comes to the King”, en Stephen Houston *et al.* 2015a, pp. 230-233.

HOUSTON, Stephen, Sarah NEWMAN, Thomas GARRISON y Edwin ROMÁN
2015c “A Tomb and Its Setting”, en Stephen Houston *et al*. 2015a, pp. 12-28.

HOUSTON, Stephen D. y Simon MARTIN
2012 “Mythic Prototype and Maya Writing”, *Maya Decipherment*, http://decipherment.wordpress.com/ [consultado en mayo de 2016].

HOUSTON, Stephen y Patricia McANANY
2003 “Bodies and Blood: critiquing social construction in Maya archaeology”, *Journal of Anthropological Archaeology 22*, pp. 26-41.

HOUSTON, Stephen D. y David STUART
1992 “On Maya Hierglyphic Literacy”, *Current Anthropology (33) 5*, pp. 589-593.

-1996 “Of gods, glyphs and kings: divinity and rulership among the Classic Maya”, *Antiquity*, *70*, pp. 289-312.

-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), pp. 73-101.

-2001 ““Peopling the Classic Maya Court”, en Takeshi Inomata y Stephen D. Houston (Eds.), *Royal Courts of the Ancient Maya. Volume One: Theory, Comparison, and Synthesis*. Westview Press, Boulder, pp. 54 -83.

HOUSTON, Stephen, David STUART y Karl TAUBE
2006 *The Memory of Bones. Body, Being, and Experience among the Classic Maya,* University of Texas Press, Austin.

HOUSTON, Stephen y Karl TAUBE
2000 “An Archeology of the Senses: Perception and Cultural Expression in Ancient Mesoamerica”, *Cambridge Archeological Journal,* Vol. 10, N° 2, pp. 261 – 294.

-2008 “Meaning in Early Maya Imagery”, en Paul Taylor (Ed.), *Iconography without Texts*. The Warburg Institute-Nino Aragno Editore, London-Turin, pp. 127-144.

HULL, Kerry
2006 “Journey from the Ancient Maya Tomb: Ropes, Roads, and the Point of Departure”, en Pierre R. Colas, Geneviève Le Fort y Bodil Liljefors Persson (Eds.), *Acta Mesoamericana Vol. 16: Jaws of the Underworld: Life, Death, and Rebirth Among the Ancient Maya. 7th European Maya Conference, British Museum, London November 2002*. Verlag Anton Saurwein, Munich, pp. 43-52.

HURST, Heather
2012 “Documentación del arte y conservación de Xultún”, en Patricia Rivera Castillo y William Saturno (Eds.), *Proyecto Arqueológico Regional San Bartolo-Xultún. Informe de resultados de investigaciones, temporada de campo N°11, año 2012*, Informe técnico entregado al IDAEH, Guatemala, pp. 451-460.

IGLESIAS, María Josefa y Luís T. SANZ CASTRO
1999 “Patrones de replicación iconográfica en materiales del Clásico temprano en Tikal”, en Juan Pedro Laporte y Héctor Escobedo (Eds.), *XII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 1998*. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 157-173.

INOMATA, Takeshi
2006 “Plazas, Performers, and Spectators. Political Theaters of the Classic Maya”, *Current Anthropology 47 (5)*, pp. 805-842.

INOMATA, Takeshi y Kenichiro TSUKAMOTO
2014 “Gathering in an Open Space. Introduction to Mesoamerican Plazas”, en Kenichiro Tsukamoto y Takeshi Inomata (Eds.), *Mesoamerican Plazas. Arenas of Community and Power*, The University of Arizona Press, Tucson, pp. 3-15.

ISHIHARA, Reiko, Karl TAUBE y Jaime AWE
2006 “The Water Lily Serpent stucco masks at Caracol, Belize”, en John Morris *et al*. (Eds.), *Research Reports in Belizean Archaeology, Vol. 3*, Institute of Archaeology, NICH, Belize, pp. 211-221.

JOYCE, Rosemary A.
2000 *Gender and Power in Prehispanic Mesoamerica*. University of Texas Press, Austin.

-2001 “Negotiating Sex and Gender in Classic Maya Society”, en Cecelia F. Klein (Ed.), *Gender in Pre-Hispanic America*. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C., pp. 109-141.

KANTÚN RIVERA, Guillermo
2014 *Los elementos de estuco modelado de la Estructura Kabul de Izamal, Yucatán: una visión desde la perspectiva iconográfica*. Monografía presentada en la Facultad de Ciencias Antropológicas de la Universidad Autónoma de Yucatán para optar al título de Arqueólogo.

KERR, Justin
Sin fecha. *Maya Vase Data Vase*. Página Web:
http://research.mayavase.com/kerrmaya.html

KETTUNEN, Harri y Christophe HELMKE
2010 *La escritura jeroglífica maya*. Acta Ibero-Americana Fennica, Instituto Iberoamericano de Finlandia, Madrid.

-2013 “Water in Maya Imagery and Writing”, en Jarosław Źrałka y Christophe Helmke (Eds.), *Contributions in New World Archaeology Vol. 5. Water Management in Ancient Mesoamerica*, Polish Academy of Arts and Sciences, Jagiellonian University – Institute of Archaeology, Kraków, pp. 17-38.

KETTUNEN, Harri
2006 Nasal Motifs in Maya Iconography. A Methodological Approach to the Study of Ancient Maya Art. Anales Academiæ Scientiarum Fennicæ, Helsinki.

KNAPP, A. Bernard y Wendy ASHMORE
1999 “Archaeological Landscapes: Constructed, Conceptualized, Ideational”, en Wendy Ashmore y Bernard Knapp (Eds.), *Archaeologies of Landscape. Contemporary Perspectives*, Blacwell Publishers, Cambridge, pp. 1-30.

KNUB, Nehammer, Simone THUN y Christophe HELMKE
2009 “The divine rite of kings: an analysis of Classic Maya impersonation statements”, en Genevieve Le Fort, R. Gardiol, S. Matteo y C. Helmke (Eds.), *The Maya and their sacred narratives. Text and context in Maya mythologies*. Acta Mesoamericana, Vol. 20. Verlag Anton Saurwein, Markt Schwaben, Munchen, pp. 177-195.

KOVÁČ, Milan
2013 "*Ah Xok*, transformaciones de un dios acuático: del tiburón olmeca a la sirena lacandona", en Jarosław Źrałka y Christophe Helmke (Eds.), *Contributions in New World Archaeology, Vol 5, Water Management in Ancient Mesoamerica*, Polish Academy of Arts and Sciences Jagiellonian University – Institute of Archaeology, Kraków, pp. 151-164.

KOVÁČ, Milan, Alice DESPRAT y Edy BARRIOS
2014 "Vida, muerte y renacimiento de un mascarón. Interpretación, conservación y revitalización de las decoraciones monumentales del Grupo H Norte de Uaxactún, Petén, Guatemala", en Cristina Vidal Lorenzo y Gaspar Muñoz Cosme (Eds.), *Artistic Expresions in Maya Architecture: Analysis and Documentation Techniques*, BAR International Series 2693, Oxford, pp. 153-164.

KOVÁČ, Milan, Eva JOBBOVÁ y Guido KREMPEL
2016 "The Legacy of an Early Maya King: Text, Imagery and Ritual Contexts of a Late Preclassic Cache form Structure H-XVI Sub, Uaxactun", en *Mexicon XXXVIII,* pp. 9-29.

KOWALSKI, Jeff Karl
1985 "Painted Architecture in the Northern Maya Area", en Elizabeth Boone Hill (Ed.), *Painted Architecture and Polychrome Monumental Sculpture in Mesoamerica*, Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C., pp. 51-90.

KREJCI, Estella y T. Patrick CULBERT
1995 "Preclassic and Classic burials and caches in the Maya lowlands" en Nikolai Grube (Ed.), *The Emergence of Lowland Maya Civilization, Acta Mesoamericana*, Vol. 8. Verlag Anton Saurwein, Munich, pp. 103-116.

KUBLER, George
1962a *The Shape of Time. Remarks on the History of Things*. New Haven and London: Yale University Press, New Haven.

-1962b *The Art and Architecture of Ancient America. The Mexican, Maya and Andean Peoples*. The Pelican History of Art, Penguin Books, Baltimore.

-1969 *Studies in Classic Maya Iconography*. Memoirs of the Connecticut Academy of Arts and Sciences, Vol. XVIII. Archon Books, New Haven.

-1970 "Period, Style and Meaning in Ancient American Art",*New Literary History, Vol. 1, No. 2, A Symposium on Periods (Winter, 1970)*, pp.127-144.

-1985 "Polygenesis and Diffusion: Courtyards in Mesoamerican Architecture", en Thomas E. Reese (Ed.), *Studies in Ancient American and European Art. The Collected Essays of George Kubler*, Yale University Press, New Haven, pp. 251-255.

KUPPRAT, Felix
2015a *La memoria cultural y la identidad maya en el período clásico: una propuesta de método y su aplicación a los casos de Copán y Palenque en el siglo VII d.C*. Tesis de Doctorado en Estudios Mesoamericanos. UNAM, México.

-2015b "Analyzing the Past of the Past: A Methodological Proposal for the Study of Cultural Memory among the Classic Maya" en Harri Kettunen y Christophe Helmke (Eds.),

On Methods: How we know what we know about the Maya, Proceedings of the 17th European Maya Conference, Helsinki, December 9-15, 2012, Verlag Anton Saurwein, Munich, pp. 25-46.

-2017 “La derivación e invención de signos en los textos mayas clásicos”, ponencia presentada en *III Encuentro Internacional de Granmatología. Homenaje a Alfonso Lacadena García-Gallo*. Universidad Nacional Autónoma de México, 9 al 13 de octubre de 2017, México.

-2018 “Las expresiones implícitas en la personificación de dioses en textos e imágenes mayas del período Clásico”, ponencia presentada en *56° Congreso Internacional de Mayistas*. Salamanca, España, 17 de junio de 2018.

-2019 “Los mayas y los otros: integración y distinción cultural en el paisaje urbano y rural de Copán”, *Journal de la société des américanistes, 105 (1)*, pp. 41-70.

-En prensa (texto próximo a publicarse en Revista Española de Antropología Americana) “Dos escenarios para la recreación del mito: el Patio Este y la Casa E del Palacio en Palenque”.

KURNICK, Sarah
2016 “Paradoxical Politics. Negotiating the Contradictions of Political Authority”, en Sarah Kurnick y Joanne Baron (Eds.), *Political Strategies in Pre-Columbian Mesoamerica*, University Press of Colorado, Boulder, pp. 3-36.

KURTZ, Donald V.
2001 *Political Anthropology. Paradigms and Power*. Westview Press, Cambridge.

LACADENA GARCÍA-GALLO, Alfonso
2004 “Tiempo histórico y tiempo mítico entre los mayas del Período Clásico (ss. II-X dC)”, Revista de dialectología y tradicions populares, 59 (1), pp. 83-106.

-2006 “Excavaciones en Machaquila. Temporada 2005: El recinto cuadrilobulado de la Plaza A”, en *Reporte 20, Atlas Arqueológico de Guatemala*, Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Ministerio de Cultura y Deportes, Guatemala, pp. 74-123.

LACADENA GARCÍA-GALLO, Alfonso y María Josefa IGLESIAS
2006 “La recreación del espacio mítico de la montaña de las flores en un palacio de Machaquilá, Petén”, en Juan Pedro Laporte, Bárbara Arroyo y Héctor Mejía (Eds.), XIX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2005, Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 647-660.

LAPORTE, Juan Pedro
1989 “El Grupo B, Uaxactún: arquitectura y relaciones sociopolíticas durante el Clásico temprano”, en *Memorias del Segundo Congreso Internacional de Mayistas, Vol. I*, Universidad Nacional Autónoma de México – Centro de Estudios Mayas, Ciudad de México, pp. 625-646.

-2000 “Exploración y restauración en tres estructuras de rango medio en Mundo Perdido, Tikal (Estructuras 5D-77, 5D-82 y 6D-8)”, en Juan Pedro Laporte, Héctor Escobedo, Bárbara Arroyo y A. C. de Suásnavar (Eds.), *XIII Simposio de Investigaciones*

Arqueológicas en Guatemala, 1999, Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala, Guatemala, pp. 374-393.

-2005 “El Grupo B de Uaxactún”, en Juan Antonio Valdés (Ed.), El período Clásico en Uaxactún, Guatemala. Arqueología en el Centro de Petén. Universidad de San Carlos de Guatemala, Ciudad de Guatemala, pp. 93-134.

LAPORTE, Juan Pedro y Vilma FIALKO
1995 “Un reencuentro con Mundo Perdido, Tikal, Guatemala”, *Ancient Mesoamerica 6*, pp. 41-94.

LARSEN, Svend Erik
1994 “Representation and Intersemiosis”, en Herman Parret (Ed.), *Peirce and Value Theory. On Peircean Ethics and Aesthetics*. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia, pp. 255-276.

LAWRENCE, Denise L. y Setha M. LOW
1990 “The Built Environment and Spatial Form”, *Annual Review of Anthropology, 19*, pp. 453-505.

LE FORT, Geneviève
1995 *Lady Alligator Foot emerges from the Past: Maize God Iconography at Yomop*. Editions de la Galerie Mermoz, Paris.

LIENDO STUARDO, Rodrigo
2011 “Introducción. Representaciones públicas en el área maya”, en Rodrigo Liendo Stuardo y Francisca Zalaquett Rock (Eds.), *Representaciones y espacios públicos en el área maya. Un estudio interdisciplinario*, UNAM, Instituto de Investigaciones Filológicas, Instituto de Investigaciones Antropológicas, México, pp. 7-22.

LIZARAZO ARIAS, Diego
(Coord.) 2013 [2007] *Sociedades icónicas. Historia, ideología y cultura en la imagen*. Siglo XXI Editores, México.

-2009a *Iconos, Figuraciones, sueños. Hermenéutica de las imágenes*, Siglo Veintiuno Editores, México.

-2009b “Introducción”, en Diego Lizarazo Arias (Coord.), *Semántica de las imágenes. Figuración, fantasía e iconicidad,* Siglo Veintiuno Editores, México, pp. 9-13.

LOMBARDO DE RUIZ, Sonia
2001 “Los estilos en la pintura mural maya”, en Leticia Staines Cicero (Coord.), *La Pintura Mural Prehispánica en México II. Área Maya. Tomo II, Estudios*. UNAM – Instituto de Investigaciones Estéticas, México, pp. 85-154.

LOOPER, Mathew
2002 “Quirigua Zoomorph P: A Water Throne and Mountain of Creation”, en Andrea Stone (Ed.), *Heart of Creation. The Mesoamerican World and the Legacy of Linda Schele*, The University of Alabama Press, Tuscaloosa, pp. 185-200.

-2003 *Lightning Warriors. Maya Art and Kingship at Quiriga*. University of Texas Press, Austin.

-2005 *Documentación de esculturas en Quiriguá, Guatemala.* Informe entregado a FAMSI. Consultado en http://www.famsi.org/spanish/ (octubre de 2017).

LÓPEZ AUSTIN, Alfredo
1976 "Fundamento mágico-religioso del poder", *Estudios de Cultura Nahuatl 12*, pp. 147-240.

-1994 *Tamoanchan y Tlalocan*. Fondo de Cultura Economica, Ciudad de México.

-2006 *Los Mitos del Tlacuache. Caminos de la mitología mesoamericana*, UNAM – IIA, México.

-2012 *Cuerpo humano e ideología. Las concepciones de los antiguos nahuas*, UNAM – Instituto de Investigaciones Antropológicas, México.

-2013 "La fauna maravillosa de Mesoamérica (una clasificación)", en Luis Millones y Alfredo López Austin (Eds.), *Fauna fantástica de Mesoamérica y los Andes*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, pp. 31-92.

LÓPEZ AUSTIN, Alfredo y Leonardo LÓPEZ LUJÁN
2009 *Monte Sagrado – Templo Mayor*, Instituto nacional de Antropología e Historia, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas.

LÓPEZ CAMACHO, Javier
1994 *Excavaciones en el Grupo Kinichná de Dzibanché, Quintana Roo*. Informe para el Proyecto Arqueológico Sur de Quintana Roo. INAH, México.

LOTEN, H. Stanley
2006 "A Distinctive Maya Architectural Format: The Lamanai Temple", en David Pendergast y Anthony Andrews (Eds.), *Reconstructing the Past. Studies in Mesoamerican and Central American Prehistory*, BAR International Series 1529, Oxford, pp. 89-106.

-2007 "Tikal Report 34, Part A: Additions and Alterations: A Commentary on the Architecture of the North Acropolis, Tikal, Guatemala", The Digital Archaeological Report. Disponible en: https://core.tdar.org/document/376841/tikal-report-34-part-a-additions-andalterations-a-commentary-on-the-architecture-of-the-north-acropolis-tikal-guatemala-companion-cd-rom

LOWE, Gareth W., Thomas A. LEE y Eduardo MARTÍNEZ ESPINOSA
1982 *Izapa: An Introduction to the Ruins and Monuments*. New World Archaeological Foundation, Provo, Utah.

MARSOOBIAN, Armen
1994 "Art and Interpretation. Peirce and Buchler on Aesthetic Meaning", en Herman Parret (Ed.), *Peirce and Value Theory. On Peircean Ethics and Aesthetics*. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia, pp. 99-112.

MARTIN, Simon
1997 “The Painted King List: A Commentary on Codex-style Dynastic Vases”, en Barbara Kerr y Justin Kerr (Eds.), *The Maya Vase Book. A Corpus of Rollout Photographs of Maya Vases. Volume 5,* Kerr Associates, Nueva York, pp. 846-867.

-2002 “The Baby Jaguar: an exploration of its identity and origins in Maya art and writing”, en Vera Tiesler Blos y Merle Greene Robertson (Coord.), *La Organización social entre los mayas. Memoria de la Tercera Mesa Redonda de Palenque*, Conaculta – INAH, México, pp. 50-78.

-2006a “Cacao in Ancient Maya Religion. First Fruit from the Maize Tree and Other Tales from the Underworld”, en Cameron L. McNeil (Ed), *Chocolate in Mesoamerica: A cultural History of Cacao*, University Press of Florida, pp. 154-183.

-2006b “On Pre-Columbian Narrative: Representation Across the Word-Image Divide”, en Jeffrey Quilter y Mary Ellen Miller (Eds.), *A Pre-Columbian World*. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington, pp. 55-105.

-2011 “La gran potencia occidental: los mayas y Teotihuacan”, en Nikolai Grube (Ed.), *Los Mayas. Una Civilización Milenaria*. H.F. Ullman, Potsdam, pp. 98-110.

-2012 “Carved Bowl”, comentario a la pieza (*Plate 9*) de la Colección Dumbarton Oaks, en Pillsbury *et al.* 2012, pp. 108-119.

-2015 “The Old Man of the Maya Universe: Unified Aspects to Ancient Maya Religion”, en Charles Golden, Stephen Houston y Joel Skidmore (Eds.), *Maya Archaeology 3*, Precolumbia Mesoweb Press, San Francisco, pp. 186-227.

-2016a “Ideology and the Early Maya Polity”, en Loa P. Traxler y Robert J. Sharer, *The Origins of Maya States*, University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology, Philadelphia, pp. 507-544.

-2016b “Reflections on the Archaeopolitical. Pursuing the Universal within a Unity of Opposites”, en Sarah Kurnick y Joanne Baron (Eds.), *Political Strategies in Pre-Columbian Mesoamerica*, University Press of Colorado, Boulder, pp. 241-277.

MARTIN, Simon y Nikolai GRUBE
2002 *Crónica de los reyes y las reinas mayas. La primera historia de las dinastías mayas*, Crítica, Barcelona.

MARTÍNEZ DONJUÁN, Guadalupe
2010 “Sculpture of Teocuantepanitlan, Guerrero”, en Julia Guernsey *et al*. (Eds.), pp. 55-76.

MARTÍNEZ LUNA, Sergio
2012 “La antropología, el arte y la vida de las cosas. Una aproximación desde Art and Agency de Alfred Gell”, en *Revista de Antropología Iberoamericana 7, (2)*, pp. 171-195.

MATHEWS, Jennifer P. y James F. GARBER
2004 “Models of Cosmic Order. Physical expression of sacred space among the ancient Maya”, *Ancient Mesoamerica 15*, pp. 49-59.

MATHEWS, Peter
2013 “Análisis epigráfico de las estelas 26 y 27 de Naachtun”, en Martin Rangel (Ed.), *Proyecto Arqueológico Naachtun 2004 – 2009. Informe n°2. Segunda temporada de campo en el sitio arqueológico*. Ciudad de Guatemala, pp. 91.97.

MAYAS. EL LENGUAJE DE LA BELLEZA
2015 *Libro y catálogo de exposición*. INAH, Ciudad de México.

MAYER, Karl Herbert
1988 “Three Unprovenanced Maya Stucco Masks”, *Revista Indigenista Latinoamericana (1)*, pp. 48-61.

McANANY, Patricia A.
1995 *Living with the Ancestors: Kinship and Kingship in Ancient Maya Society*, University of Texas Press, Austin

-1998 “Ancestors and the Classic Maya built environment”, en Stephen D. Houston (Ed.), *Function and meaning in Classic Maya architecture: A Symposium at Dumbarton Oaks, 7th and 8th October 1994*, Dumbarton oaks, Washington, pp. 271-198.

-2010 *Ancestral Maya Economies in Archaeological Perspective*. Cambridge University Press, New York.

-2011 “Identidad y memoria social materializados en el trabajo y el rito”, en Rodrigo Liendo Stuardo y Francisca Zalaquett Rock (Eds.), *Representaciones y espacios públicos en el área maya. Un estudio interdisciplinario*, UNAM, Instituto de Investigaciones Filológicas, Instituto de Investigaciones Antropológicas, México, pp. 161-176.

McDONALD, Andrew
1983 *Tzutzuculi: A Middle-Preclassic Site on the Pacific Coast of Chiapas, Mexico*. New World Archeological Foundation, Brigham Young University, Provo.

MEDINA, Cuauhtémoc
2006 “Representación”, en Cuauhtémoc Medina (Ed.), *La imagen política. XXV Coloquio Internacional de Historia del Arte “Francisco de la Maza”*. UNAM – Instituto de Investigaciones Estéticas, Ciudad de México, pp. 23-26.

MEJÍA, Héctor, Boris AGUILAR, Julio COTOM, Hiro IWAMOTO y Antonio PORTILLO
2010 “Rescate arqueológico de El Pesquero: Un sitio de rango intermedio en el límite sur de la Cuenca Mirador”, en B. Arroyo, A. Linares y L. Paiz (Eds.), *XXIII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2009*. Museo nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 564-578.

MELGAR TÍSOC, Emiliano R.
2006 “La explotación de recursos marinos en Oxtankah, Quintana Roo”, *Actualidades Arqueológicas 1 (5)*, pp. 5-29.

MICHELET, Dominique y Charlotte ARNAULD
2006 “Del arraigo mediante el culto a los ancestros a la reivindicación de un origen extranjero”, en María Josefa Ponce de León, Rogelio Valencia Rivera y Andrés Ciudad Ruiz (Eds.), *Nuevas ciudades, nuevas patrias. Fundación y relocalización de ciudades en*

Mesoamérica y el Mediterráneo antiguo. Publicaciones de la Sociedad Española de Estudios Mayas, n°8, Madrid, pp. 65-92.

MICHELET, Dominique y Pierre BECQUELIN
1995 “Elementos políticos y religiosos de un sector de la región Puuc occidental: su identificación e interpretación”, en *Religión y sociedad en el área maya*. Publicaciones de la Sociedad Española de Estudios Mayas, Madrid, pp. 109-134.

MILLER, Arthur
1986 *Maya Rulers of Time: A Study of Architectural Sculpture at Tikal, Guatemala*, University of Pennsylvania Museum of Archeology and Anthropology, Philadelphia.

MILLER, Mary
2012 *Arte y Arquitectura maya*, Fondo de Cultura Económica, México.

MILLER, Mary y Karl TAUBE
2011 An Illustrated Dictionary of the Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya. Thames & Hudson. London.

MILLER, Mary y Megan O’NEIL
2014 Mara Art and Architecture, Thames & Hudson world of art, London

MILLER, Mary y Simon MARTIN
2004 *Courtly Art of the Ancient Maya*, Thames & Hudson, Fine Arts Museums of San Francisco

MILLER, Virginia
1991 *The Frieze of the Palace of the Stuccoes, Acanceh, Yucatan, Mexico.* Dumbarton Oaks Collection and Research Library (No. 31), Washington.

MONTANER FRUTOS, Alberto
2010 “Sentido y contenido de los emblemas” en *Emblemata 16*, pp. 45-79.

MORALES-AGUILAR, Carlos
2019 “Excavaciones en Chacte, El Mirador, Peten: Reporte de Temporada 2018”, en Richard Hansen, Carlos Morales-Aguilar, Edgar Suyuc y B. Balcarcel (Eds.), *Investigaciones Multidisciplinarias en la Cuenca Mirador: Informe Final de la Temporada 2018*. Informe entregado al IDAEH. Proyecto Arqueológico Cuenca Mirador. Foundation for Anthropological Research & Environmental Studies. The University of Utah, pp. 309-327.

MORENO ZARAGOZA, Daniel
2011 *Los espíritus del sueño. Wahyis y enfermedad entre los mayas del período Clásico*. Tesis de Licenciatura en Arqueología, ENAH.

MUKAŘOVSKÝ, Jan
1977 *Escritos de estética y semiótica del arte*. Gustavo Gili, Barcelona.

-2011 *Función, norma y valor estéticos como hechos sociales*. Cuadernos de Plata, Buenos Aires.

MUSEO AMPARO
Sin fecha. Página Web: https://museoamparo.com/colecciones

NALDA, Enrique
2003 “Dinámica acupacional, estilos arquitectónicos y desarrollo histórico en Kohunlich”, en Hanns J. Prem (Ed.), *Escondido en la selva. Arqueología enel norte de Yucatán. Segundo Simposio Teoberto Maler. Bonn 2000*. Universidad de Bonn – INAH, Bonn, pp. 199-215.

-2004 *Kohunlich. Emplazamiento y desarrollo histórico*. Serie Arqueología. INAH, Ciudad de México.

NALDA, Enrique y BALANZARIO, Sandra
2005 “Kohunlich y Dzibanché. Los últimos años de investigación”, en *Arqueología Mexicana (XIII), 76*, pp. 42-47.

-2007 “Dzibanché y Teotihuacán: Presencias y ausencias”, en Patricia Fournier, Walburga Wiesheu y Thomas H. Charlton (Coord.), *Arqueología y complejidad social*, Escuela Nacional de Antropología e Historia, INAH, México, pp. 107-128.

-2008 “Un estilo arquitectónico peculiar en Dzibanché y su posible correlato territorial” en Rodrigo Liendo Stuardo (Coord.), *El Territorio maya. Memoria de la Quinta Mesa Redonda de Palenque*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México, pp. 303-322.

-2014 “El Estilo Río Bec visto desde Dzibanché y Kohunlich”, en *Journal de la Société des Américanistes (100) 2*, pp. 179-209.

NALDA, Enrique, Sandra BALANZARIO y Alan MACIEL (Eds.)
1999 *Proyecto Kohunlich. Informe al Consejo de Arqueología. Temporada 1999. Volumen 1: Exploraciones arqueológicas. Tomo I*. Informe resguardado en el Archivo Técnico del INAH, Ciudad de México.

NALDA, Enrique y Adriana VELÁZQUEZ MORLET
2000 “Kohunlich: Mitos y reflexiones sobre su historia prehispánica”, en Adriana Velázquez Morlet (Compiladora), *Guardianes del tiempo*, Universidad de Quintana Roo, INAH, Chetumal, pp. 5-35.

NALDA, Enrique, Adriana VELÁZQUEZ MORLET, Sandra BALANZARIO y Alan MACIEL
1997 *Proyecto Arqueológico Sur de Quintana Roo 1993-1994. Kohunlich, Volumen 1A*. *Informe al Consejo de Arqueología.* Informe resguardado en el Archivo técnico del INAH, Ciudad de México.

NANAY, Bence
2009 “Narrative Pictures”, en *The Journal of Aesthetics and Art Criticism 67 (1), Special Issue: The Poetics, Aesthetics, and Philosophy of Narrative*, pp. 119-129.

NEWMAN, Sarah
2016 “Sharks in the jungle: real and imagined sea monsters of the Maya”, *Antiquity (90) 354*, pp. 1522-1536.

NEWMAN, Sarah, Stephen HOUSTON, Thomas GARRISON y Edwin ROMÁN
2015 “Outfitting a King”, en Stephen Houston *et al.* 2015a, pp. 84-179.

NIELSEN, Jesper
2003 *Art of the empire: Teotihuacan iconography and style in Early Classic Maya society (A.D. 380-500)*. Tesis doctoral, Department of American Indian Languages and Cultures, The Institute of History of Religions, University of Copenhagen, Dinamarca. Febrero de 2003.

NIELSEN, Jesper y Christophe HELMKE
2015 “The Fall of the Great Celestial Bird: A Master Myth in Early Classic Mexico”, *Ancient America 13*, pp. 1-46.

-2018 “‘Where the sun came into being’. Rites of Pyrolatry, Transition, and Transformation in Early Classic Teotihuacan”, en *Smoke, Flames, and the Human Body in Mesoamerican Ritual Practice*, Andrew Scherer y Vera Tiesler, eds., pp. 77-107. Washington D. C.: Dumbarton Oaks.

NONDÉDÉO, Philippe y Julie PATROIS
2007 “Iconografía del poder en la Región Río Bec: representaciones y primeras interpretaciones”, en Ernesto Vargas y Antonio Benavides (Coord.), *El patrimonio arqueológico de Campeche. Novedades, afectaciones y soluciones*. Cuadernos del Centro de Estudios Mayas n°35, UNAM, Ciudad de México, pp. 159-205.

-2010 “Variaciones en la morfología y la decoración de los edificios mayores de Río Bec: en busca de un significado”, en en Aurore Monod Becquelin, Alain Breton y Mario Humberto Ruz (Eds.), *Figuras mayas de la diversidad*. UNAM, Ciudad de México, pp. 305-334.

NONDÉDÉO, Philippe, Julie PATROIS, Alfonso LACADENA, M. Charlotte ARNAULD, Eric TALADOIRE y Dominique MICHELET
2010 “De la autonomía política y cultural de la provincia de Río Bec”, en *Estudios de Cultura Maya XXXVI*, pp. 37-66.

NORMAN, Garth.V
1976 *Izapa Sculpture; Part 2: Text*. New World Archaeological Foundation, Brigham Young University, Provo.

OBREGÓN RODRÍGUEZ, María Concepción y Rodrigo LIENDO STUARDO
2016 *Los antiguos reinos mayas del Usumacinta. Yaxchilán, Bonampak y Piedras Negras*. Fondo de Cultura Económica, El Colegio de México, México.

OCAMPO, Estela
1992 *Diccionario de términos artísticos y arqueológicos*. Icaria Editorial, Barcelona.

OLSEN, Donald J.
1986 *The city as a work of art*, Yale University Press, New Haven and London, West Hanover.

O’NEIL, Megan
2010 “The Material Evidence of Ancient Maya Sculpture”, en *Journal of Visual Culture (9)*,

pp. 316-328.

-2012 *Engaging Ancient Maya Sculpture at Piedras Negras, Guatemala*, University of Oklahoma Press, Norman.

-2013 “Marked Faces, Displaced Bodies: Monument Breakage and Reuse among the Classic-period Maya”, en Stacy Boldrick, Leslie Brubaker y Richard Clay (Eds.), *Striking Images, Iconoclasms Past and Present*. Ashgate Publishing Company, Dorchester, pp. 47-64.

-En prensa: El tacto y la interacción en el arte maya antiguo.

PADILLA RODRÍGUEZ, Román y Julio RUÍZ ZÚÑIGA
1995 “Sector 2”, en Beatriz de la Fuente (Coord.), *La pintura mural prehispánica en México (I), Teotihuacán. Tomo I. Catálogo*, UNAM – Instituto de Investigaciones Estéticas, Ciudad de México, pp. 173-189.

PANOFSKY, Erwin
2012 [1962] *Estudios sobre iconología*. Alianza Editorial, Madrid.

PARSONS, Lee Allen
1986 *The Origins of Maya Art: Monumental Stone Sculpture of Kaminaljuyu, Guatemala, and the Southern Pacific Coast*. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C.

PARMINGTON, Alexander
2011 *Space and Sculpture in the Classic Maya City*. Cambridge University Press, New York.

PASZTORY, Esther
1998 *Pre-Columbian Art*, Cambridge University Press, Cambridge.

PATROIS, Julie
2013 “Río Bec Graffiti: A Private Form of Art”, *Ancient Mesoamerica 24 (2)*, pp. 433-447.

PATROIS, Julie y Philippe NONDÉDÉO
2014 “Iconografía y secuencia estilística de las cresterías en la micro-región de Río Bec”, en Cristina Vidal Lorenzo y Gaspar Muñoz Cosme (Eds.), *Artistic Expresions in Maya Architecture: Analysis and Documentation Techniques*, BAR International Series 2693, Oxford, pp. 125-152.

PAULINYI, Zoltán
2001 “los señores con tocado de borlas. Un estudio sobre el Estado teotihuacano”, en *Ancient Mesoamérica (12)*, pp. 1-30.

PELLECER ALECIO, Mónica
2006 “El Grupo Jabalí: un complejo arquitectónico de patrón tríadico en San Bartolo, Petén”, en Juan Pedro Laporte, Bárbara Arroyo y Héctor Mejía (Eds.), *XIX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2005*, Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 1018-1030.

PENDERGAST, David M.
1978 “Lamanai 1978, Part Two: Crocodiles and Crypts”, *Archaeological Newsletter. New Series. Royal Ontario Museum*, N°. 163.

-1981 “Lamanai, Belize: Summary of Excavations Results, 1974-1980”, *Journal of Field Archaeology, 8 (1)*, pp. 29-53.

-1982 *Exacavations at Altun Ha, Belize, 1964-1970. Vol. 2*. Royal Ontario Museum, Toronto.

PEREIRA, Gregory
2014 “La mort et les rites. Mises en scène funéraries dans les bases terres mayas”, en Dominique Michelet (Ed.), *Mayas Révélation d’un temps sans fin*. Musée du Quai Branly, Paris, pp. 77-81.

PEREIRA, Gregory y Dominique MICHELET
2004 “Gobernantes mayas en lechos de muerte: el caso de Balamkú, un patrón funerario del Clásico temprano”, en Rafael Cobos (Coord.), *Culto funerario en la Sociedad maya. Memoria de la Cuarta Mesa Redonda de Palenque*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México, pp. 333-368.

PILLSBURY, Joanne, Miriam DOUTRIAUX, Reiko ISHIHARA-BRITO y Alexandre TOKOVININE (Eds.)
2012 *Ancient Maya Art at Dumbarton Oaks*, Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C.

POLYUKHOVYCH, Yuriy
2015 “A Possible Phonetic Substitution for T533 or ‘Ajaw Face’”, *Glyph Dwellers, Report 33*. Disponible en http://glyphdwellers.com/ [consulta: 25 de abril de 2017].

POLYUKHOVYCH, Yuriy y Rafael TUNESI
2012 “An Unprovenanced Mace Head in the Museo de Historia de Tenosique”, *Mexicon XXXIV (5)*, pp. 98-102.

POPE, Elizabeth
2006 *Mythic Architecture and Drama in Ancient Mesoamerica: The Manifestation of the Mythological Landscape in the Historical World*, Tesis de Doctorado en Filosofía. Universidad de Texas, Austin.

POTTER, David
1976 “Prehispanic Architecture and Sculpture in Central Yucatan”, *American Antiquity (41) 4*, pp. 430-448.

PREZIOSI, Donald
1989 *Rethinking Art History. Meditations on a Coy Science*. Yale University Press, New Haven and London.

-(Ed.) 2009 *The Art of Art History: A Critical Anthology* (New Edition). Oxford University Press, New York.

PROSKOURIAKOFF, Tatiana
1946 [2002] *An Album of Maya Architecture*, Dover Publications, Inc., Mineola, N. Y.

-1950 *A Study of Classic Maya Sculpture*, Carnegie Inst. (Carnegie Institution of Washington, 593), Washington.

PUGH, Timothy
2009 “Maya Scared Landscape at Conquest”, en Leslie Cecil y Timothy Pugh (Eds.), *Maya Worldviews at Conquest*. University Press of Colorado, Boulder, pp. 317-334.

QUENON, Michel y Geneviève LE FORT
1997 “Rebirth and Resurrection in Maize God Iconography”, en Justin Kerr y Barbara Kerr (Eds.), *The Maya Vase Book 5*, Kerr Associates, New York, pp. 884-902.

QUIRARTE, Jacinto
1974 “Terrestrial/celestial polymorphs as narrative frames in the art of Izapa and Palenque”, en Merle Greene Robertson (Ed.), *Primera Mesa Redonda de Palenque, Part I. A conference on the art, inocraphy, and dynastic history of Palenque*. Robert Louis Stevenson School/Pre-Columbian Art Research, Pebble Beach, pp. 129-135.

RABINOW, Paul
2003 “Ordonnance, Discipline, Regulation: Some Reflections on Urbanism”, en Setha M. Low y Denise Lawrence-Zuñiga (Eds.), *The Anthropology of Space and Place. Locating Culture*, Blackwell Publishing, pp. 352-362.

RAPOPORT, Amos
1982 *The Meaning of the Built Environment. A Nonverbal Communication Approach*. Sage Publications, Beverly Hills.

RAPPAPORT, Roy A.
1971 “The Sacred in Human Evolution”, *Annual Review of Ecology and Systematics (2)*, pp. 23-44.

-2001 *Ritual y religión en la formación de la humanidad*. Akal Ediciones. Madrid.

REENTS-BUDET, Dorie
1988 “The Iconography of Lamanai Stela 9”, en *Research Reports on Ancient Maya Writing*, *22*, pp. 17-32.

-1989 “Narrative in Classic Maya Art”, en William Hanks y Don Rice (Eds.), *Word and Image in Maya Culture. Explorations in Language, Writing, and Representation*, University of Utah Press, Salt Lake City, pp. 189-197.

-2006 “Power Material in Ancient Mesoamerica: the Roles of Cloth Among the Classic Maya”, en Julia Guernsey y F. Kent Reilly III (Eds.), *Sacred Bundles: Ritual Acts of Wrapping and Binding in Mesoamerica*, Boundary End Archaeology Research Center, Barnadsville, pp. 105-126.

REENTS-BUDET, Dorie, Ellen E. BELL, Loa P. TRAXLER y Ronald BISHOP
2004 “Early Classic Ceramic Offerings at Copan: A Comparison of the Hunal, Margarita, and Sub-Jaguar Tombs”, Ellen E. Bell, Marcelo A. Canuto y Robert J. Sharer (Eds),

Understanding Early Classic Copan, University of Pennsylvania Museum of Archeology and Anthropology, Philadelphia, pp. 159-190.

REESE-TAYLOR, Kathryn y Rex KOONTZ
2001 “The Cultural Poetics of Power and Space in Ancient America”, en Rex Koontz, Katrhyn Reese-Taylor y Annabeth Headrick (Eds.), Landscape and Power in Ancient Mesoamerica. Westview Press, Boulder, pp. 1-27.

REESE-TAYLOR, Kathryn, Peter MATHEWS, Julia GUERNSEY y Marlene FRITZLER
2009 “Warrior Queens Among the Classic Maya”, en Heather Orr y Rex Koontz (Eds.), *Blood and Beauty. Organized Violence in the Art and Archaeology of Mesoamerica and Central America*. Cotsen Institute of Archaeology Press, Santa Fe, pp. 39-72.

REGUEIRO SUAREZ, Pilar
2014 Música, canto y danza: un acercamiento iconográfico a las manifestaciones musicales mayas del período Clásico. Tesis de Licenciatura en Historia, UNAM.

-2017 Las danzas de Yaxuun B’ahlam IV de Yaxchilán. Un caso de estrategia y negociación política en la Cuenca Media del Usumacinta durante el siglo VIII d. C. Tesis de maestría en Estudios Mesoamericanos, UNAM.

REILLY, III, Kent
1986 “Olmec iconographic influences on the symbols of Maya rulership: an examination of possible sources”, en *Sixth Palenque Round Table*. Versión electronica. Pebble Beach, Robert Louis Stevenson School, pp.151-166.

-2006 “Middle Formative Origins of the Mesoamerican Ritual act of Bundling”, en Julia Guernsey y F. Kent Reilly III (Eds.), *Sacred Bundles: Ritual Acts of Wrapping and Binding in Mesoamerica*, Boundary End Archaeology Research Center, Barnadsville, pp. 1-21.

RICE, Prudence
1999 “Rethinking Classic Lowlang maya Pottery Censers”, *Ancient Mesoamerica (10) 1*, pp. 25-50.

RICH, Michelle y Varinia MATUTE
2014 “The Power of the Past: Crafting Meaning at a Royal Funerary Pyramid”, en Olivia C. Navarro-Farr y Michelle Rich (Eds.), *Archaeology at El Perú-Waka’. Ancient Maya Perfromances of Ritual, Memory, and Power*, The University of Arizona Press, Tucson, pp. 66-84.

RICHARDS CARROLL, Cynthia
2005 “The Image of the Maize God in Classic Maya Art: The Ideal Aesthetic of Gods and Royalty”, en *Studia Antiqua (4) 1*, pp. 43-61.

RICKETSON, Oliver y RICKETSON, Edith Bayles
1937 *Uaxactun, Guatemala. Group E – 1926-1931*. Carnegie Institution of Washington, Washington.

RIVERA CASTILLO, Patricia, Boris BELTRÁN, Weagli Estuardo VELIZ CASASOLA y David DEL CID
2012 “Estructura 11J7: Recintos ceremoniales; Entierros 10 y 12, Xultún”, en Patricia Rivera Castillo y William Saturno (Eds.), *Proyecto Arqueológico Regional San Bartolo-Xultún. Informe de resultados de investigaciones, temporada de campo N°11, año 2012*, Informe técnico entregado al IDAEH, Guatemala, pp. 211-242.

RIVERA CASTILLO, Patricia y William SATURNO
2014 “Temporada de investigación, 2014”, en Patricia Rivera Castillo y William Saturno (Eds.), *Proyecto Arqueológico Regional San Bartolo-Xultún. Informe de resultados de investigaciones, temporada de campo, año 2014*. Informe entregado a la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural de Guatemala, Guatemala, pp. 523-536.

ROBERTSON, Merle G.
1991 *The Sculpture of Palenque. Vol. IV*. Princeton University Press, Princeton.

ROBB, John
2009 “People of Stone: Stelae, Personhood, and Society in Prehistoric Europe”, en *Journal of Archaeological Method Theory 16*, pp. 162-183.

ROBICSEK, Francis
1975 *A Study in Maya Art an History: The Mat Symbol*. The Museum of American Indian - Heye Foundation, New York.

RODRÍGUEZ CAMPERO, Omar
2009 “La Estructura II de Calakmul: 1200 años de historia constructiva”, en Juan Pedro Laporte, Bárbara Arroyo y Héctor Mejía (Eds.), *XXII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2008.* Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp.1343-1355.

ROMÁN, Edwin y Yeny GUTIÉRREZ
2016 “Excavaciones en el Grupo El Diablo (Operación 19)”, en Jose Luis Garrido López, Yeny Myshell Gutiérrez Castillo, Edwin René Román Ramirez, Thomas Garrison, Stephen Houston (Eds.), *Proyecto Arqueológico El Zotz. Informe Final de la 10ma Temporada de Campo*. Ciudad de Guatemala, pp. 11-32.

RUZ LHUILLIER, Alberto
1973 *El Templo de las Inscripciones, Palenque*. Instituto Nacional de Antropología e Historia. Colección Científica, México.

SAFRONOV, Alexander y Dimitri BELIAEV
2017 “La epigrafía de Uaxactún después de un siglo, 1916-2016”, en Bárbara Arroyo, Luis Méndez Salinas y Gloria Ajú Álvarez (Eds.), *XXX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2016. Tomo I*, Ministerio de Cultura y Deportes, Instituto de Antropología e Historia, Asociación Tikal, Guatemala, pp. 515-528.

SALAZAR LAMA, Daniel
2014 *Aj k’an witz. Montañas, antepasados y escenas de resurrección en el friso de Balamkú, Campeche*. Tesis de Maestría en Estudios Mesoamericanos, Facultad de Filosofía y Letras – Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM, México.

-2015 “Formas de sacralizar a la figura real entre los mayas”, *Journal de la société des américanistes 101 (1 et 2)*, pp. 11-49.

-2017 “Los señores mayas y la recreación de episodios míticos en los programas escultóricos integrados en la arquitectura”, *Estudios de Cultura Maya XLIX*, pp. 165-199.

-2019 *Análisis de la imagen y reconstrucción hipotética del programa escultórico de la fachada de estuco de Placeres: primeros resultados*. Informe entregado al Proyecto de Conservación y Restauración de la Fachada de Placeres del Museo Nacional de Antropología. Marzo de 2019.

-En preparación “La mirada escrita: observaciones acerca de la escritura sobre los ojos en el arte maya”.

SALAZAR LAMA, Daniel y Ana GARCÍA BARRIOS
En prensa “La imagen maya: Claves para su análisis” (a publicarse en Revista Española de Antropología Americana).

SALAZAR LAMA, Daniel y Rogelio VALENCIA RIVERA
2017 “The written adornment: the many relations of texts and image in Classic Maya visual culture”, en *Visible Language, 51 (2), Special Issue: Pictograms + Icons*, pp. 80-115.

SÁNCHEZ GAMBOA, Ángel
2012 “Culto a los dioses remeros en Copán”, *Kin Kaban (2)*, pp. 13-27.

-Sin fecha. *Dioses mayas en los incensarios efigie del Grupo de las Cruces en Palenque, Chiapas*. Documento en posesión del autor.

SANCHEZ NAVA, Pedro Francisco e Ivan ŠPRAJC
2015 *Orientaciones astronómicas en la arquitectura maya de las tierras bajas*. Instituto Nacional de Antropología e Historia, México.

SANZ CASTRO, Luis
1997 “Análisis iconográfico de la escultura arquitectónica del Mundo Perdido, Tikal: períodos Preclásico tardío y Clásico temprano”, *Estudios de historia social y económica de América*, 15, pp. 7-41.

-1998a “Montañas sagradas, dioses solares e imágenes de AHAW: Iconografía de la escultura arquitectónica de la Acrópolis del Norte, Tikal (100 aC-200 d. C.)”, *Anales del Museo de América*, 6, pp. 95-109.

-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*, Sociedad Española de Estudios Mayas, Madrid, pp. 65-85.

SAPIR, David J.
1977 “The Anatomy of Metaphor”, en *The Social use of Metaphor. Essays on Anthropology of Rethoric*, University of Pennsylvania Press, pp. 3-32.

SARRO, Patricia Joan
1991 “The Role of Architectural Sculpture in Ritual Space at Teotihuacan, Mexico”, en *Ancient Mesoamerica 2*, pp. 249-262.

SATURNO, William
2009 “Centering the Kingdom, Centering the King: Maya Creation and Legitimation at San Bartolo”, en William Fash y Leonardo López Luján (Eds.), *The art of urbanism: how the mesoamerican kingdoms represented themselves in architecture and imagery*, Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D.C., pp. 111-134.

SATURNO, William, Boris BELTRÁN, Elisa MENCOS, Paulo MEDINA, Asia ALSGAARD, Timoty FOARDE y Adam VITALE
2014 “Excavaciones en el Conjunto Los Árboles, Operación XUL 12F19”, en Patricia Rivera Castillo y William Saturno (Eds.), *Proyecto Arqueológico Regional San Bartolo-Xultún. Informe de resultados de investigaciones, temporada de campo, año 2014*. Informe entregado a la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural de Guatemala, Guatemala, pp. 211-288.

SATURNO, William, Heather HURST y Franco ROSSI
2012 “Observaciones preliminares sobre la iconografía de Acrópolis 12F19”, en Patricia Rivera Castillo y William Saturno (Eds.), *Proyecto Arqueológico Regional San Bartolo-Xultún. Informe de resultados de investigaciones, temporada de campo N°11, año 2012*, Informe técnico entregado al IDAEH, Guatemala, pp. 561-574.

SATURNO, William, Karl TAUBE y David STUART
2005 “Los murales de San Bartolo, El Petén, Guatemala, Parte 1. El mural del norte” en *Ancient America No. 7*, pp. 50-56.

SATURNO, William, Elisa MENCOS, Harrison APPLE, Jorge SAGASTUME y Lauren SCULLY
2012 “Excavaciones en la Acrópolis Los Árboles (12F19)”, en Patricia Rivera Castillo y William Saturno (Eds.), *Proyecto Arqueológico Regional San Bartolo-Xultún. Informe de resultados de investigaciones, temporada de campo N°11, año 2012*, Informe técnico entregado al IDAEH, Guatemala, pp. 321-358.

SAVKIC, Sanja
2017 “Pirámide de las Pinturas de San Bartolo, El Petén, Guatemala: espacialidad”, *Estudios de Cultura Maya L*, pp. 61-94.

SCHAEFER, David M.
2012 “Los “Cielos Numerados” en el mito de las tres piedras de la creación: “primero 5-cielo” y “6-cielo” en inscripciones Mayas”, en Bárbara Arroyo, L. Paiz y Héctor Mejía (Eds.), *XXV Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2011*, Ministerio de Cultura y Deportes, Instituto de Antropología e Historia y Asociación Tikal, Guatemala, pp. 1133-1145.

SCHAPIRO, Meyer
1999 *Estilo, artista y sociedad. Teoría y filosofía del arte*. Tecnos. Colección Metrópolis, Madrid.

SCHELE, Linda
1985a “The Hauberg Stela: Bloodletting and the Mythos of Maya Rulership”, en Virginia M. Fields (Ed.), *Fifth Palenque Round Tbale, 1983*, The Pre-Columbian Arte Research Institute, San Francisco, pp. 135-149.

-1985b “Color on Classic Architecture and Monumental Sculpture of the Southern Maya Lowlands”, en Elizabeth Boone Hill (Ed.), *Painted Architecture and Polychrome Monumental Sculpture in Mesoamerica*, Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C., pp. 31-49.

-1998 “The Iconography of Maya Architectural Façades during the Late Classic Period”, en Stephen Houston (Ed.), *Function and meaning in Classic Maya architecture: A Symposium at Dumbarton Oaks, 7th and 8th October 1994*, Dumbarton Oaks, Washington, pp. 479-517.

SCHELE, Linda y David FREIDEL
2000 *Una Selva de Reyes. La Asombrosa Historia de los Antiguos Mayas,* Fondo de Cultura Económica, México.

SCHELE, Linda y Mary MILLER
1986 *The Blood of Kings. Dynasty and Ritual in Maya Art*. George Braziller – Kimbel Art Museum, New York.

SCHELE, Linda y Peter MATHEWS
1998 *The Code of Kings. The Language of Seven Sacred Maya Temples and Tombs*. Scribner, New York.

SCHERER, Andrew K.
2012 “The Classic Maya Sarcophagus: Veneration and Renewal at Palenque and Tonina”, *RES: Anthropology and Aesthetics, 61-62*, pp. 242-261.

-2015 *Mortuary Landscapes of the Classic Maya. Rituals of Body and Soul*, University of Texas Press, Austin.

SCHIEBER DE LAVARREDA, Christa y ORREGO CORZO, Miguel
2010 “Preclassic Olmec and Maya Monuments and Architecture at Takalik Abaj”, en Julia Guernsey *et al*. (Eds.), pp. 177-206.

-2012 “El retorno al ancestro en Tak’alik Ab’aj: Hallazgo del ancestro del “señor de la greca”, en Bárbara Arroyo, Lorena Paiz y Hector Mejía (Eds.), *XXV Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2011*, Ministerio de Cultura y Deportes, Instituto de Antropología e Historia, Asociación Tikal, Guatemala, pp. 1027-1037.

SEDAT, David W. y Fernando LÓPEZ
2004 “Initial Stages in the Formation of the Copan Acropolis”, en Ellen E. Bell *et al*. (Eds.), pp. 85-100.

SEGOVIA PINTO, Víctor
1969 “Kohunlich”, *Boletín INAH (37)*, pp. 1-8.

-1981 “Kohunlich: Una ciudad maya del Clásico temprano”, en Arturo Romano Pacheco, Carlos Navarrete y Víctor Segovia Pinto (Autores), *Kohunlich. Una ciudad maya del Clásico temprano*, San Ángel Ediciones, México, pp. 213-330.

SHARER, Robert J., Loa P. TRAXLER
2005 “Las tumbas más tempranas de Copán: muerte y renacimiento en un reino maya clásico”, en Andrés Ciudad Ruiz, Mario Humberto Ruz y Ma. Josefa Iglesias Ponce de León (Eds.), *Antropología de la muerte. La muerte en la cultura maya*, Sociedad Española de Estudios Mayas, Universidad nacional Autónoma de México, México, pp. 145-160.

SHARER, Robert J., Loa P. TRAXLER, David W. SEDAT, Ellen E. BELL, Marcello A. CANUTO y Christopher POWELL
1999 “Early Classic Architecture Beneath the Copan Acropolis. A Research Update”, *Ancient Mesoamerica 10*, pp. 3-23.

SHARER, Robert, David W. SEDAT, Loa P. TRAXLER, Julia C. MILLER y Ellen E. BELL
2005 “Early Classic Royal Power in Copan: The Origins and Development of the Acropolis (ca. A.D. 250-600)”, en E. Wyllys Andrews y William Fash (Eds.), *Copán. The History of an Ancient Maya Kingdom*, School of American Research Press, Santa Fe, pp. 139-200.

SHESEÑA, Alejandro
2005 “El significado del grupo de pinturas 2 de la cueva de Joloniel”, en *Anuario 2004 del Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica*. Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, Tuxtla Gutiérrez, pp. 317-350.

-2007 “Glifo maya para “Siete Cuevas”, *INDIANA 24*, pp. 361-399.

SIMMEL, George
2011 *El rostro y el retrato*, Casimiro Libros, Madrid.

SMALL, Jocelyn Penny
1999 “Time in space: Narrative in Classical Art”, *The Art Bulletin 81 (4)*, pp. 562-575.

SNODGRASS, Anthony M.
-1982 *Narration and Allusion in Archaic Greek Art: A Lecture Delivered al New College Oxford*, Leopard’s Head Press, London.

SONESSON, Göran
1996 “De la estructura a la retórica en la semiótica visual”, *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica 5*, pp. 318-346.

SPINDEN, Herbert
1975 [1913] *A Study of Maya Art. Its Subject Matter and Historical Development*. Dover Publications Inc. New York.

STEINBACH, Penny
2015 “Aligning the Jester God. The Implications of Horizontality and Verticality in the Iconography of a Classic Maya Emblem”, en Maline D. Werness-Rude y Kaylee R. Spencer (Eds.) 2015, pp. 106-139.

STONE, Andrea
1991 “Aspects of Impersonation in Classic Maya Art”, en Virginia Fields (Ed.), *Sixth Palenque Round Table, 1986*. University of Oklahoma Press, Norman, pp. 194-202.

-2003 “Arte rupestre de Guatemala”, en Martin Keunne y Matthias Strecker (Eds.), *Arte rupestre de México oriental y América Central*. Suplemento n°16 de la revista INDIANA. Berlín, pp. 133-155.

STONE, Andrea y Mark ZENDER
2011 *Reading Maya art. A hyerogliphic guide to ancient Maya paintings and sculpture*. Thames and Hudson Ltd. London.

STRAULINO MAINOU, Luisa
2015 *Hacer mezclas de cal en Dzibanché durante el Clásico temprano: la temporalidad y la función arquitectónica como determinantes*. Tesis de Maestría en Estudios Mesoamericano, UNAM, México.

STRESSER-PÉAN, Claude
2012 *De la vestimenta y los hombres. Una perspectiva histórica de la indumentaria indígena de México*, Fondo de Cultura Económica, México.

STUART, David.
1988 “Blood Symbolism in Maya Iconography”, en Elizabeth Benson y Gillet Griffin (Eds.), *Maya Iconography*, Princeton University Press, New Jersey, pp. 175-221.

-1996 “Kings of stone. A consideration of stelae in ancient Maya ritual and representation”, *RES Anthropology and Aesthetics 29/30*, pp, 148-171.

-1997 “The Hills are Alive: Sacred Mountains in the Maya Cosmos”, *Symbols 1997 Issue*, pp. 13-17.

-1998 ““The Fire Enters His House”: Architecture and Ritual in Classic Maya Texts”, en Stephen Houston (Ed.), *Function and Meaning in Classic Maya Architecture*, Dumbarton Oaks Library and Collection, Washington D. C., pp. 373-425.

-2000 “The Arrival of Strangers: Teotihuacan and Tollan in Maya History”, en Davíd Carrasco, Lindsay Jones y Scott Sessions (Eds.), *Mesoamerica´s Classic Heritage: From Teotihuacan to the Aztecs*. University of Colorado Press, Boulder, pp. 465-513.

-2004a “The Beginnings of the Copan Dynasty: A Review of the Hieroglyphic and Historical Evidence”, en Ellen E. Bell *et al*. (Eds.), pp. 215-248.

-2004b “La concha decorada de la tumba del Templo del Búho, Dzibanché”, en Enrique Nalda (Ed.), *Los cautivos de Dzibanché*, INAH, México, pp. 133-140.

-2005 “Ideology and Classic Maya Kingship”, en Vernon L. Scarborough (ed.), *A Catalyst for Ideas. Anthropological Archeology and the Legacy of Douglas S. Schwartz*, SAR Press, School of American Research Advanced Seminar Series, Santa Fe, pp. 257-286.

-2006 *Sourcebook for the 30th Maya Meetings*. The Mesoamerica Center, Department of Art and Art History, The University of Texas at Austin, Austin.

-2007 “Reading the Water Serpent as WITZ’”, *Maya Decipherment*, http://decipherment.wordpress.com/ [consultado en enero de 2012].

-2009 “The Symbolism of Zacpeten, Altar 1”, en Prudence M. Rice y Don S. Rice (Eds.), *The Kowoj: Identity, Migration, and Geopolitics in the Late Postclassic Petén, Guatemala*, University Press of Colorado, Boulder, pp. 317-326.

-2010a *Las Inscripciones del Templo XIX de Palenque*, Precolumbia Mesoweb Press, San Francisco.

-2010b “Shining Stones: Observations on the Ritual Meaning of Early Maya Stelae”, en Julia Guernsey et al. (Eds.), pp. 283-298.

-2012 “The Name of the Paper: The Mythology of Crowning and Royal Nomenclature on Palenque’s Palace Tablet”, en Charles Golden Stephen Houston y Joel Skidmore (Eds.), *Maya Archaeology 2*. Precolumbian Mesoweb Press, San Francisco, pp. 116-142.

-2013 “Report: Name and image on two Codex-style vessels”, *Maya Decipherment*, http://decipherment.wordpress.com/ [consultado en agosto de 2013].
-2017 “The Gods of Heaven and Earth. Evidence of Ancient Maya Categories of Gods”, en *Del Saber ha Hecho su Razón de Ser: Homenaje a Alfredo López Austin*. Vol. 2., INAH – UNAM, Ciudad de México, pp. 247-267.

STUART, David y Stephen HOUSTON
1994 *Classic Maya Place Names*. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C.

STUART, David, Stephen HOUSTON y John ROBERTSON
1999 *The Proceedings of the Maya Hieroglyphic Workshop. Classic Mayan Language and Classic Maya Gods*, University of Texas at Austin, Austin.

STUART, David, Marcello CANUTO, Tomás BARRIENTOS y Alejandro GONZÁLEZ
2018 “Análisis preliminar del Altar 5 de La Corona”, *The PARI Journal 19 (2)*, pp. 1-13.

STUART, David y George STUART
2008 *Palenque, Eternal City of the Maya*, Thames & Hudson, London.

-2010 “Arqueología e interpretación del Templo de las Inscripciones de Palenque, 1922-2005”, en Laura Filloy Nadal (Coord.), *Misterios de un rostro maya: La máscara funeraria de K’inich Janaab’ Pakal de Palenque*. INAH, México, pp. 43-67.

SUGIYAMA, Nawa
2016 “La noche y el día en Teotihuacan”, en *Artes de México, Especial sobre el jaguar, n°121*, pp. 30-35.

SZYMAŃSKI, Jan
2014 “Between Death and Divinity. Rethinking the Significance of Triadic Groups in

Ancient Maya Culture", *Estudios de Cultura Maya XLIV*, pp. 119-166.

-2016 "Out of the Underworld: The Resurrection of the Maize God and its Architectural Context", en Jarosław Źrałka y Christophe Helmke (Eds.), *Contributions in the New World Archaeology 10, Special Issue: Into the Underworld: Landscapes of Creation and Conceptions of the Afterlife in Mesoemarica*, Kraków, pp. 287-289.

TATE, Carolyn E.
1992 *Yaxchilan. The Design of a Maya Ceremonial City*. University of Texas Press, Austin.

TAUBE, Karl
1985 "The Classic Maya Maize God: A Reappraisal", en Merle Greene Robertson y Virginia Fields (Coord.), *Fifth Palenque Round Table, 1983, Volume VII*, INAH, México, pp. 171-181

-1988 "A Study of Classic Maya Scaffold Sacrifice", en Elizabeth Benson y Gillett G. Griffin (Eds.), *Maya Iconography*. Princeton University Press, New Jersey, pp. 331-351.

-1992a "The Temple of Quetzalcoatl and the cult of sacred war at Teotihuacan", *RES: Anthropology and Aesthetics 21*, pp. 53-87.

-1992b *The Mayor Gods of Ancient Yucatan*. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C.

-1995 "The rainmakers: the Olmec and their contribution to Mesoamerican belief and ritual", en Jill Guthrie (Ed.). *The Olmec world. Ritual and Rulership*, Art Museum / Princeton University, New Jersey, pp. 83-103.

-1996 "The Olmec maize god: The face of corn in Formative Mesoamerica", *RES: Anthropology and Aesthetics*, *N° 29/30*, pp. 39-81.

-1998 "The Jade Heart: Centrality, Rulership, and the Classic Maya Temple", en Stephen Houston (Ed.), *Function and Meaning in Classic Maya Architecture*. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C., pp. 427-478.

-2000 "The writing system of ancient Teotihuacan", en *Vol. 1, Center for Ancient American Studies*. Consultado en www.mesoweb.com, diciembre de 2013.

-2004a "Structure 10L-16 and Its Early Classic Antecedents: Fire and the Evocation and Resurrection of *K'inich Yax K'uk' Mo'*", en Ellen E. Bell *et al*. (Eds.), pp. 265-295.

-2004b "Flower Mountain: Concepts of Life, Beauty, and Paradise among the Classic Maya", *RES: Anthropology and Aesthetics, 45*, pp. 69-98.

-2004c *Olmec Art at Dumbarton Oaks*. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C.

-2005a "The Symbolism of Jade in Classic Maya Religion", *Ancient Mesoamerica 16*, pp. 23-50.

-2005b “Maws of heaven and hell: the symbolism of the centipede and serpent in Classic Maya religion”, en Andrés Ciudad Ruiz, Mario Humberto Ruz y Ma. Josefa Iglesias Ponce de León (Eds.), *Antropología de la muerte. La muerte en la cultura maya*, Sociedad Española de Estudios Mayas, Universidad nacional Autónoma de México, México, pp. 443-456.

-2010a “Where earth and sky meet: the sea in ancient and contemporary Maya cosmology”, en Finamore y Houston (Eds.), pp. 202-219.

-2010b “Conch trumpet with floating ancestor”, comentario a la pieza de catálogo N°42, en Finamore y Houston (Eds.), pp. 124-125.

-2010c “Plaque with the Maize God emerging from a shark”, comentario a la pieza de catálogo N°64, en Finamore y Houston (Eds.), pp. 262-263.

-2010d “Figurine of the Jaguar God of the Underworld riding a Crocodile”, comentario a la pieza de catálogo n°96, en Finamore y Houston (Eds.), pp. 280-281.

-2013 “The Classic Maya Temple: Centrality, cosmology, and sacred geography in ancient Mesoamerica”, en Deena Ragavan (Ed.), *Heaven on Earth. Temple, Rituals, and Cosmic Symbolism in the Ancient World*. The Oriental Institute of the University of Chicago, Chicago, pp. 89-125.

-2017 “Aquellos del este: representaciones de dioses y hombres mayas en las *pinturas realistas* de Tetitla, Teotihuacan”, en Leticia Staines Cicero y Christophe Helmke (Coord.), *Las pinturas realistas de Tetitla: estudios a través de la obra de Agustín Villagra Caleti*, Scretaría de Cultura, Universidad Nacional Autónoma de México, México, pp. 71-99.

TAUBE, Karl y Reiko ISHIHARA-BRITO
2012 “From Stone to Jewel. Jade in Ancient Maya Religion and Rulership”, en Pillsbury *et al.* 2012, pp. 135-153.

TAUBE, Karl y Stephen HOUSTON
2010 “Lidded bowl with the Iguana-Jaguar eviscerating humans”, comentario a la pieza del catálogo N°82, en Finamore y Houston (Eds.), pp. 250-253.
2015 “Masks and Iconography”, en Stephen Houston *et al.* 2015a, pp. 208-229.

-2015 “Masks and Iconography”, en Stephen Houston, Sarah Newman, Edwin Román y Thomas Garrison (autores), *Temple of the Night Sun. A Royal Tomb at El Diablo, Guatemala*. Precolumbian Mesoweb Press, San Francisco, pp. 208-229.

TAUBE. Karl y William SATURNO
2008 “Los murales de San Bartolo: desarrollo temprano del simbolismo y del mito del maíz en la antigua Mesoamérica”, en María Teresa Uriarte y Rebecca González Lauck (Eds.), *Olmeca. Balance y perspectivas. Memorias de la Primera Mesa Redonda. Tomo I*. UNAM – INAH, Fundación Arqueológica del Nuevo Mundo, Universidad Brigham Young, Ciudad de México, pp. 287-318.

TAUBE, Karl, William SATURNO, David STUART y Heather HURST
2010 “Los murales de San Bartolo, El Petén, Guatemala, parte 2: El mural poniente”, en *Ancient America 10*, pp. 1-111.

TAYLOR, Paul
2008 “Introduction”, en Paul Taylor (Ed.), *Iconography without Texts*. The Warburg Institut – Nino Aragno Editore, London, pp. 1-14.

TOKOVININE, Alexandre
2008 *The Power of Place: Political Landscape and Identity in Classic Maya Inscriptions, Imagery, and Architecture*. Tesis del Doctorado en Filosofía, especialidad Antropología, Harvard University, Cambridge.

-2012a “Writing Color: Words and images of colors in Classic Maya inscriptions, *RES: Antropology and Aesthetics 61/62*, pp. 283-299

-2012b “Fluted and incised bowl”, comentario a dos piezas (*Plates 10, 11*) de la colección de Dumbarton Oaks, en Pillsbury *et al.* 2012, pp. 120-129.

-2012c “Painted vessel”, comentario a una pieza (*Plate 61*) de la colección de Dumbarton Oaks, en Pillsbury *et al.* 2012, pp. 338-342.

-2013a *3D Imaging Report. A Project of the Peabody Museum of Archaeology and Ethnology*. Corpus of Maya Hieroglyphic Inscriptions.

-2013b *Place and Identity in Classic Maya Narratives*, Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D. C

-2013c “Documentación y análisis preliminar de la inscripción del Edificio A, Grupo II, Holmul, Guatemala”, en Francisco estrada-Belli (Ed.), *Investigaciones arqueológicas en la región de Holmul, Petén: Holmul y Cival. Informe preliminar de la temporada 2013*, pp. 111-119.

TOKOVININE, Alexandre y Vilma FIALKO
2007a “La Estela 45 de Naranjo: Un análisis preliminar de su iconografía y epigrafía”, en Juan Pedro Laporte, Bárbara Arroyo y Héctor Mejía (Eds.), *XX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2006*. Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala, Guatemala, pp. 1140-1156.

- 2007b “Stela 45 of Naranjo and the Early Classic Lords of Sa’aal”, *The PARI Journal VII (4)*, pp. 1-14.

TRAFFICKING CULTURE. Researching the global traffic in looted cultural objects
Sin fecha. Página Web: https://traffickingculture.org

TREMAIN, Cara Grace
2017 *A Study of Dress and Identity in the Late Classic Maya Court*. Tesis de Doctorado en Filosofía, Programa de Arqueología. Universidad de Calgary.

TSUKAMOTO, Kenichiro
2014 “Multiple Identities on the Plazas. The Classic Maya Center of El Palmar, Mexico”, en Kenichiro Tsukamoto y Takeshi Inomata (Eds.), *Mesoamerican Plazas. Arenas of Community and Power*, The University of Arizona Press, Tucson, pp. 50-67.

TURCAN, Robert y Chiara Ombretta TOMMASI
2005 “Apotheosis”, entrada de enciclopedia, Lindsay Jones (Ed.), *Encyclopedia of Religion (Second Edition)*, Thomson-Gale, London, pp. 437-441.

VALDÉS, Juan Antonio
1989 “El Grupo H de Uaxactún: evidencias de un centro de poder durante el Preclásico”, en *Memorias del II Coloquio Internacional de Mayistas. Volumen I*, UNAM - Centro de Estudios Mayas, México, pp. 603-624.

-1991 “Los mascarones del Grupo 6C-XVI de Tikal: Análisis iconográfico para el Clásico Temprano”, en Juan Pedro Laporte, S. Villagrán, Héctor Escobedo y D. de González (Eds.), *II Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 1988*, Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp.129-145.

-1993a “Arquitectura y escultura en la Plaza Sur del Grupo H de Uaxactún”, en Juan Pedro Laporte y Juan Antonio Valdés (Autores), *Tikal y Uaxactún en el Preclásico*, UNAM, México, pp. 96-121.

-1993b “Observaciones iconográficas sobre las figuras Preclásicas de cuerpo completo en el área Maya”, en Juan Pedro Laporte, Héctor Escobedo y S. Villagrán (Eds.), *III Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 1989*. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp.23-42.

VALDÉS, Juan António y Federico FAHSEN
1998 “Interpretación de la Estela 40 de Tikal”, en Juan Pedro Laporte y Héctor Escobedo (Eds.), *XI Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 1997*. Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala, Ciudad de Guatemala, pp.71-87.

-2007 “La figura humana en el arte maya del Preclásico”, en Juan Pedro Laporte, Bárbara Arroyo y Héctor Mejía (Eds.), *XX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala*, 2006. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 1160-1170.

VALENCIA RIVERA, Rogelio
2009 “El vestido escrito: la presencia de glifos en la indumentaria maya”, en Victoria Solanilla Demestre (Ed.), *Actas IV Jornadas Internacionales sobre Textiles Precolombinos*. Grup d’Studies Precolombins, Barcelona, pp. 109-120.

-2013 “Las múltiples caras de la divinidad. Complejos de dioses en la religión maya”, en Alejandro Sheseña (Coord.), *Religión maya: rasgos y desarrollo histórico*, Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, México, pp. 225-238.

-2015 “A Picture is Worth a Thousand Words. Or is It?”, en Harri Kettunen y Christophe Helmke (Eds.), en *On Methods: How we know what we think we know about the Maya. Proceedings of the 17th European Maya Conference, Helsinki, December 9-15, 2012. Acta Mesoamericana Volume 28*. Verlag Snton Saurwein, Munich, pp. 91-99.

-2016 *El rayo, la abundancia y la realeza. Análisis de la naturaleza del dios K’awiil en la cultura y la religión mayas*. Tesis doctoral de la facultad de Geografía e Historia, Departamento de Historia de América II, Universidad Complutense de Madrid.

- En preparación “Te’ baah – Tok’ baah: el uso de signos escriturales como determinativos semanticos en la iconografía maya del período Clásico”.

VALENCIA RIVERA, Rogelio y Ana GARCÍA BARRIOS
2010 “Rituales de invocación al dios *K’awiil*”, en Andrés Ciudad Ruiz, María Josefa Iglesias Ponce de León y Miguel Sorroche Cueva (Eds.), *El Ritual en el mundo maya: de lo privado a lo público*. Publicaciones de la S.E.E.M. (Sociedad Española de Estudios Mayas) Num. 9. Madrid, pp. 235-261.

VALENCIA RIVERA, Rogelio y Hugo GARCÍA CAPISTRÁN
2013 “In the Place of the Mist: Analysing a Maya Myth from a Mesoamerican Prespective”, en Jesper Nielsen y Christophe Helmke (Eds.), *The Maya in the Mesoamerican Context: Comparative Approaches to Maya Studies, Acta Mesoamericana Volume 26*, Verlag Anton Saurwein Germany, pp. 35-50.

VALENCIA RIVERA, Rogelio, Albert DAVLETSHIN, Hugo GARCÍA CAPISTRÁN, Felix KUPPRAT y Verónica VÁZQUEZ LÓPEZ
2014 “Leyendo una estela: el contexto arqueológico, el texto y la imagen de la Estela 43 de Calakmul”, ponencia presentada en *Jornadas Académicas Sistemas de Escritura Mesoamericanos: Estado de la cuestión y problemas actuales.* Universidad Nacional Autónoma de México – Instituto de Investigaciones Estéticas, Ciudad de México.

VALENCIA RIVERA, Rogelio y Daniel SALAZAR LAMA
2017 “El ave como cielo: la presencia del ave chan en las bandas celestes mayas”, en *Journal de la société des américanistes 103-2*, pp. 9-45.

VALENCIA RIVERA, Rogelio, Daniel SALAZAR LAMA y Ángel Adrián SÁNCHEZ GAMBOA
En preparación “The many aspects of the sun in the Maya iconography and cosmological thought”.

VALVERDE VALDÉS, María del Carmen
2003 “Los felinos del mundo subterráneo”, en Mario Humberto Ruz, Maricela Ayala Falcón, Ana Luisa Izquierdo y de la Cueva, María del Carmen León Cázares, Tomás Pérez Suárez, María del Carmen Valverde Valdés (Eds.), *Cuarto Congreso Internacional de Mayistas. Memoria*, UNAM, México, pp. 623-630.

-2004 *Balam. El jaguar a través de los tiempos y los espacios del universo maya*. UNAM – Instituto de Investigaciones Filológicas, Ciudad de México.

-2013 “Imágenes del jaguar en la plástica maya. Aproximación a una lectura simbólica”, en Luis Millones y Alfredo López Austin (Eds.), *Fauna fantástica de Mesoamérica y los Andes*, UNAM – Instituto de Investigaciones Antropológicas, Ciudad de México, pp. 283-320.

VARGAS PACHECO, Ernesto
2001 “Los Mascarones 1, 2 y 3 de la Estructura 1 de El Tigre, Campeche”, *Mayab 14*, pp. 57-65.

-2010 “La legitimación de la realeza entre los mayas del Preclásico tardío. Los mascarones de El Tigre, *Campeche”, Estudios de Cultura Maya XXXVI*, pp. 11-36.

VARGAS PACHECO, Ernesto y Angélica DELGADO SALGADO
2003 “La Estructura 1 (o de los Mascarones). El Tigre, Campeche: reconstrucción hipotética”, en Juan Pedro Laporte, Bárbara Arroyo, Héctor Escobedo y Héctor Mejía (Eds.), *XVI Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala. 2002*, Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp. 982-993.

-2013 “Excavación y consolidación de la Estructura 1”, en Ernesto Vargas Pacheco (Ed.), *Itzamkanac, El Tigre, Campeche. Exploración, consolidación y análisis de los materiales de la Estructura 1*, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, México, pp. 157-218.

-2018 “Exploración de los mascarones del Preclásico tardío”, en Ernesto Vargas Pacheco (Ed.), *Itzamkanac, El Tigre, Campeche. Exploración, consolidación y análisis de los materiales de la Estructura 4,* Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, México, pp. 183-195.

VÁZQUEZ LÓPEZ, Verónica A.
En prensa “Formatos y motivos visuales como reflejos de pactos y matrimonios en el discurso monumental de los Kanu’l y sus aliados en el Clásico tardío”. Próxima publicación en *Revista Española de Antropología Americana*.

VELÁSQUEZ GARCIA, Erik
2002 “Una nueva interpretación del Monstruo Cósmico maya”, en Peter Krieger (Ed.), *XXIV Coloquio Internacional de Historia del Arte. Arte y Ciencia*. UNAM – Instituto de Investigaciones Estéticas, México, pp. 419-457

-2006 “Iconografía real de K’ahk’ Tiliw Chan Yo’aat: política y fundación del mundo en Quiriguá, Guatemala”, en Cuauhtémoc Medina (Ed.), *XXV Coloquio Internacional de Historia del Arte “Francisco de la Maza”. La Imagen Política*, Universidad nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Estéticas, México, pp. 113-146.

-2007 “La máscara de “Rayos X”. Historia de un artilugio iconográfico en el arte maya”, *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas 90*, pp. 7-36.

-2009a *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.

-2009b “Terminología arquitectónica en los textos jeroglíficos mayas y nahuas”, en María Teresa Uriarte (Ed.), La arquitectura precolombina en Mesoamérica, Editoriale Jaca Book – INAH, Milano, pp. 265-288

-2010a “Naturaleza y papel de las personificaciones en los rituales mayas, según las fuentes epigráficas, etnohistóricas y lexicográficas”, en Andrés Ciudad Ruiz, María Josefa Iglesias Ponce de León y Miguel Sorroche Cuerva (Eds.), *El ritual en el mundo maya: de los privado a lo público*, publicaciones de la Sociedad española de Estudios Mayas, Num. 9, Madrid, pp. 203-234.

-2010b “Los Dioses Remeros mayas y sus posibles contrapartes nahuas”, en Laura van Broekhoven, Rogelio Valencia Rivera, Benjamin Vis y Frauke Sachse (Eds.), *The Maya and Their Neighbours. Internal and External Contacts Through Time. Acta*

Mesoamericana, Vol. 22. Verlag Anton Saurwein, Munich, pp. 115-131.

-2011 “La Casa de la Raíz del Linaje y el origen sagrado de las dinastías mayas”, en Peter Krieger (ed), *XVIII Coloquio Internacional de Historia del Arte. La Imagen Sagrada y Sacralizada. Volumen II*, UNAM-IIE, México, pp. 407 – 434.

-2015 “Las entidades y las fuerzas anímicas en la cosmovisión maya clásica”, en Alejandra Martínez de Velasco Cortina y María Elena Vega Villalobos (Eds.), Los Mayas. Voces de Piedra, UNAM-Turner, México, pp. 177-195.

-En prensa (texto próximo a publicarse en Revista Española de Antropología Americana) “Gesto y rango en el arte maya clásico”.

VELÁSQUEZ GARCÍA, Erik, Cecilia María LENI y Alejandro CAÑAS ORTÍZ
2017 “Teotihuacán, tierra de encuentros: la presencia maya en Teotihuacán en el contexto de otras presencias étnicas durante el período Clásico”, en Leticia Staines Cicero y Christophe Helmke (Coord.), *Las pinturas realistas de Tetitla: estudios a través de la obra de Agustín Villagra Caleti*, Secretaría de Cultura, Universidad Nacional Autónoma de México, México, pp. 45-69.

VELÁZQUEZ MORLET, Adriana
1995 “Cosmogonía y vida cotidiana en Kohunlich”, en *Arqueología Mexicana (III), 14*, pp. 32-36.

VIDAL LORENZO, Cristina y Gaspar MUÑOZ COSME
2014 “Métodos avanzados para la documentación del arte y la arquitectura maya: los “mascarones” de Chilonché y La Blanca”, en Cristina Vidal Lorenzo y Gaspar Muñoz Cosme (Eds.), *Artistic Expresions in Maya Architecture: Analysis and Documentation Techniques*, BAR International Series 2693, Oxford, pp. 75-90.

VON EUW, Erik
1978 *Corpus of Maya Hieroglyphic Inscriptions. Volume 5, Part 1. Xultun*. Peabody Museum of Archaeology and Ethnology, Harvard University, Cambridge.

VON SCHWERIN, Jennifer
2011 “The sacred mountain in social context. Symbolism and history in Maya architecture: Temple 22 at Copan, Honduras”, *Ancient Mesoamerica (22) 2*, pp. 271-300.

-2014 “The Shape of Time in Ancient American Temple Architecture: An Application and Refinement of George´s Kubler Art Historical Approach”, en Sarah Maupeu, Kerstin Schankweiler y Stefanie Stallschus (Eds.), *Im Mnaschenwerk der Kunstgeschichte. Eine Revision von George Kublers “The Shape of Time”*. Kulturverlag Kadmos, Berlín, pp. 109-126.

WAGNER, Elisabeth
2014 “The Sculptured frieze of Structure A-6-2nd, Xunantunich, Belize: A Preliminary Iconographic Analysis”, Christophe Helmke y Frauke Sachse (Eds.), *Acta Mesoamericana, Volume 27. A Celebration of the Life and Work of Pierre Robert Colas*. Verlag Anton Saurwein, Munich, pp. 97-146.

WALKER, Nathaniel
2010a “Sculpture of a World-crocodile [Kaminaljuyu Monument 2]”, comentario a la pieza de catálogo N°17, en Finamore y Houston (Eds.), pp. 226-227.

-2010b “Crocodile effigy”, comentario a la pieza de catálogo N°18, en Finamore y Houston (Eds.), pp. 228-229.

-2010c “Brick with a crocodile”, comentario a la pieza de catálogo N°19, en Finamore y Houston (Eds.), pp. 230-231.

WEITZMANN, Kurt
1990 *El rollo y el códice. Un estudio del origen y el método de la iluminación de textos*, Nerea, Madrid.

WERNESS-RUDE, Maline D., y Kaylee R. SPENCER (Eds.)
2015 *Maya Imagery, Architecture, and Activity. Space and Spatial Analysis in Art History*. University of New Mexico Press, Albuquerque.

WICHMANN, Søren y Jesper NIELSEN
2016 “Sequential Text-Image Pairing among the Classic Maya” en Neil Cohn (Ed.), *The Visual Narrative Reader*, Bloomsburg Academic, London, pp. 283-314.

WILSON-MOSLEY, Dianna
2006 *Ancient Maya Afterlife Iconography: traveling Between Worlds*, Tesis maestría en Historia del Arte, University of Central Florida.

ZAMORA ÁGUILA, Fernando
2013 *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*. Escuela Nacional de Artes Plásticas – UNAM, México.

ZAMORA MOYA, María Auxiliadora
Sin fecha *La serpiente de agua en el período Clásico maya*. Trabajo de investigación bajo la dirección del Dr. Alfonso Lacadena García-Gallo.

ZENDER, Marc U.
2005 *Inscripciones Tempranas Asociadas con la Estructura Rosalila*. Informe sometido al Centro Regional (IHAH) de Investigaciones Arqueológicas de Copán, Honduras. Agosto de 2005.

-2014 “The Naming Insight: Hieroglyphic Names & Social Identity in Pre-Columbian Americas”, en Christophe Helmke y Frauke Sachse (Eds.), *Acta Mesoamericana, Volume 27. A Celebration of the Life and Work of Pierre Robert Colas*. Verlag Anton Saurwein, Munich, pp. 61-74.

ZETINA, Sandra
2007 *Análisis de la técnica de manufactura de los mascarones de estuco del Edificio A1 y B4 de Kohunlich, Quintana Roo*. Tesis de Licenciatura en Restauración de Bienes Muebles. Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía “Manuel del Castillo Negrete”, INAH. Ciudad de México.

ZETINA, Sandra y Pilar GIRÁLDEZ
1999 “Volumen IV-A: Intervenciones de Restauración”, en Enrique Nalda, Sandra Balanzario y Alan Maciel (Eds.), 1999.

ZIMMERMANN, Mario
2014 “Los nuevos hallazgos en la Estructura III”, *Arqueología Mexicana XXII (128)*, pp. 52-57.

ŽRAŁKA, Jarosław, Wiesław KOSZKUL, Bernard HERMES, Juan Luis VELÁSQUEZ, Varinia MATUTE y Bogumił PILARSKI
2017 “From E-Group to Funerary Pyramid: Mortuary Cult and Ancestor Veneration in the Maya Centre of Nakum, Petén, Guatemala”, *Cambridge Archaeological Journal (27) 3*, pp. 451-478.

ŽRAŁKA, Jarosław, Wiesław KOSZKUL, Simon MARTIN y Bernard HERMES
2011 “In the Path of the Maize God: a royal Tomb at Nakum, Petén, Guatemala”, *Antiquity 85*, pp. 890-908.

ZUNZUNEGUI, Santos
2003 *Pensar la imagen*. Cátedra. Signo e imagen, Madrid.

Carlos, tal como te lo prometí…

FIN

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO
PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN ESTUDIOS MESOAMERICANOS
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOLÓGICAS

ESCULTURA INTEGRADA EN LA ARQUITECTURA MAYA: TRADICIÓN Y RETÓRICA EN LA REPRESENTACIÓN DE LOS GOBERNANTES (400 A.E.C. – 600 E.C.)

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

PRESENTA:
DANIEL SALAZAR LAMA

TUTORES PRINCIPALES
DR. DOMINIQUE MICHELET
ARCHÉOLOGIE DES AMÉRIQUES. CNRS-UNIVERSITÉ DE PARÍS 1 (PANTHÉON-SORBONNE)

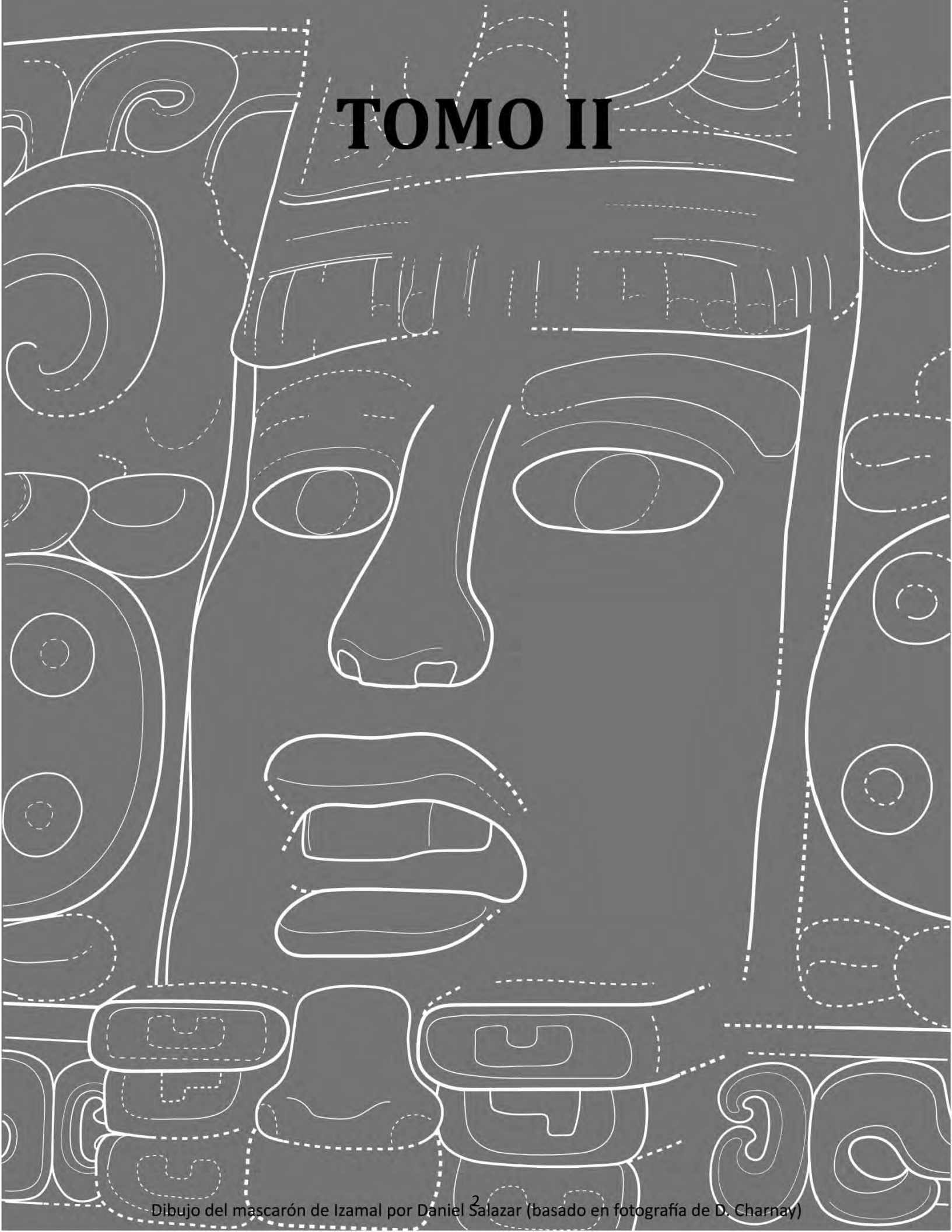
DR. ERIK VELÁSQUEZ GARCÍA
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS, UNAM

COMITÉ TUTOR:
DRA. ANA GARCÍA BARRIOS
UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS DE MADRID

DR. ROGELIO VALENCIA RIVERA
INVESTIGADOR INDEPENDIENTE

CIUDAD DE MÉXICO, JUNIO DE 2019

TOMO II



Dibujo del mascarón de Izamal por Daniel Salazar (basado en fotografía de D. Charnay)

Introducción al *Corpus* de dibujos de Escultura Integrada en la Arquitectura

Este *corpus* reúne los registros gráficos de todos los casos de estudio que se han considerado en esta tesis, 25 en total.

La finalidad de cada dibujo es registrar la mayor cantidad de información visual disponible, sobre todo iconográfica y de la paleta cromática. Todos los dibujos, sin embargo, fueron realizados en condiciones disímiles, por lo que los registros varían entre sí, algunos son más completos que otros.

Los dibujos que reúnen más información son los que he podido realizar *in situ* y en los que se han documentado los rasgos formales (dimensiones, proporciones, paleta cromática y usos del color, volúmenes y diferencias del relieve) y los componentes icónicos, tanto los existentes como los que, debido al deterioro, se han perdido, pero que han dejado huellas en el estuco y que pueden registrarse si se hacen las debidas observaciones de superficie.

Los dibujos en estos casos son productos finales; detrás de ellos ha existido un proceso minucioso de registro fotográfico, fotogramétrico, bocetaje y medición de color (con el método de comparación con códigos Munsell y su correlación con el sistema RGB digital de Adobe).

Los programas escultóricos documentados de esta forma son los siguientes:

- Mascarones de la Plataforma 1C Sub de El Tigre, Campeche (Imagen n°1)
- Friso de la Casa 2, Patio Sur de la Estructura X de Becán (Imagen n°10)
- Friso de la Estructura 1-A Sub de Balamkú (Imagen n°13)
- Friso de Placeres (Imagen n°16)
- Relieve del Templo 1 de Dzibanché (Imagen n°20)
- Relieve del Templo II del Grupo Tutil de Dzibanché (Imagen n°21)
- Relieve del talud de la terraza 3 de Toniná (Imagen n°22)
- Mascarones de la Estructura 1A de Kohunlich (Imagen n°24 [I y II]).[1]

[1] El color en el friso de Placeres no se ha podido registrar debido a que se encuentra en un proceso largo de restauración (Proyecto de Conservación y Restauración de la Fachada de Placeres – MNA/INAH) y a que los datos que se pueden registrar ahora con respecto a los que resulten de la intervención puede variar considerablemente. Los relieves de Toniná y del Templo I de Dzibanché tienen escasos restos de color, por lo que en ambos casos se prefirió documentar con mayor detalle la forma, mientras que el color solamente se registró en fotografías.

Existen también en el *corpus* dibujos que he podido hacer *in situ* solo de manera parcial. Con esto me refiero a que he tomado notas en campo, registros fotográficos detallados, medidas y demás observaciones, pero que el dibujo final no se pudo realizar cotejando toda la información gráfica con la información visual, lo que derivó en ciertas limitantes en los registros, sobre todo en la documentación de la paleta cromática. Estos dibujos corresponden a:

- Tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador (Imagen n°4)
- Complejo escultórico del edificio Rosalila de Copán (Imágenes n°14 y 15)
- Rostro de estuco n°1, proveniente de saqueo (Imagen n°23).

Por último, hay programas escultóricos a los que no he tenido acceso, y de ellos, la única información disponible es la que presentan los arqueólogos o los especialistas encargados del registro. En estos casos me he limitado a copiar los dibujos, las fotografías y los levantamientos 3D que ya están hechos. En ocasiones, he cotejado los dibujos previos con nuevos materiales publicados, lo que derivó en ciertas modificaciones en los elementos de forma. Pertenecen a este grupo de dibujos los siguientes:

- Mascarones de los edificios 142 Norte y Sur de Yaxhá (Imágenes n°2 y 3)
- Friso de H Sub-2 y relieves de H Sub-10, ambos de Uaxactún (Imágenes n°5 y 6)
- Mascarón del Edificio 5D-23-2nd de Tikal (Imagen n°7)
- Mascarón del Edificio Kabul en Izamal (Imagen n°8)
- Friso del Edificio Pimento en la Acrópolis Los Árboles de Xultún (Imagen n°9)
- Mascarones del Edificio N9-56 de Lamanai (Imagen n°11)
- Tablero del Edificio Margarita de Copán (Imagen n°12)
- Friso del Edificio A del Grupo II de Holmul (Imagen n°17)
- Friso de la Estructura 5D-82-1st de Mundo Perdido, Tikal (Imagen n°18)
- Complejo escultórico del Templo del Sol Nocturno, Grupo El Diablo, El Zotz (Imagen n°19)
- Crestería del Edificio B4 de Kohunlich (Imagen n°25).

Todos los dibujos del *corpus* son versiones finales digitales realizadas con Adobe Illustrator CC (2018), lo que permite que sean seccionados, iluminados y modificados de acuerdo con las necesidades distintas del análisis (véanse las figuras de la sección “Imágenes analíticas que corresponden al texto”, en este tomo).

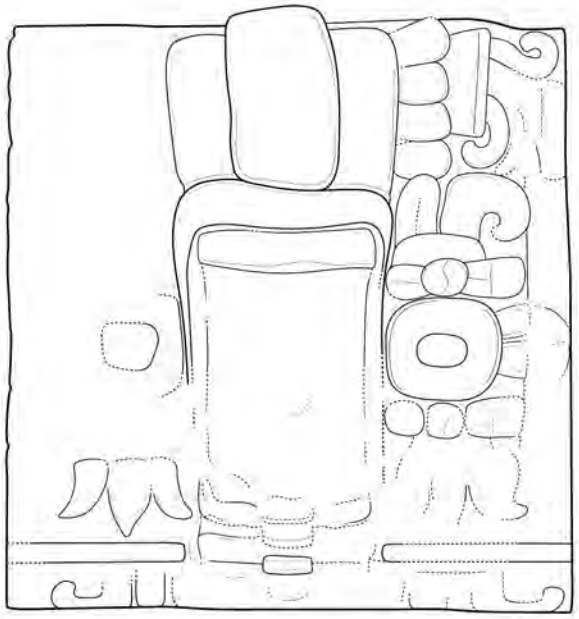
La base de todos los dibujos es la línea, que ha sido utilizada de manera diferenciada para indicar los distintos planos, volúmenes y características de la imagen escultórica.

Las distintas calidades de línea indican lo siguiente:

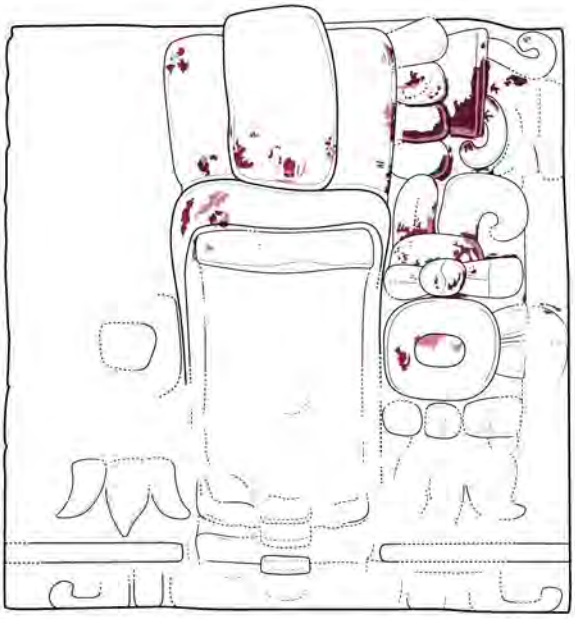
- líneas más gruesas para volúmenes prominentes y los contornos generales,
- líneas delgadas para volúmenes menores, detalles de forma y segundos planos,
- líneas de menor grosor para definir los cambios de volumen y para representar los detalles incisos,
- líneas discontinuas para la reconstrucción o proyección de elementos de forma perdidos, pero de los que quedan huellas sobre el estuco (o la piedra de base) que indican la forma original.

Sobre esta base, algunos dibujos incluyen también secciones completas reconstruidas que restituyen gráficamente las partes faltantes, ya sea por deterioro o destrucción intencionada, pero que a través de observaciones *in situ*, de los señalamientos de los arqueólogos registrados en los informes técnicos o por documentaciones fotográficas detalladas, se conoce su existencia previa y sus formas periféricas. Cada uno de estos dibujos incluye indicaciones precisas de las áreas restituidas.

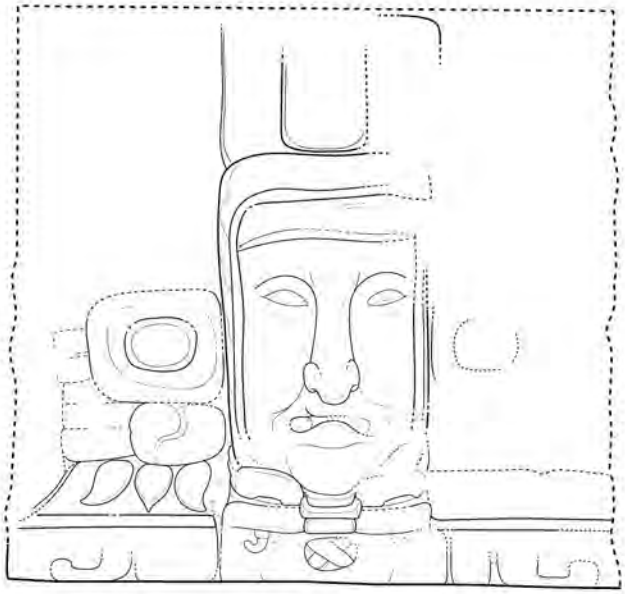
IMÁGENES DEL CORPUS



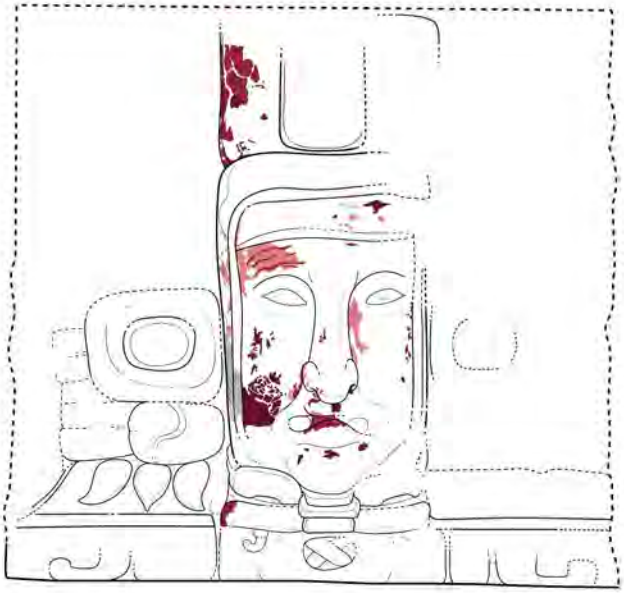
Mascarón poniente



E



Mascarón oriente



E

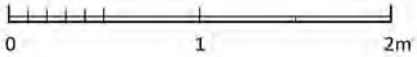
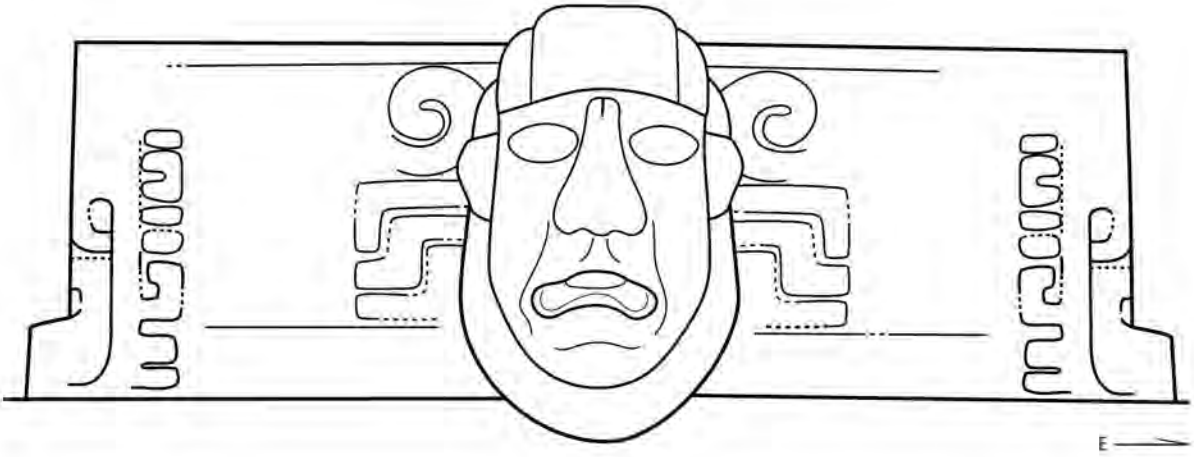


IMAGEN N°1 DEL CORPUS

EL TIGRE, Campeche
Esculturas integradas en la Plataforma 1C Sub (*ca*. 400 - 100 a.e.c.)
Dibujos realizados *in situ* por Daniel Salazar Lama.
Registros de Color por Daniel Salazar Lama,
Félix Camacho y Casandra Díaz Ortega (Proyecto CESAC).

Código Munsel
para colores utilizados:

Dark Red	5R 2.5/6	
Dark Red	5R 3/8	
Light Red	7.5R 6/6	
Color indefinido		



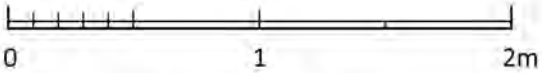


IMAGEN N°2 DEL CORPUS

YAXHÁ, Petén
Escultura integrada en la Estructura 142 Norte, Acrópolis Norte (*ca*. 200 - 50 a.e.c.)
Dibujo realizado por Daniel Salazar Lama.
Basado en dibujo previo del Proyecto de Desarrollo Sostenible de Petén (Yaxhá), en E. V. García (2001).

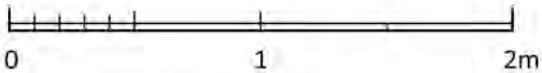
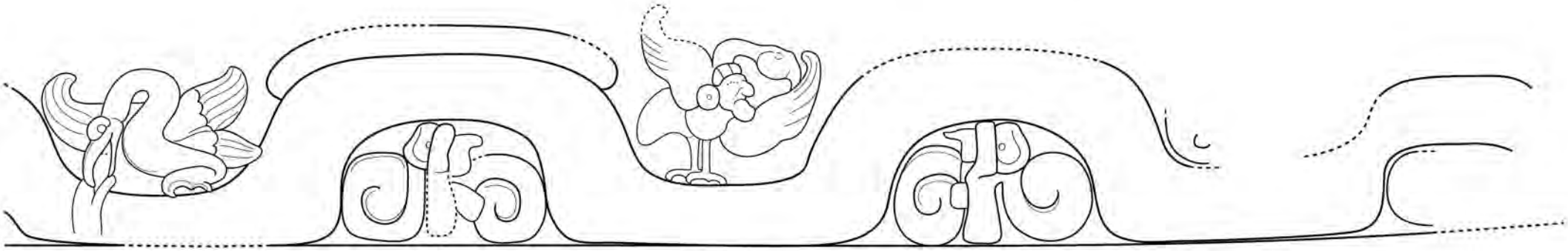
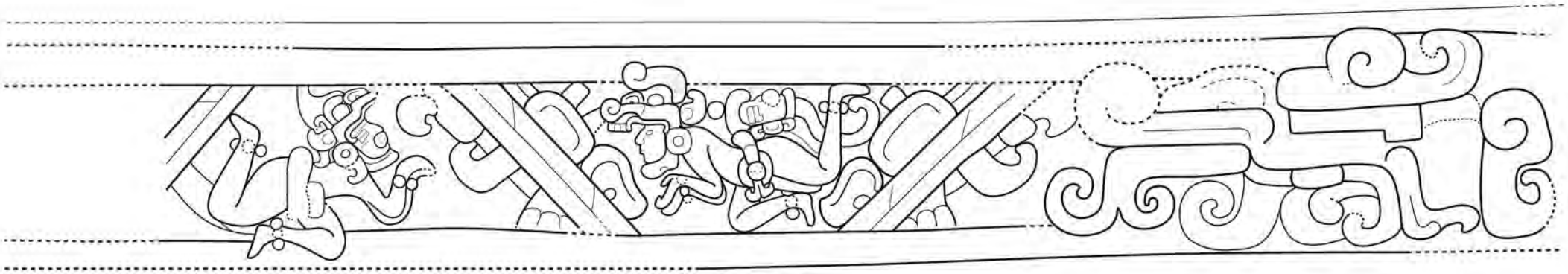


IMAGEN N°3 DEL CORPUS

YAXHÁ, Petén
Escultura integrada en la Estructura 142 Sur, Acrópolis Norte (*ca*. 200 - 50 a.e.c.)
Dibujo realizado por Daniel Salazar Lama.
Basado en dibujo previo del Proyecto de Desarrollo Sostenible de Petén (Yaxhá), en E. V. García (2001).



Tablero superior



Tablero inferior

O

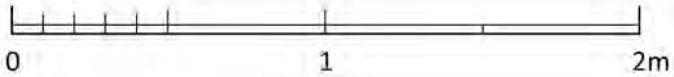
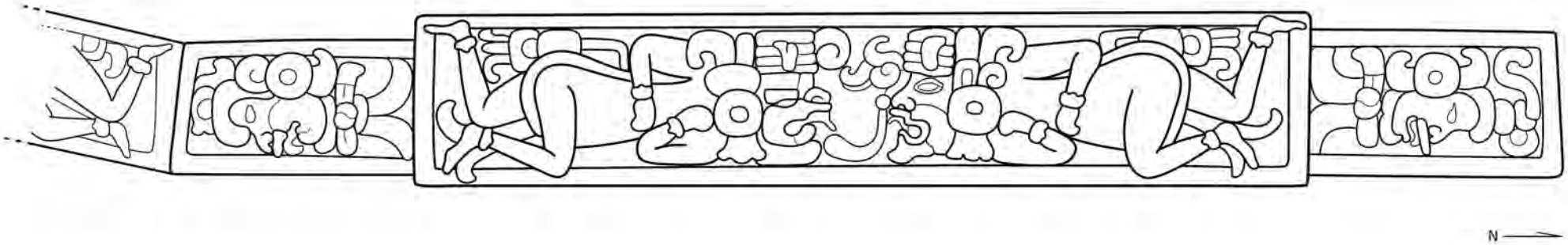


IMAGEN N°4 DEL CORPUS

EL MIRADOR, Petén
Esculturas integradas en la Calzada Acrópolis (*ca.* siglos II o I a.e.c.)
Dibujos realizados por Daniel Salazar Lama.
Basados en observaciones *in situ*, en registro fotográfico del autor, en dibujos previos de Gustavo Valenzuela (en Argyle 2009 y 2010) y en levantamiento 3D de University of South Florida (en Doyle y Houston 2012).



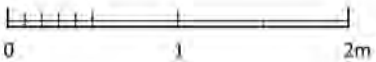
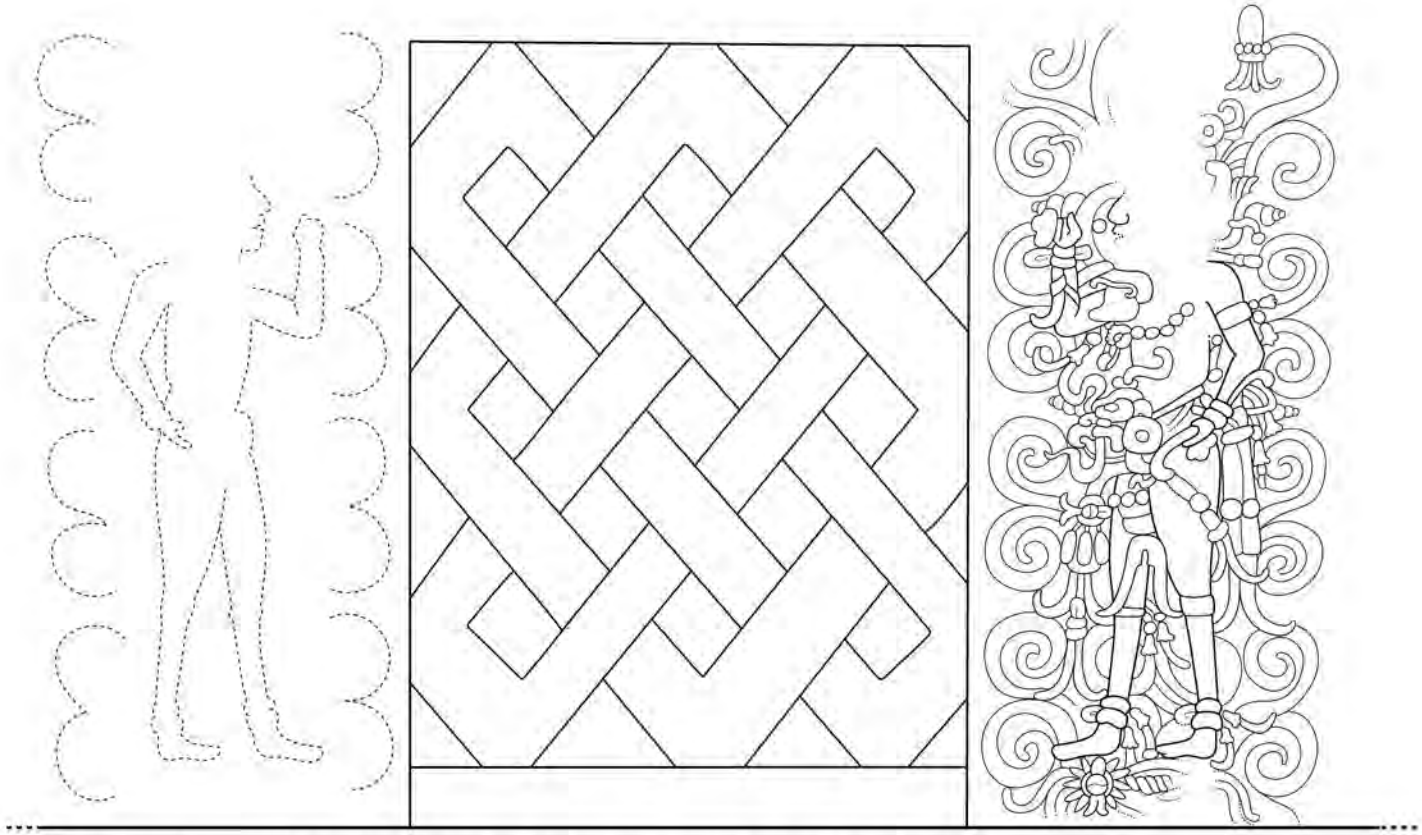
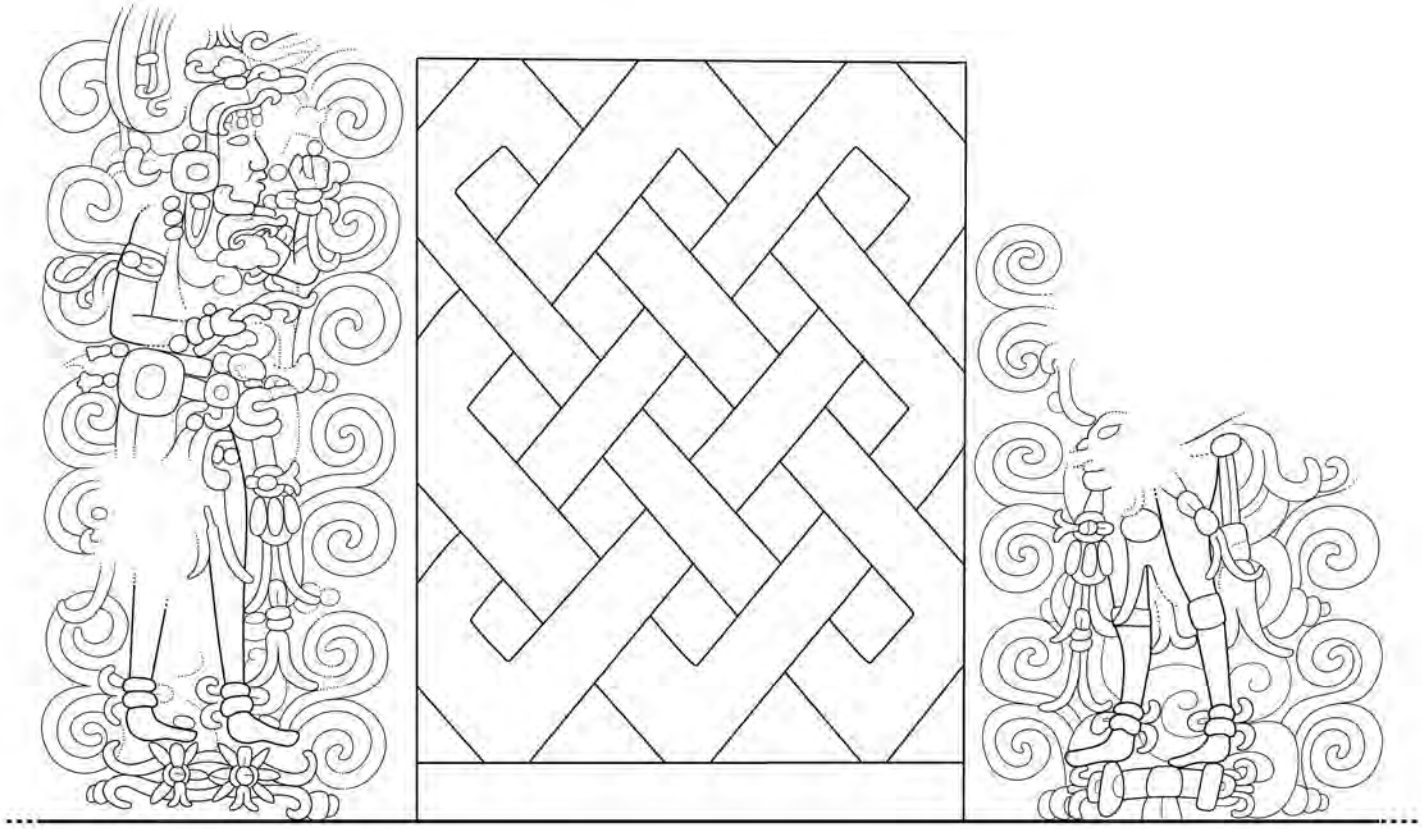


IMAGEN N°5 DEL CORPUS

UAXACTÚN, Petén
Escultura integrada en la Estructura H Sub-2, Grupo H (*ca*. 150 - 50 a.e.c.)
Dibujo realizado por Daniel Salazar Lama.
Basado en dibujo de Paulino Morales y Raúl Angüiano (en Valdés 1989 y 1993a y b).



Sección parcialmente conservada, con ubicación hipotética de un segundo personaje. Lado sur de la fachada este



Sección conservada. Lado norte de la fachada este

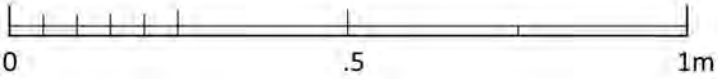


IMAGEN N°6 DEL CORPUS

UAXACTÚN, Petén
Esculturas integradas en la Estructura H Sub-10, Grupo H (siglo I a.e.c.)
Dibujos realizados por Daniel Salazar Lama.
Basados en dibujos previos publicados en Valdés (1989 y 1993a y b) y en Schele y Freidel (2000).

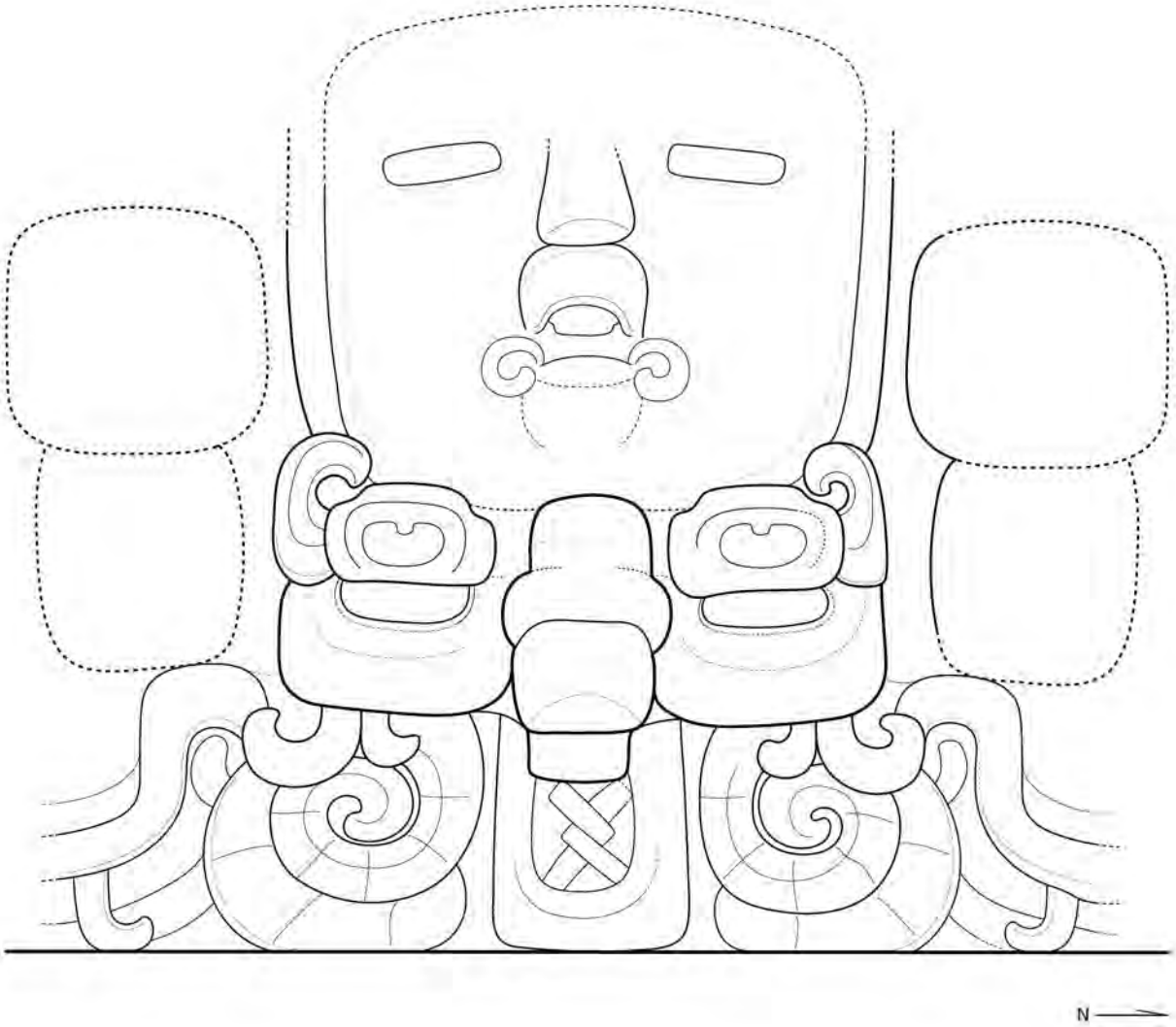


IMAGEN N°7 DEL CORPUS

TIKAL, Petén
Escultura integrada en Edificio 5D-23-2nd (*ca*. 200 - 225 e.c.)
Dibujo realizado por Daniel Salazar Lama.
Basado en dibujos previos de W. R. Coe, publicados en Sanz Castro (1998a) y A. Miller (1986).

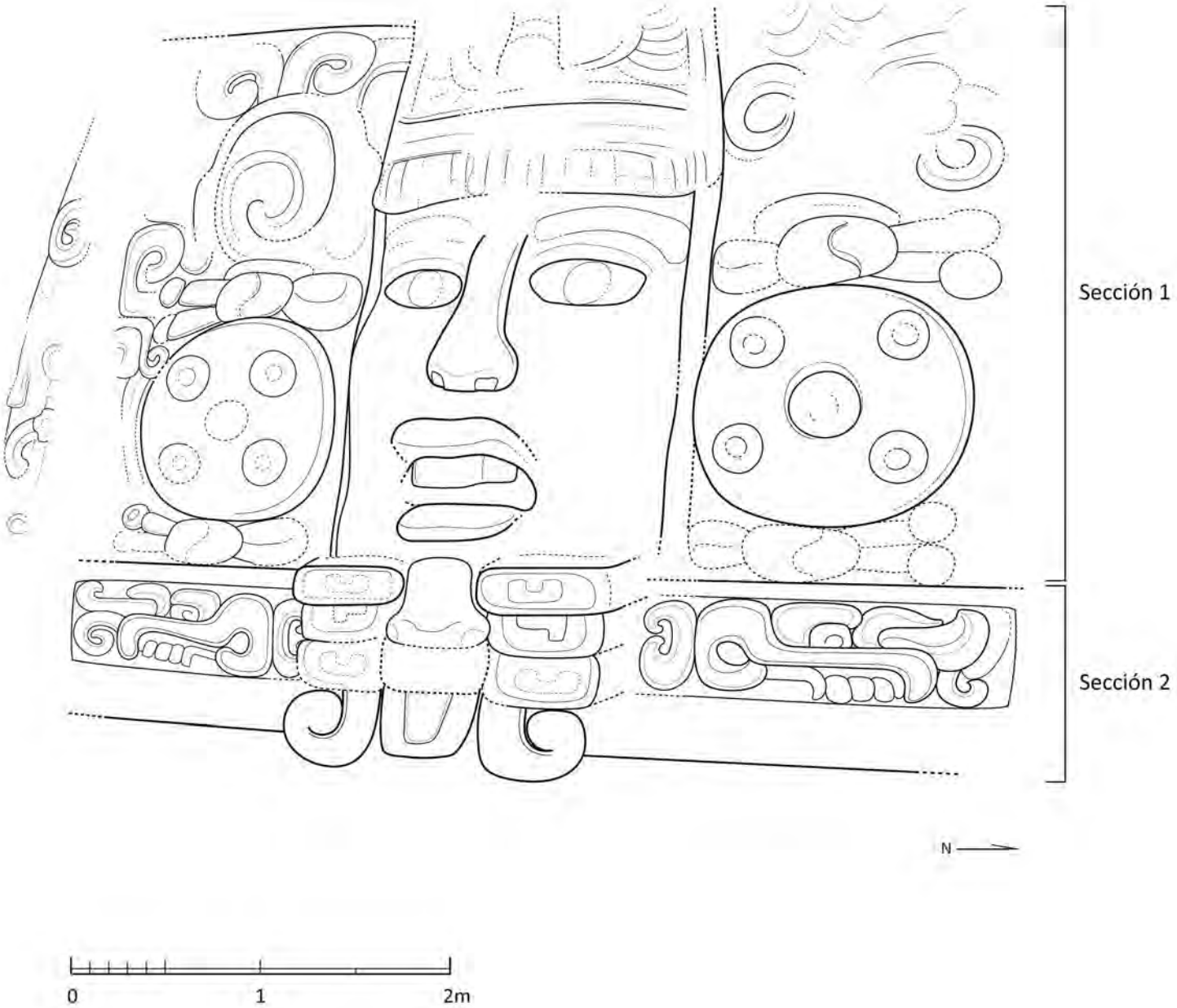
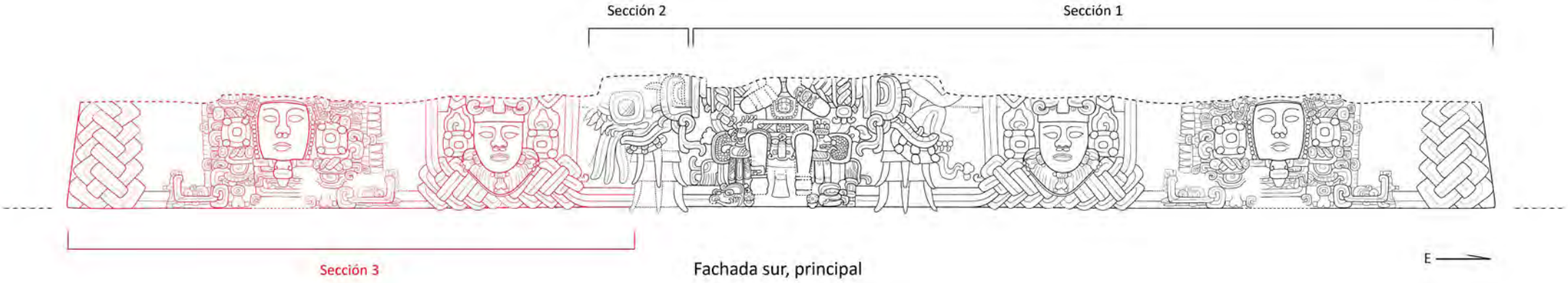


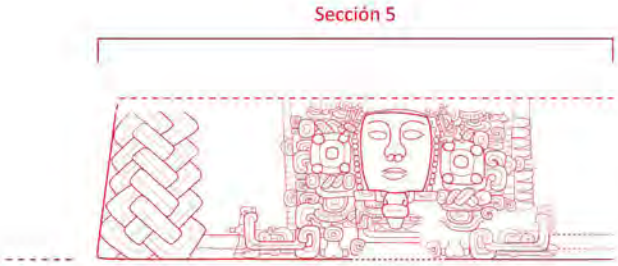
IMAGEN N°8 DEL CORPUS

IZAMAL, Yucatán
Escultura integrada en el Edificio Kabul (*ca*. 150 - 250 e.c.)
Dibujo reconstructivo realizado por Daniel Salazar Lama.
Basado en fotografía de Désiré Charnay (1857 - 1860) y en dibujos reconstrucituvos de Guillermo Kantún Rivera (publicados en Burgos Villanueva *et al*. 2013 y Kantún Rivera 2014).

Guía interpretativa:
Sección 1: elementos de estuco reportados recientemente *in situ*
Sección 2: elementos de estuco documentados en el registro fotográfico de D. Charnay.



Fachada oeste (reconstrucción hipotética)



Fachada este (reconstrucción hipotética)

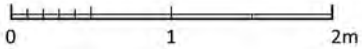
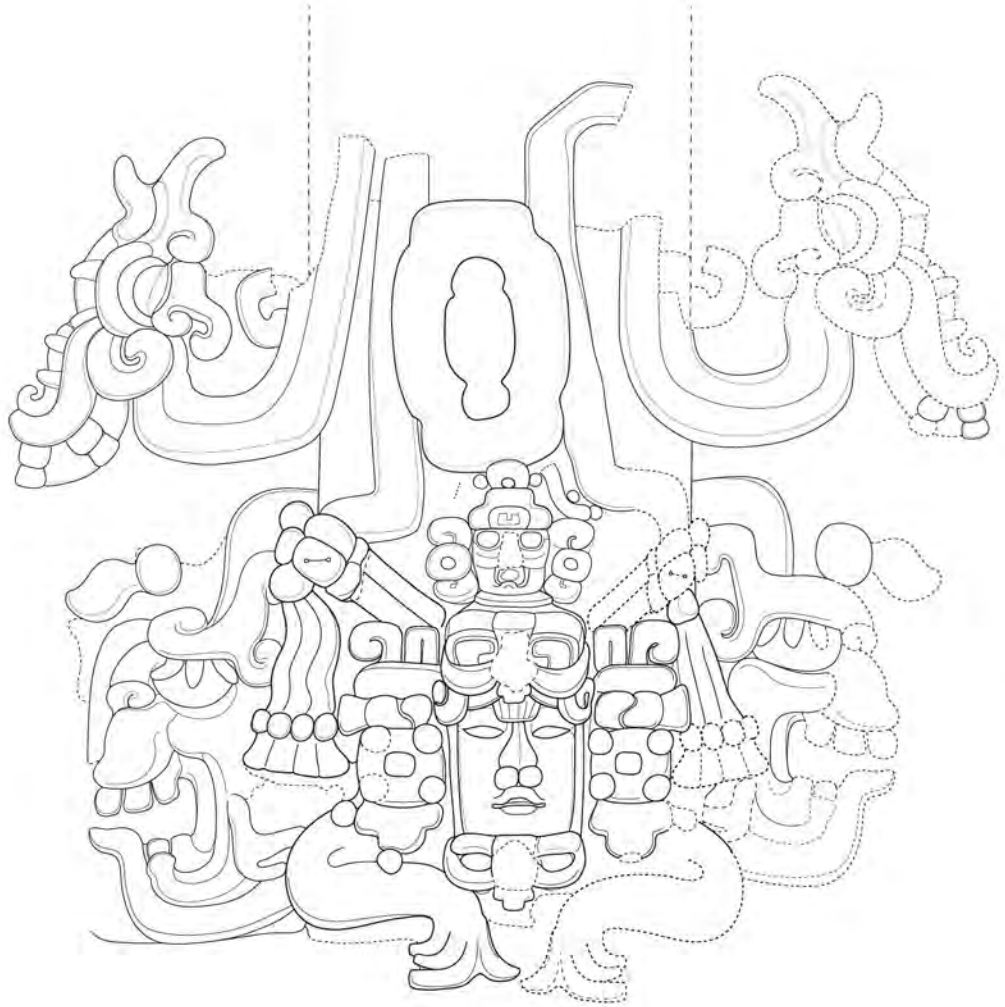
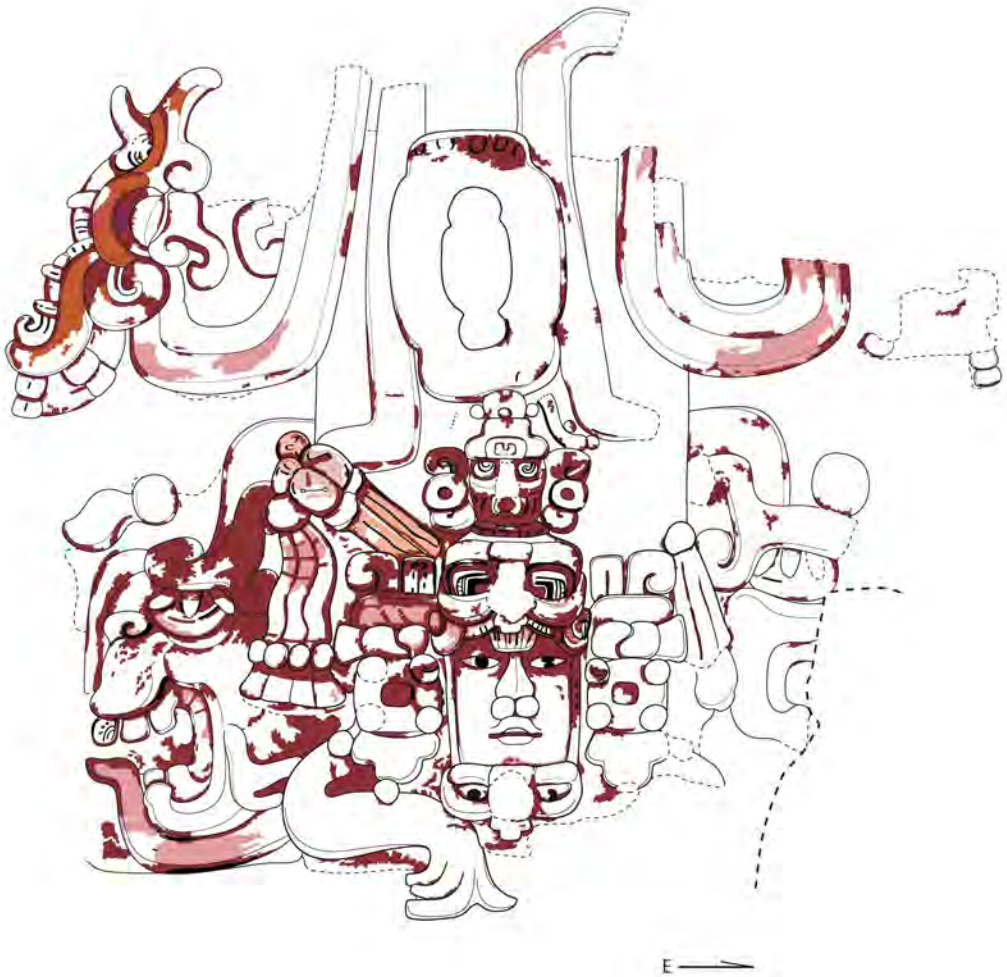


IMAGEN N°9 DEL CORPUS

XULTÚN, Petén
Escultura integrada en Edificio Pimiento, Acrópolis Los Árboles (*ca*. 250 - 300 e.c.)
Dibujos reconstructivos realizados por Daniel Salazar Lama.
Basados en dibujos previos de Hearther Hurst (en Saturno *et al*. 2012, Hurst 2012 y Rivera Castillo y Saturno 2014).

Guía interpretativa:
Sección 1: elementos de estuco reportados *in situ*
Sección 2: elementos de estuco restituidos a partir de fotografías en los informes (Saturno *et al*., 2012 y 2014)
Secciones 3, 4 y 5: áreas restituidas a partir de restos de estuco *in situ* y elementos desprendidos.





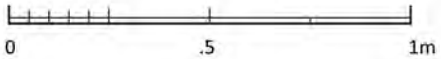


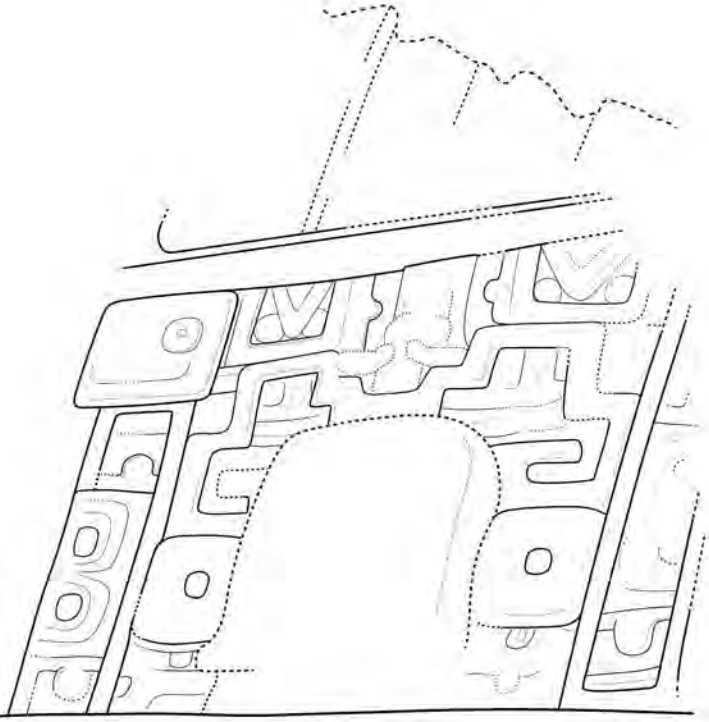
IMAGEN N°10 DEL CORPUS

BECÁN, Campeche
Escultura integrada en la subestructura del Edificio 2, Patio Sur de la Estructura X (*ca*. 250 - 450 e.c.)
Dibujos realizados *in situ* por Daniel Salazar Lama.
Registro de Color por Daniel Salazar Lama (Proyecto CESAC).

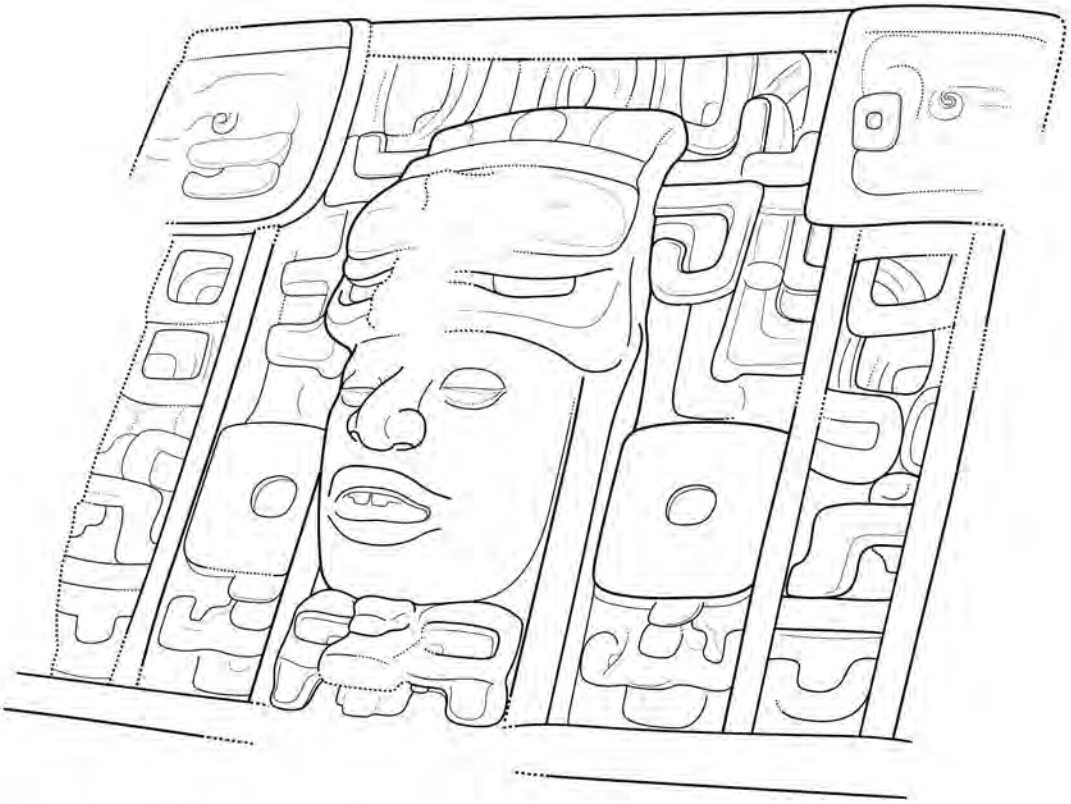
Guía interpretativa:
..... = 1° dibujo a línea, restitución de elementos iconográficos a partir de comparación y de los restos de estuco *in situ*
- - - - - = 2° dibujo con color, límite de mutilación del relieve orignal por una remodelación posterior.

Código Munsell para colores utilizados:

- 5YR 8/2 pinkish white
- 5YR 5/8 yellowish red
- Black
- 7.5R 7/4 pale red
- 7.5R 3/4 dusky red
- 5YR 7/6 reddish yellow
- 5YR 8/4 pink



Mascarón en 2° cuerpo



Mascarón en basamento o 1° cuerpo

S

0 1 2m

IMAGEN N°11 DEL CORPUS

LAMANAI, Belice
Esculturas integradas en la Estructura N9-56 (*ca*. 450 - 550 e.c.)
Dibujos realizados por Daniel Salazar Lama.
Basados en registro fotográfico del Proyecto Lamanai y en fotografías de Enrique Franco Torrijos.

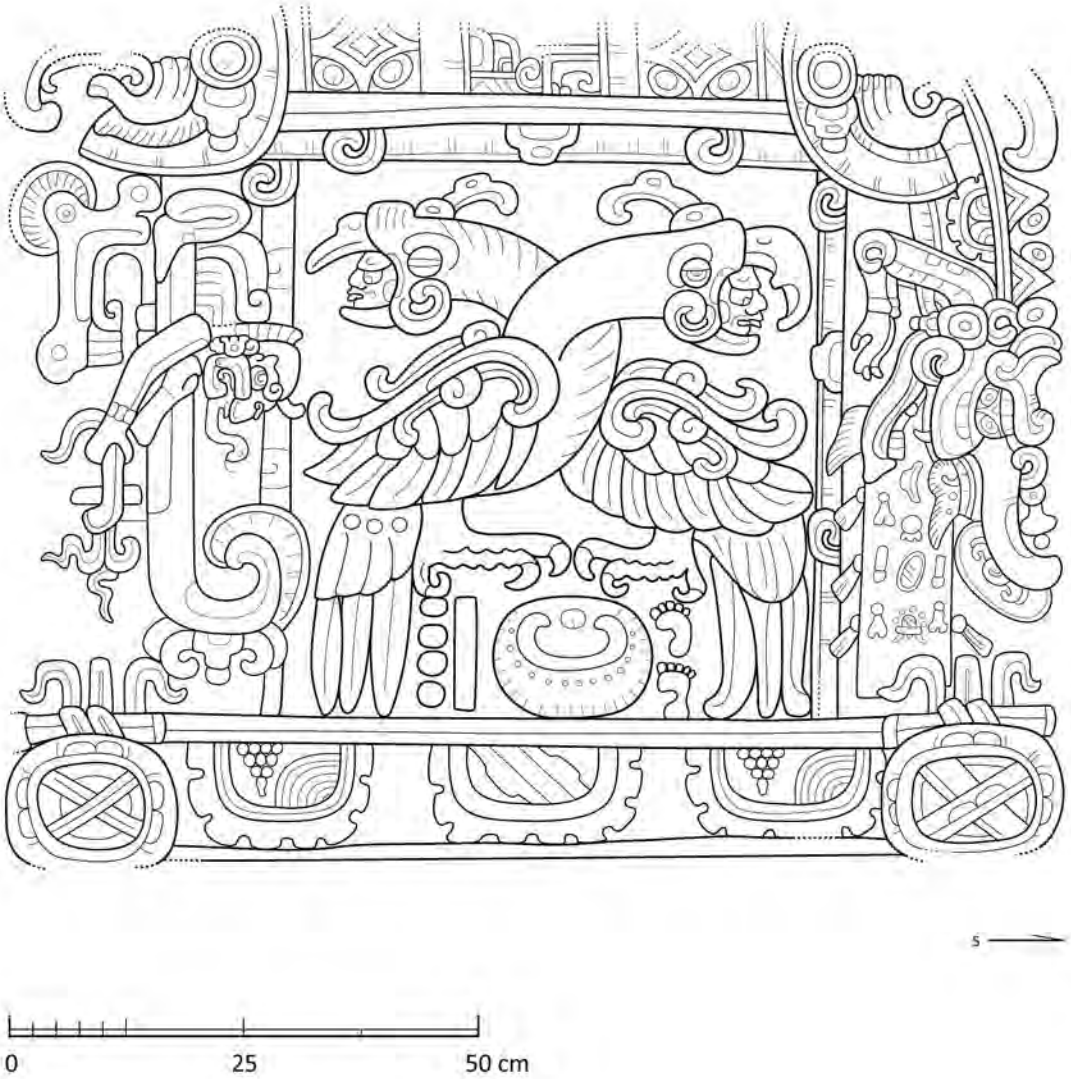


IMAGEN N°12 DEL CORPUS

COPÁN, Honduras
Escultura integrada en el Edificio Margarita, Acrópolis (*ca*. 440 - 470 e.c.).
Dibujo realizado por Daniel Salazar Lama.
Basado en levantamiento 3D de A. Tokovinine.

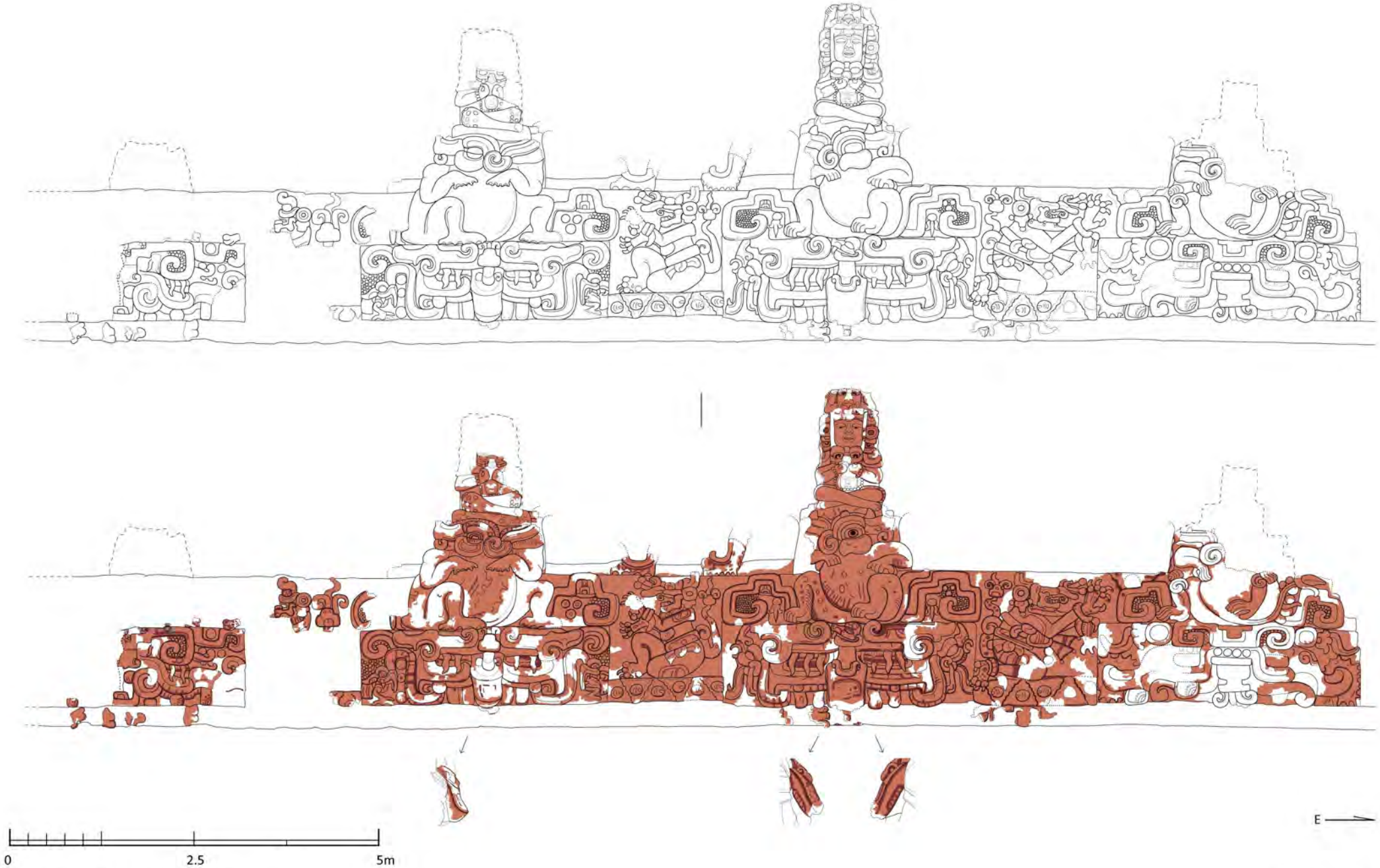
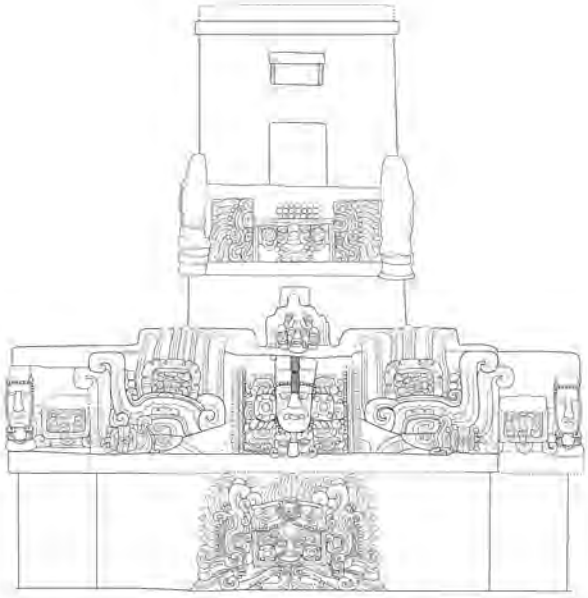


IMAGEN N°13 DEL CORPUS

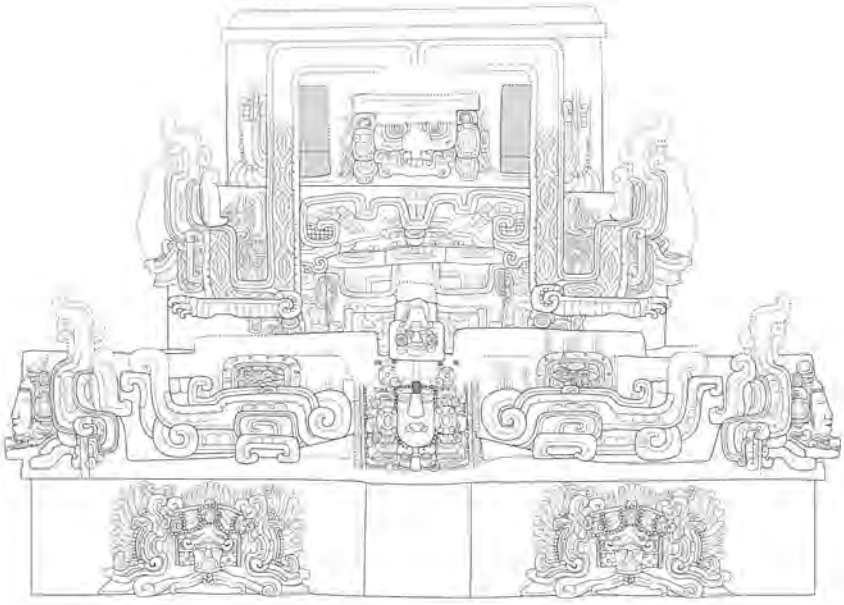
BALAMKÚ, Campeche
Escultura integrada en Estructura 1-A Sub, Grupo Central (*ca*. 550 - 600 e.c.).
Dibujos realizados *in situ* por Daniel Salazar Lama.
Registro de Color por Daniel Salazar Lama.

Código Munsell para colores utilizados:

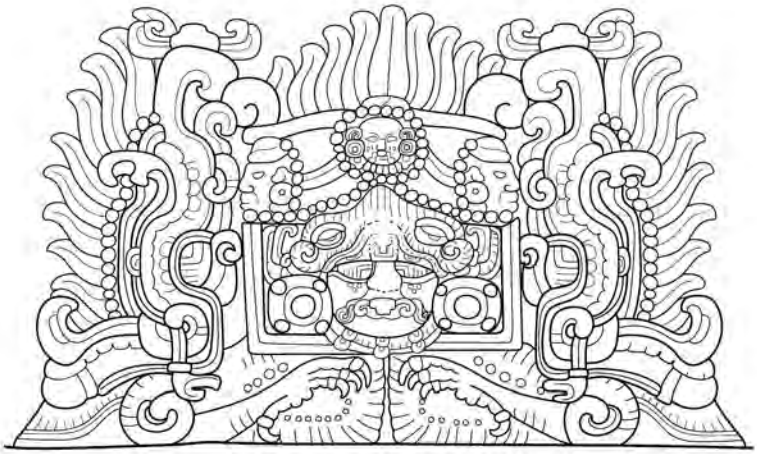
Red 2.5YR 5/8
Dusky Red 7.5R 3/4
Brownish Gray 5YR 4/2



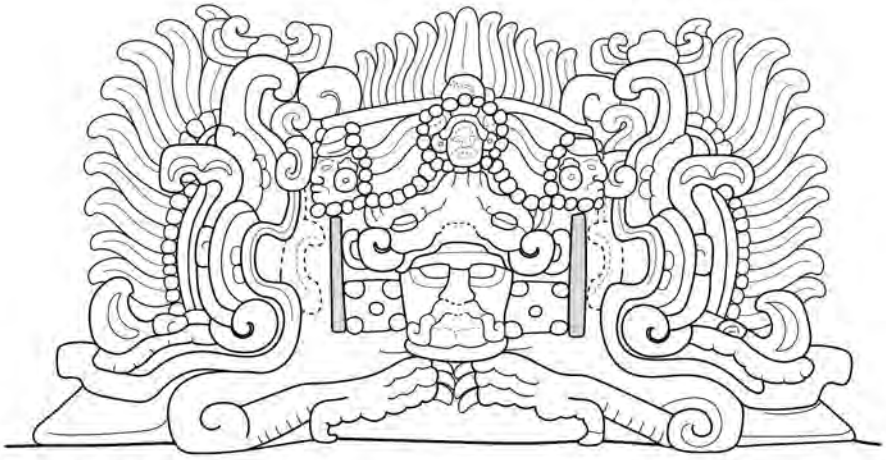
Fachada norte



Fachada oeste



Relieve en fachada norte



Relieve en fachada oeste

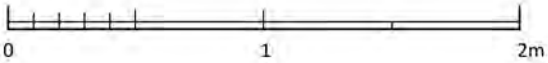
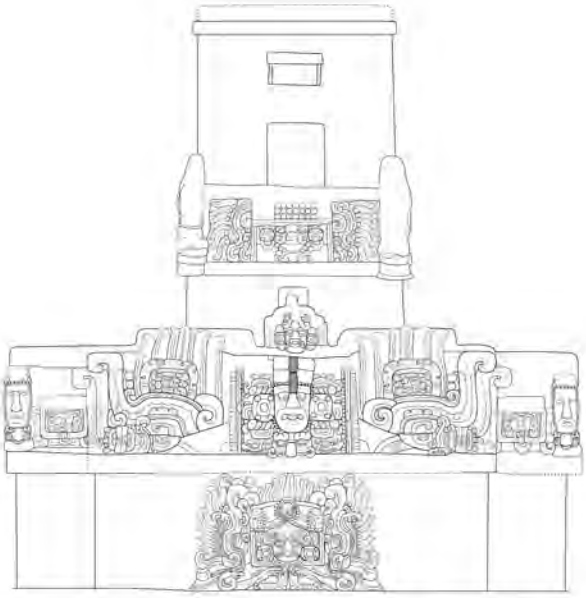
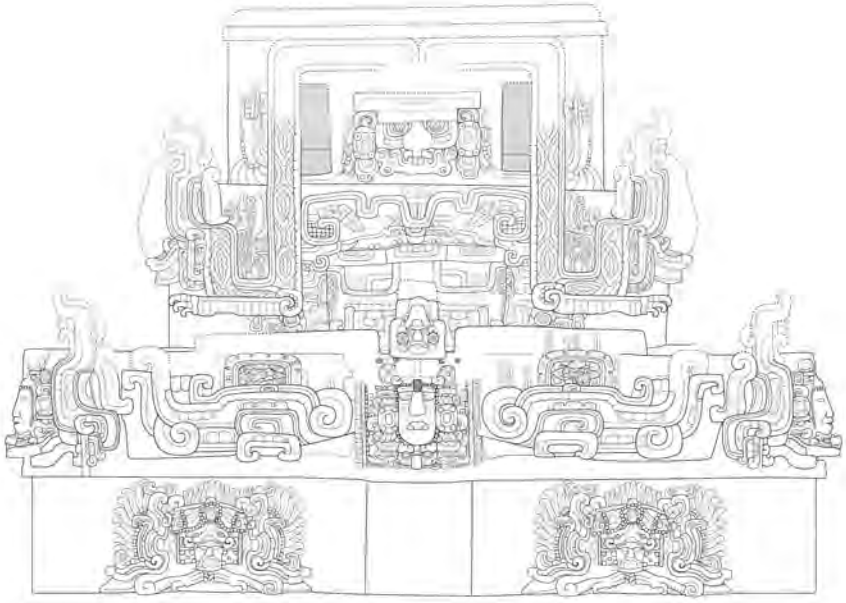


IMAGEN N°14 DEL CORPUS

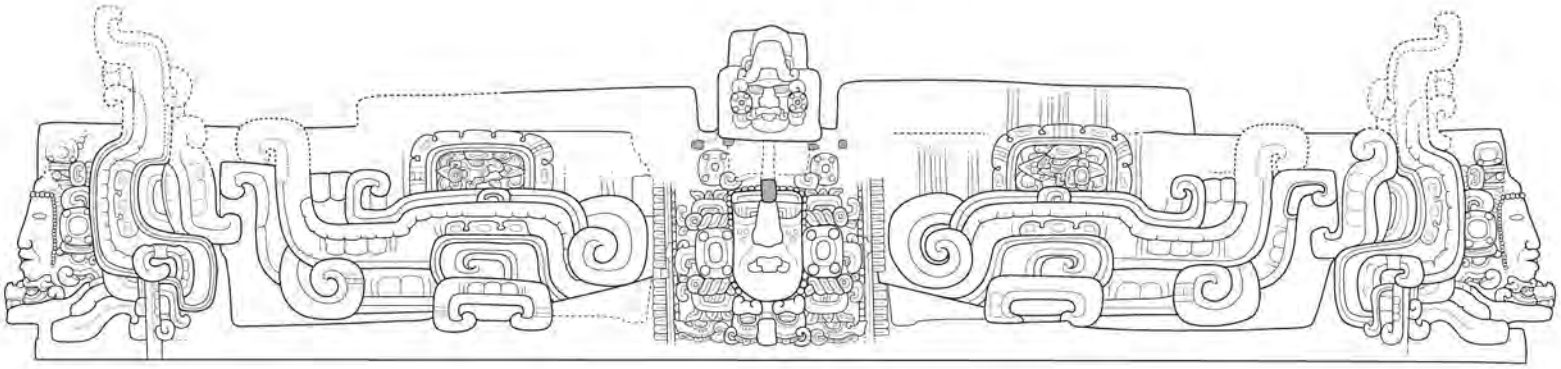
COPÁN, Honduras
Esculturas integradas en el Edificio Rosalila, muros inferiores del 1° cuerpo, Acrópolis (*ca*. 532 - 551 e.c.)
Dibujos realizados por Daniel Salazar Lama.
Basados en dibujos previos de Barbara Fash, en observaciones *in situ* y en registro fotográfico de la réplica en el Museo de Escultura de Copán.



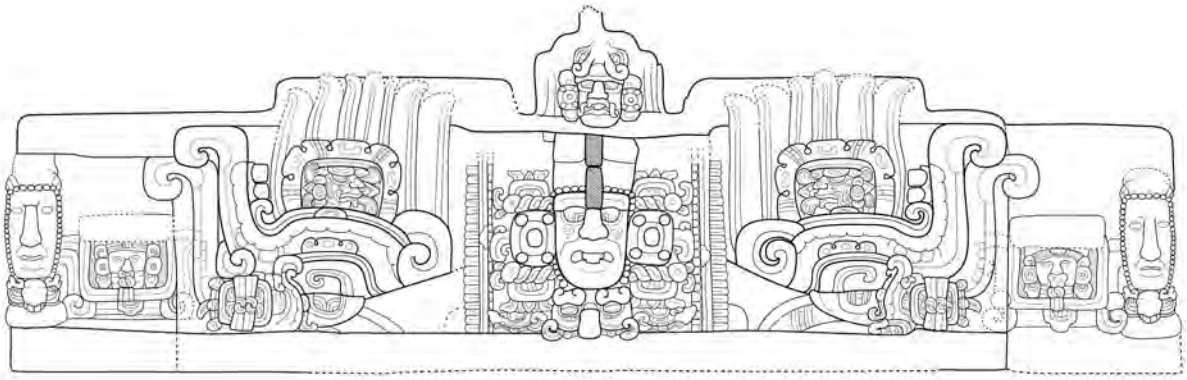
Fachada norte



Fachada oeste



Friso de la fachada oeste.



Friso de la fachada norte.

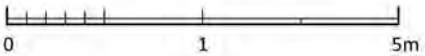


IMAGEN N°15 DEL CORPUS

COPÁN, Honduras
Esculturas integradas en el Edificio Rosalila, sección superior del 1° cuerpo, Acrópolis (*ca*. 532 - 551 e.c.)
Dibujos realizados por Daniel Salazar Lama.
Basados en dibujos previos de Barbara Fash, en observaciones *in situ* y en registro fotográfico de la réplica en el Museo de Escultura de Copán.

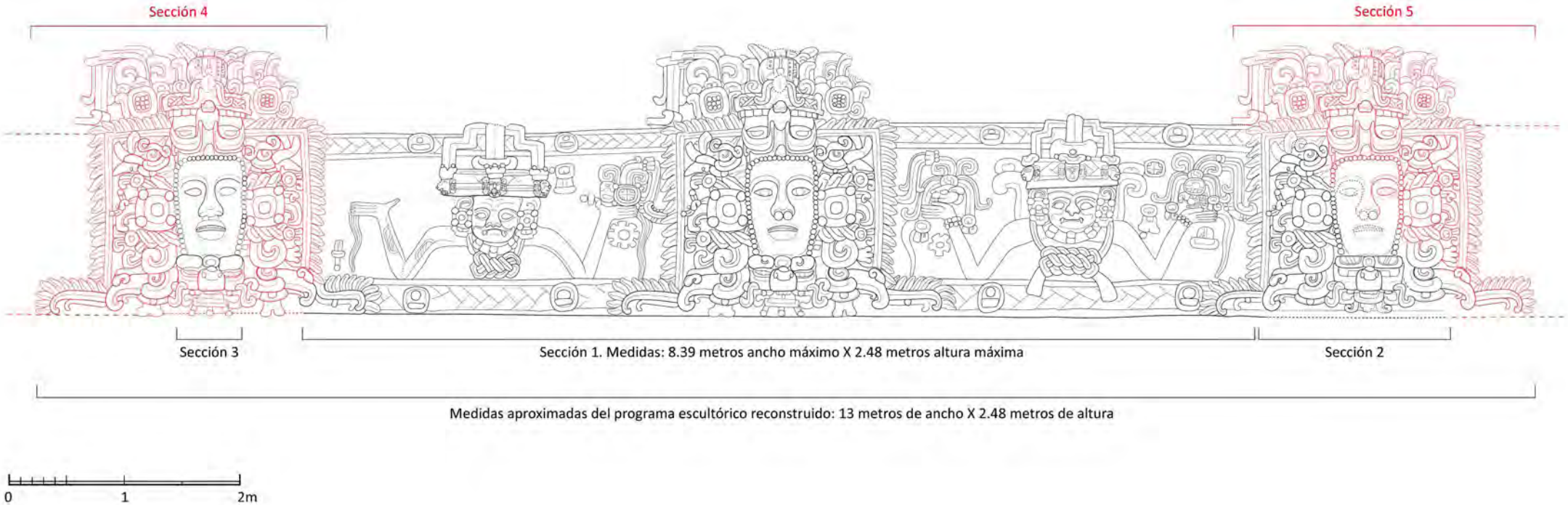
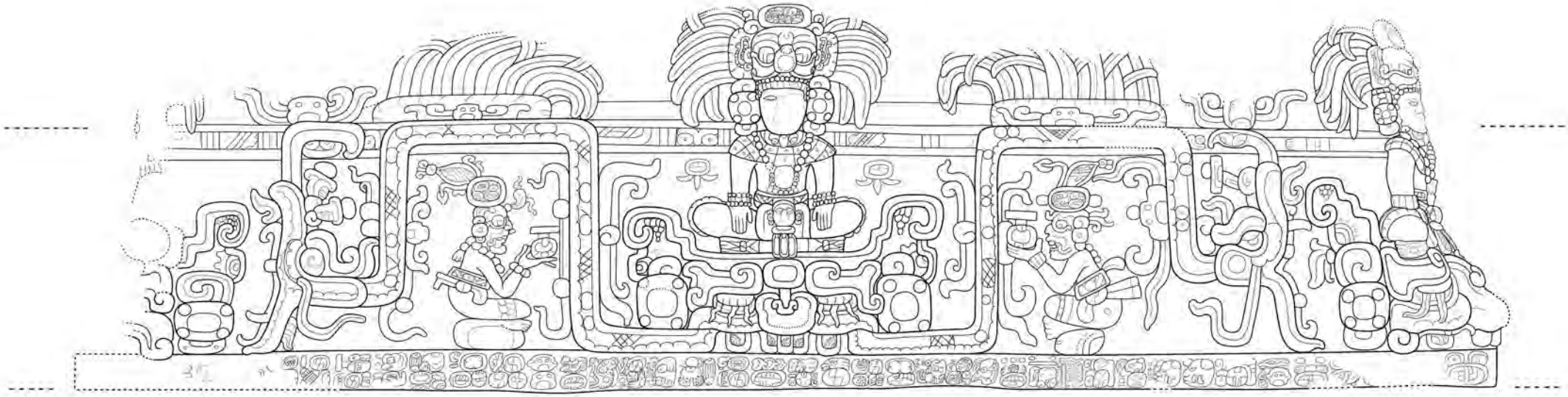


IMAGEN N°16 DEL CORPUS

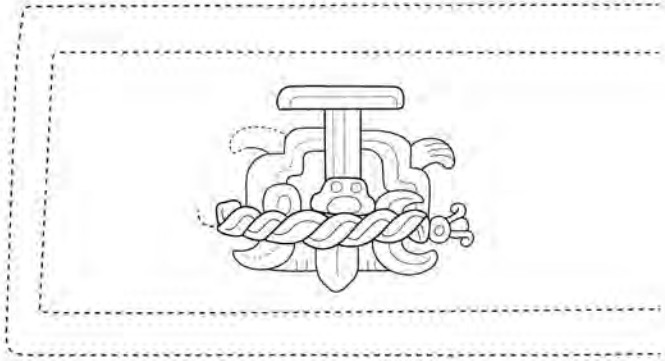
PLACERES, Campeche
Escultura de procedencia desconocida, resguardado en MNA (*ca*. 250 - 600 e.c.)
Dibujo reconstructivo realizado por Daniel Salazar Lama.
Basado en dibujo hecho *in situ* y en registro fotográfico disponible en:
https://traffickingculture.org/data/placeres/

Guía interpretativa:
Sección 1: elementos de estuco existentes en el estado actual del programa escultórico
Secciones 2 y 3: elementos de estuco documentados en fotografías del saqueo y reconstruidos en el dibujo
Secciones 4 y 5: elementos reconstruidos hipotéticamente a partir de los restos de estuco y de la comparación iconográfica.

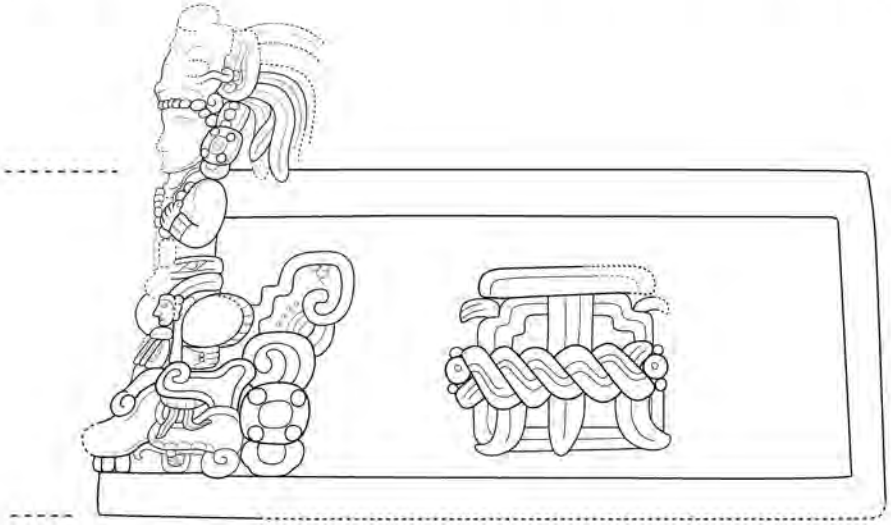


Fachada oeste

S



Fachada norte



Fachada sur

0 1 2m

IMAGEN N°17 DEL CORPUS

HOLMUL, Petén
Escultura integrada en el Edificio A, Grupo II (*ca.* 598 - 600 e.c.)
Dibujos realizados por Daniel Salazar Lama.
Basados en registro fotográfico y dibujo previo de A. Tokovinine (cortesías del Proyecto Arqueológico Holmul).

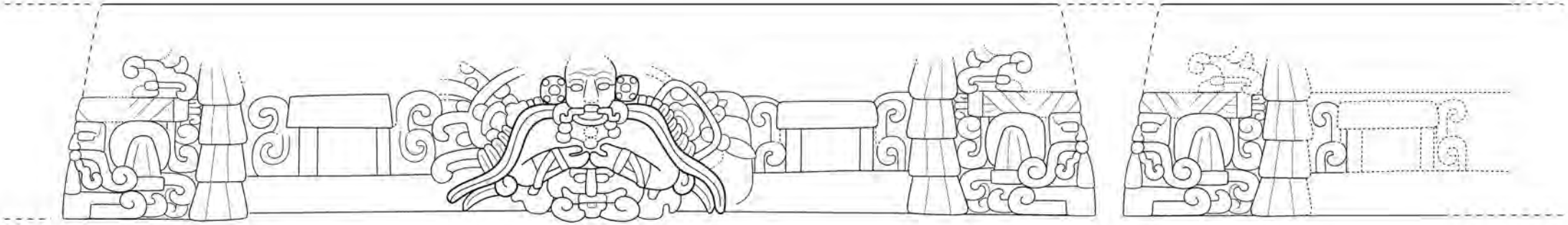
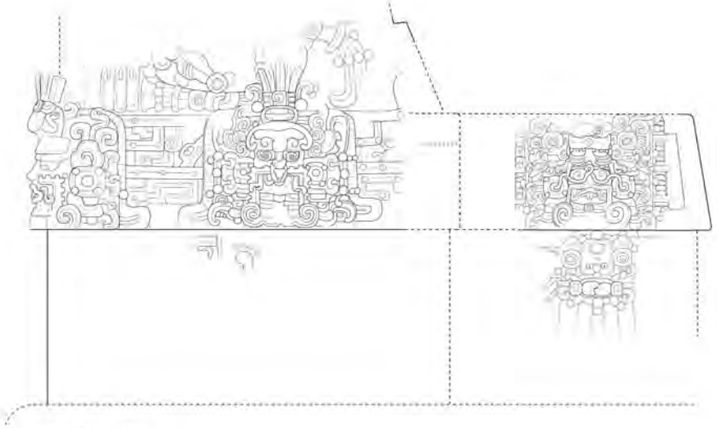
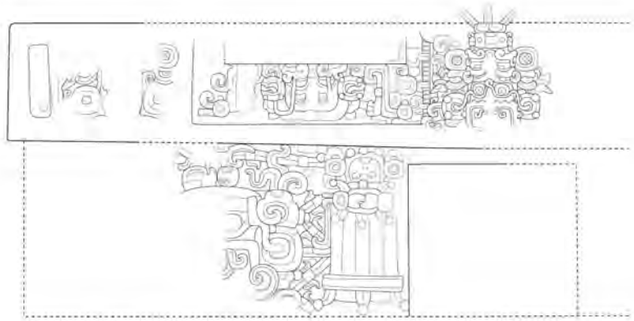


IMAGEN N°18 DEL CORPUS

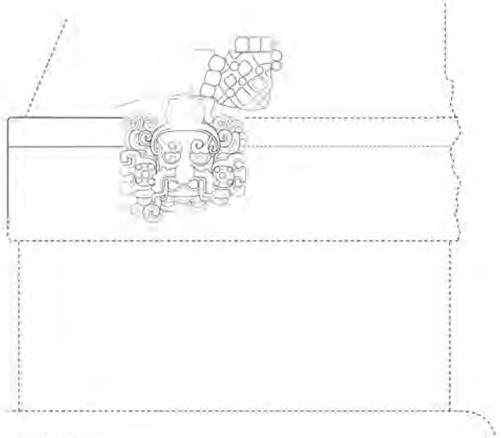
TIKAL, Petén
Escultura integrada en la Estructura 5D-82-1st, Mundo Perdido (*ca.* 200 - 300 e.c.)
Dibujo realizado por Daniel Salazar Lama.
Basado en dibujos previos publicados por Laporte (2000) Laporte y Fialko (1995)
Sin información sobre dimensiones.



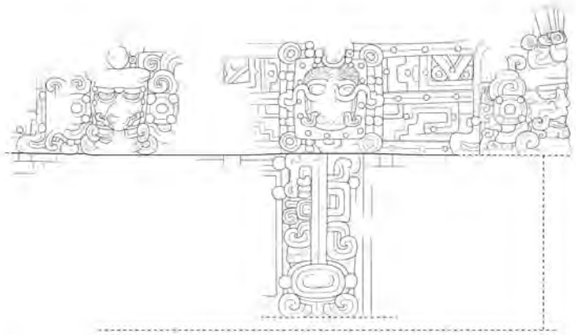
Fachada norte



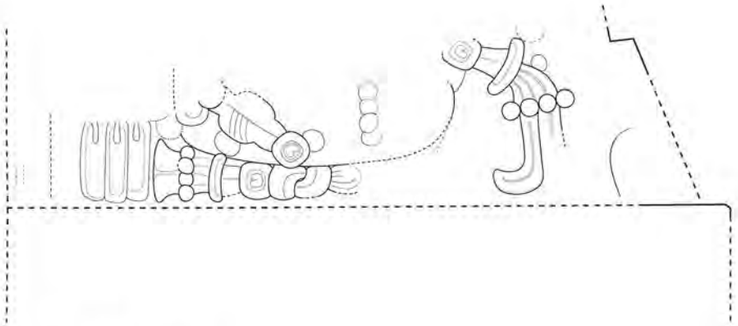
Fachada oeste



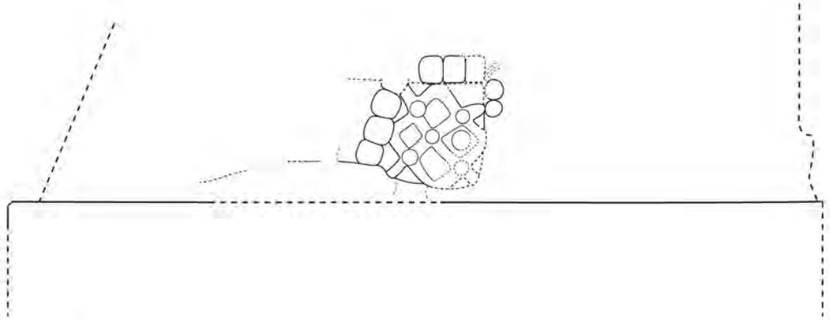
Fachada sur



Fachada este



Crestería de fachada norte



Crestería de fachada sur

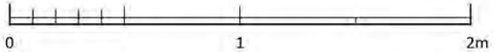
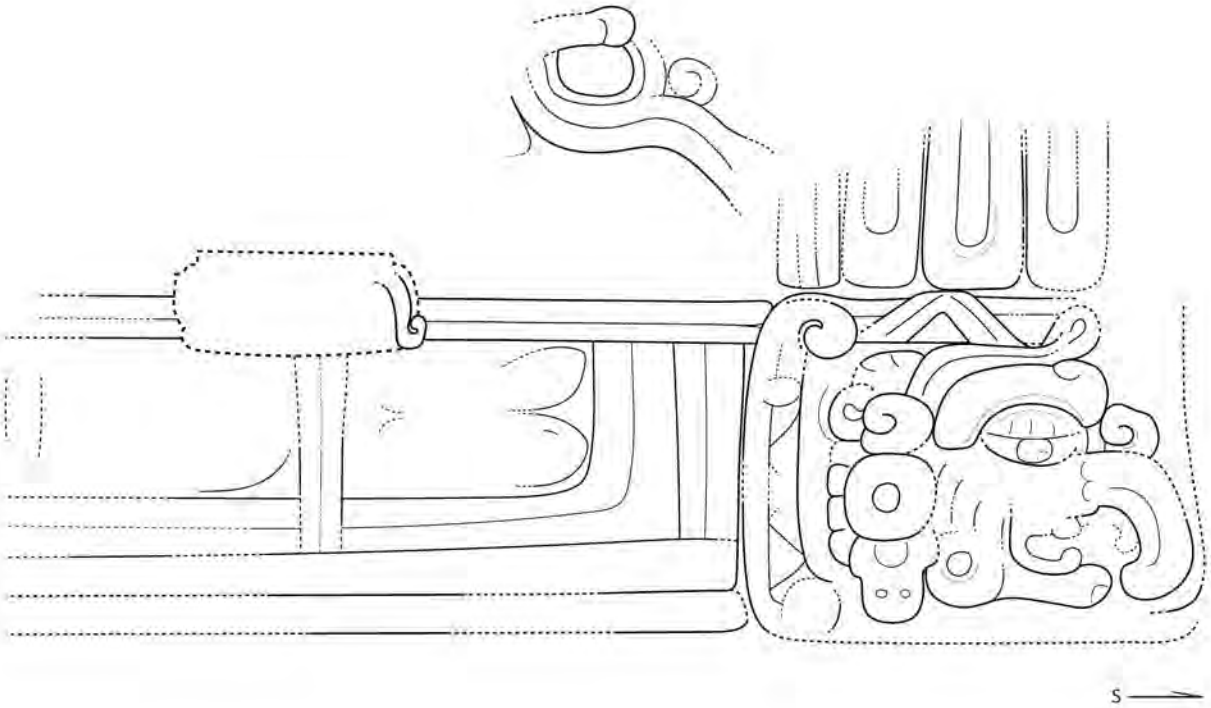


IMAGEN N°19 DEL CORPUS

EL ZOTZ, Petén
Esculturas integradas en el Templo del Sol Nocturno del Grupo El Diablo (*ca*. 350 - 400 e.c.)
Dibujos realizados por Daniel Salazar Lama.
Basados en fotografías de Jorge Pérez de Lara y en dibujos previos de Stephen Houston y Mary Clarke (publicados en Taube y Houston 2015).



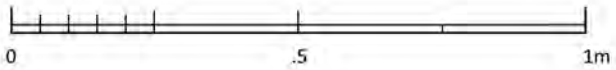
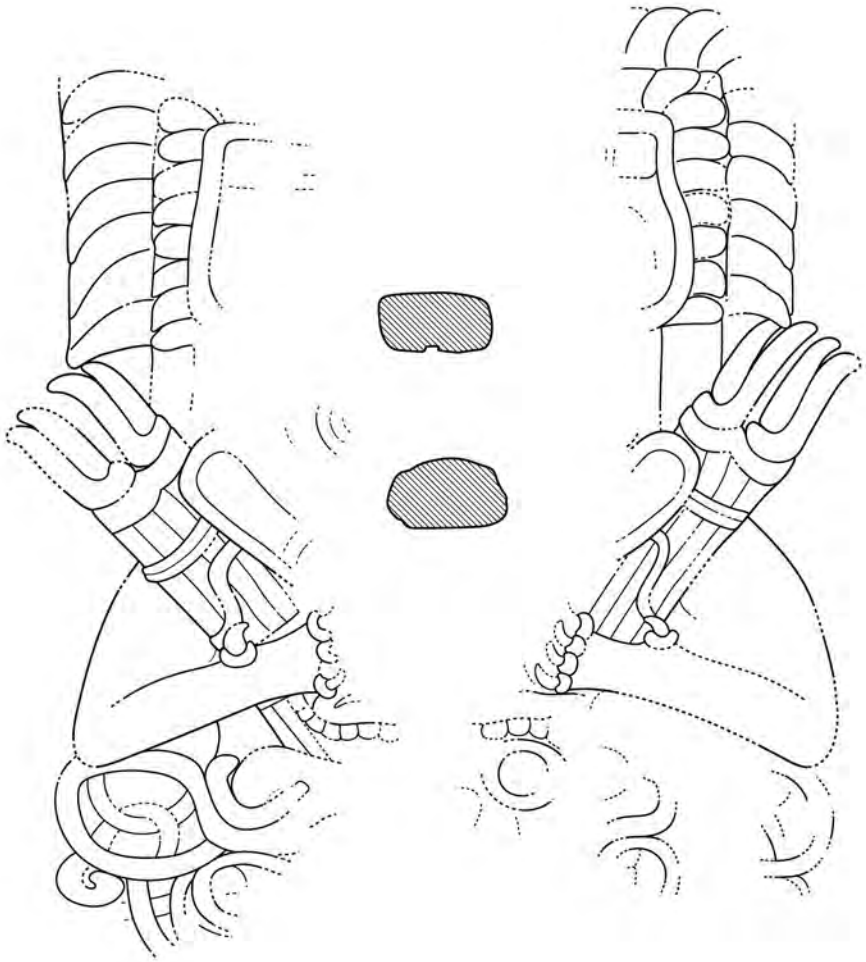
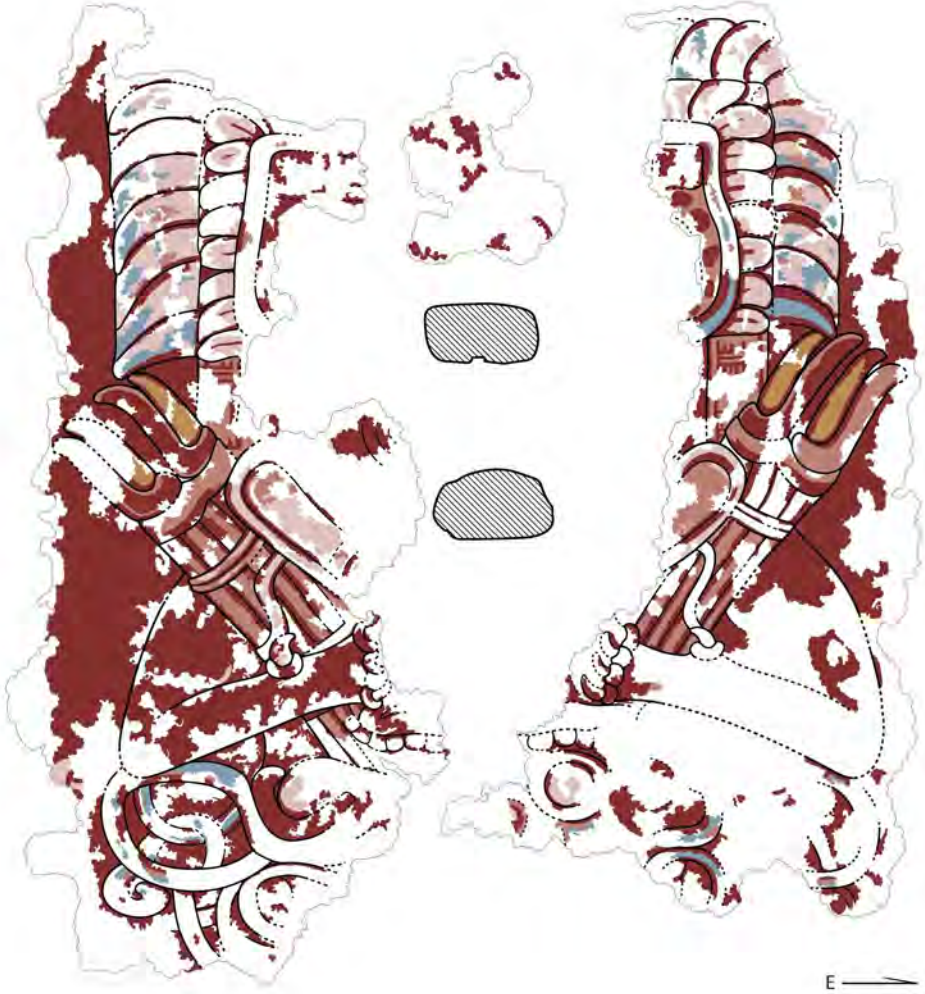
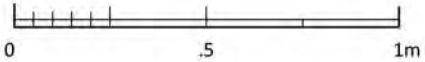


IMAGEN N°20 DEL CORPUS

DZIBANCHÉ, Quintana Roo
Escultura integrada en el Templo I, Grupo Dzibanché (*ca*. 300 - 450 e.c.)
Dibujo realizado por Daniel Salazar Lama.
Basado en observaciones y boceto realizado *in situ* y en registro fotográfico de Luz Evelia Campaña y Rogelio Valencia Rivera.







Paleta cromática.
Códigos Munsell utilizados:

- Rojo oscuro base (Dark red): 7.5R 3/6
- Rojo pardo claro base (Red): 10R 5/6
- Rosa (Grayish pink): 5YR 8/2
- Amarillo ocre (Dark yellowish orange): 10YR 6/6
- Azul claro (Pale blue): 5B 6/2
- Blanco (White): 5YR 8/1

- Clavos (almas) de piedra sobresalientes para soporte de estuco
- Límite del estuco conservado

IMAGEN N°21 DEL CORPUS

DZIBANCHÉ, Quintana Roo
Escultura integrada en el Templo II, Grupo Tutil (*ca*. 500 - 600 e.c.)
Dibujos realizados *in situ* por Daniel Salazar Lama.
Registro de color por Daniel Salazar.

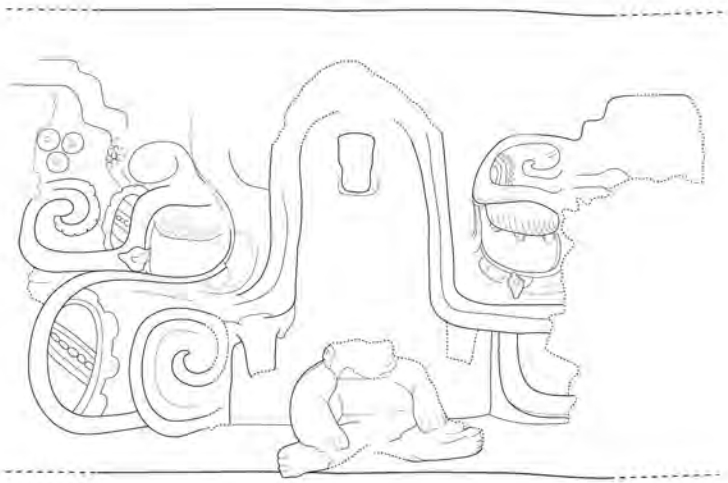
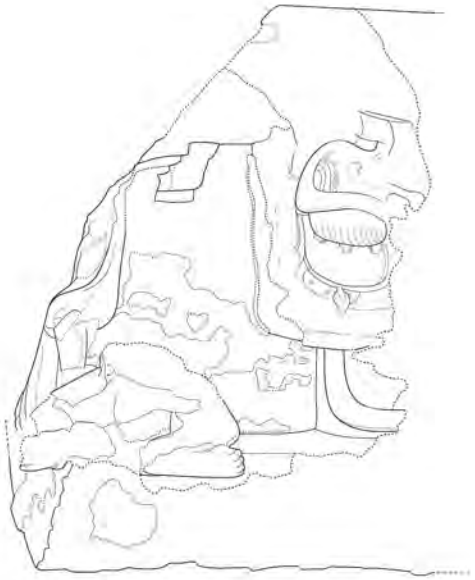


Imagen desplegada del relieve y parcialmente reconstruida

SE

Vista lateral (poniente)

Vista frontal (sur)

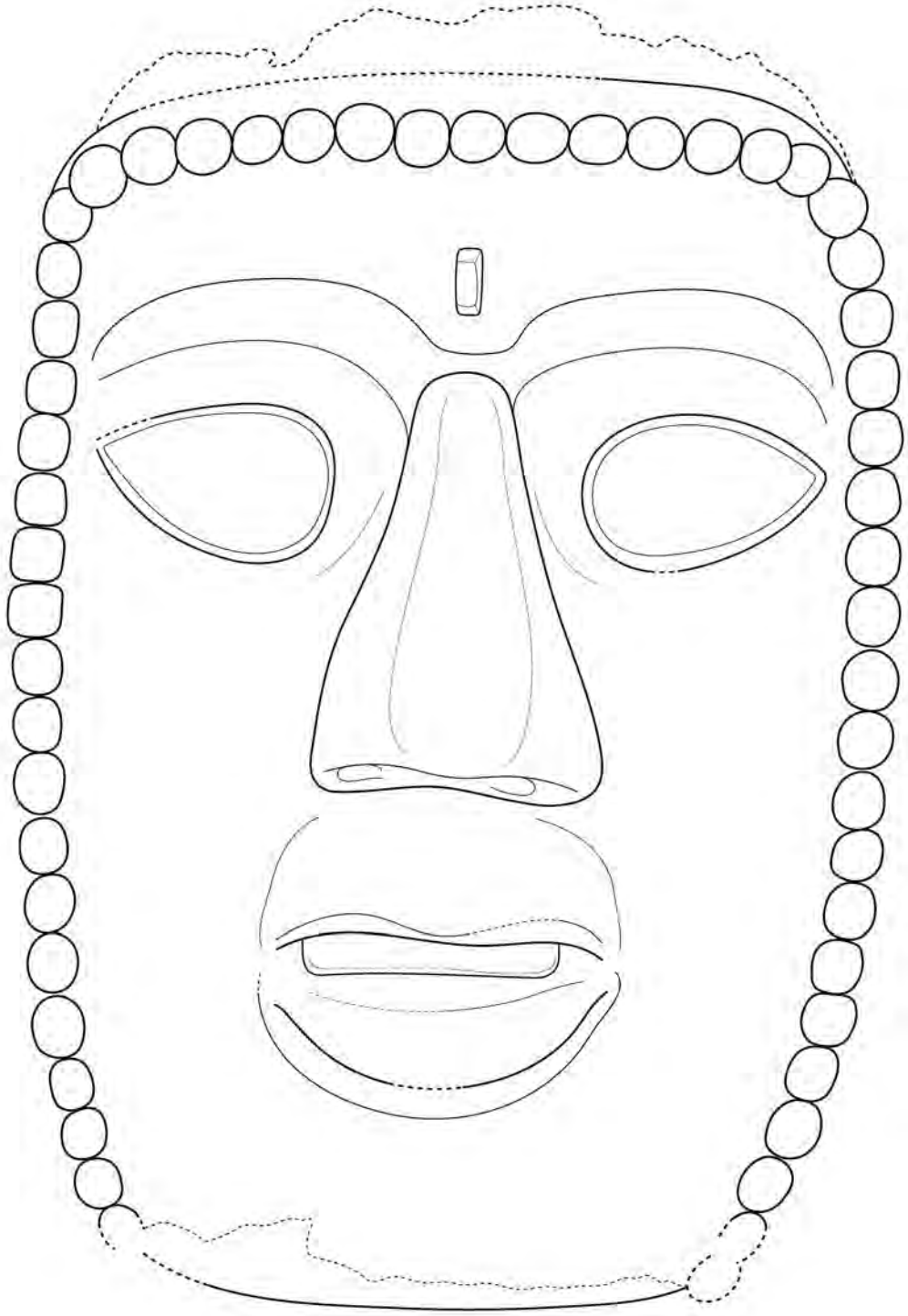


Vista lateral (oriente)

0 1 2m

IMAGEN N°22 DEL CORPUS

TONINÁ, Chiapas
Escultura integrada en el talud de la terraza 3 (*ca*. 500 - 600 e.c.)
Dibujos realizados *in situ* por Daniel Salazar Lama.



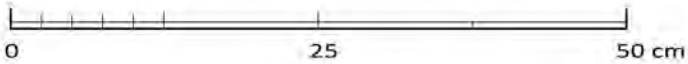


IMAGEN N°23 DEL CORPUS

ROSTRO DE ESTUCO N°1. PROCEDENCIA DESCONOCIDA, Campeche
Escultura saqueada del sur de Campeche (*ca.* 250 - 600 e.c.)
Dibujo realizado por Daniel Salazar Lama.
Basado en registro fotográfico del autor y en Fields y Reents-Budet 2005, Fig. Cat. 62.

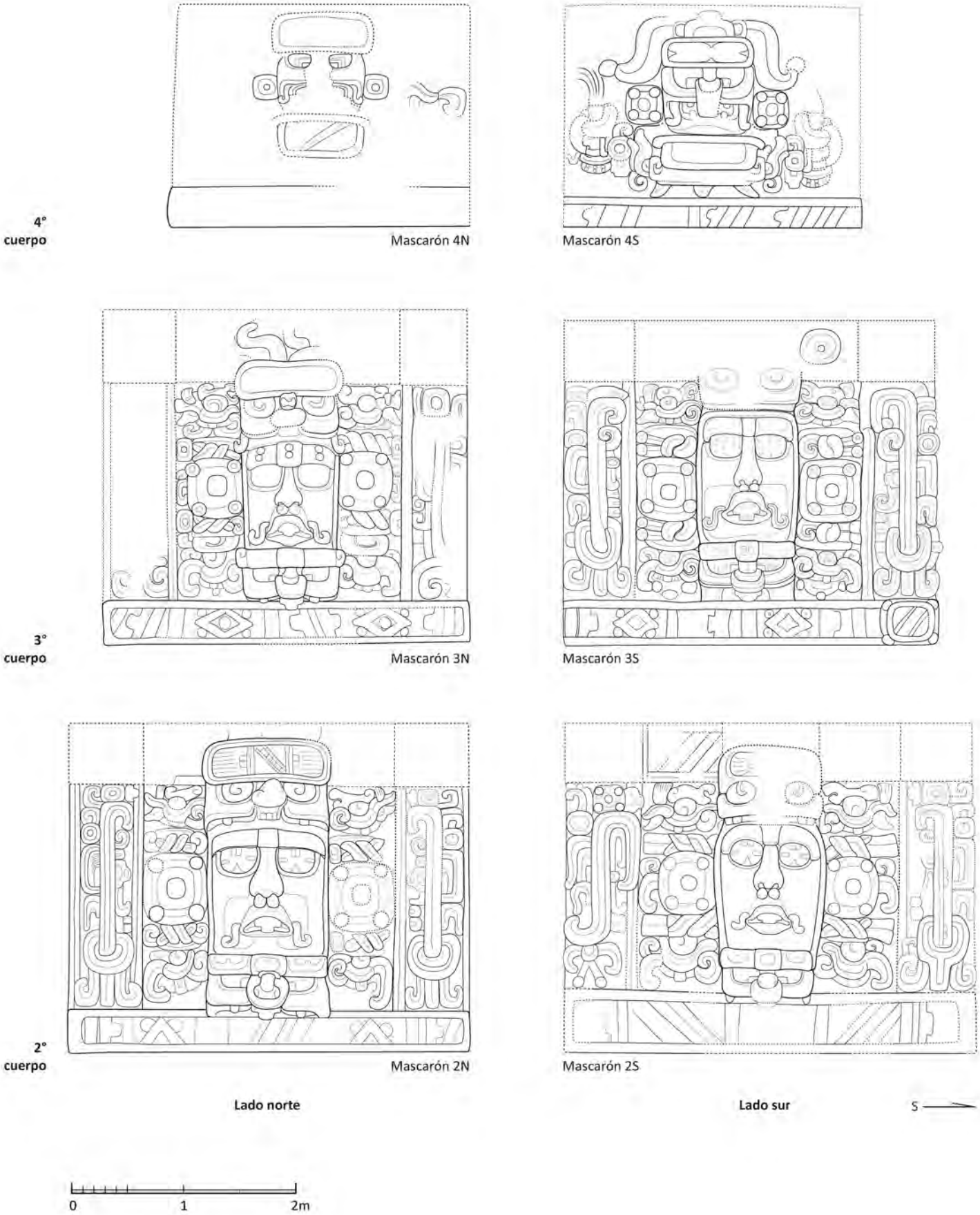
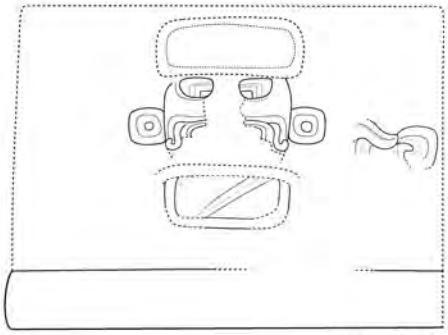


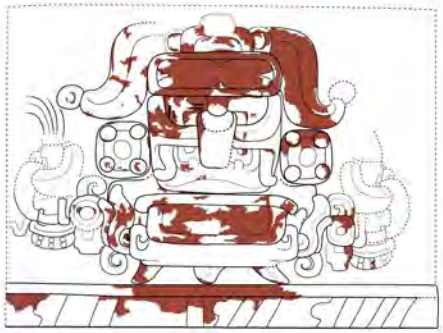
IMAGEN N°24 [I] DEL CORPUS

KOHUNLICH, Quintana Roo
Esculturas integradas en la Estructura A1 (*ca*. 200/250 - 400 e.c.)
Dibujos realizados *in situ* por Daniel Salazar Lama.

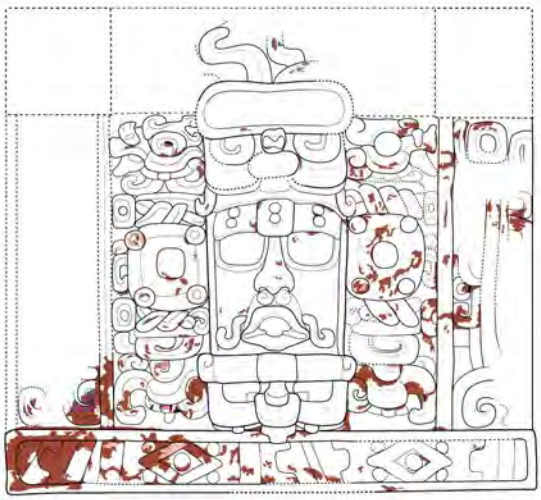


4° cuerpo

Mascarón 4N

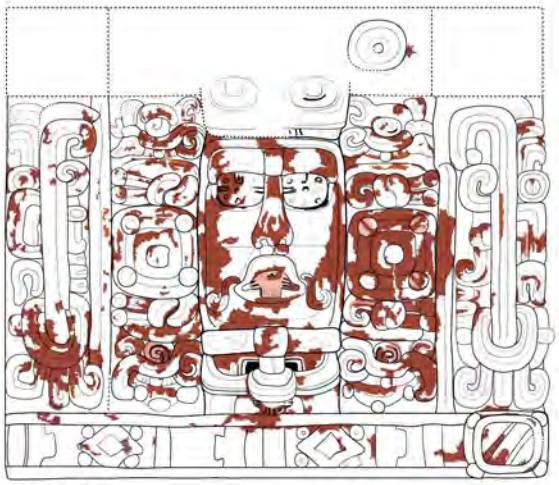


Mascarón 4S

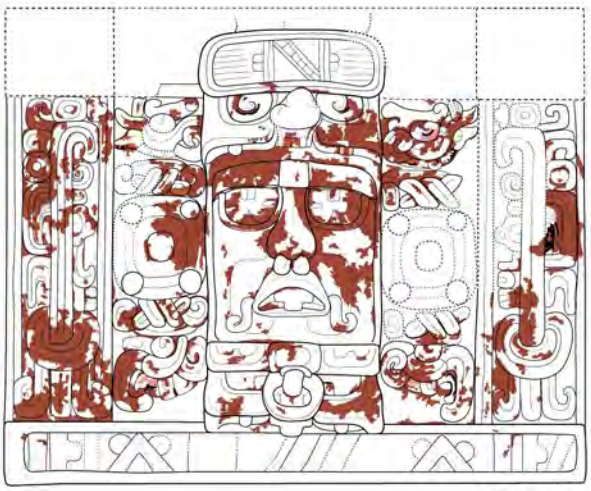


3° cuerpo

Mascarón 3N

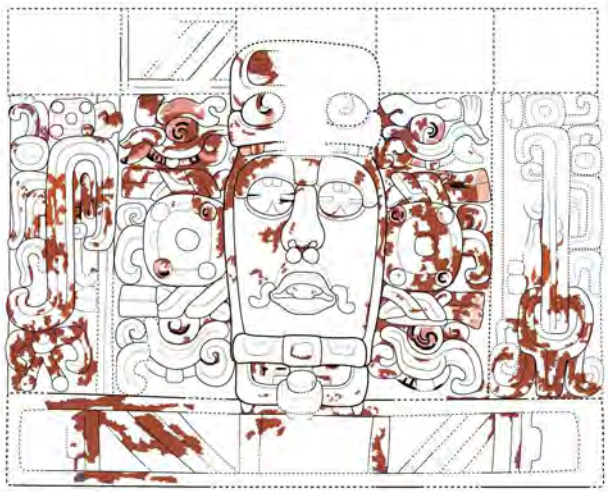


Mascarón 3S



2° cuerpo

Mascarón 2N



Mascarón 2S

Lado norte

Lado sur

S

0 1 2m

Paleta cromática.
Códigos Munsell utilizados:

Rojo base (Red): 10R 4/8
Rojo claro (Light Red): 10R 7/6
Naranja (Yellowish red): 5YR 5/8
Rosa/naranja claro sobrepuesto (Pink): 5YR 8/4
Rosa muy claro. Color no codificado
Restituido a partir de las fotografías originales de Enrique F. Torrijo
Negro sobrepuesto (Black)
Color indeterminado

IMAGEN N°24 [II] DEL CORPUS

KOHUNLICH, Quintana Roo
Esculturas integradas en la Estructura A1 (*ca*. 200/250 - 400 e.c.)
Dibujos realizados *in situ* por Daniel Salazar Lama.
Registro de color por Daniel Salazar

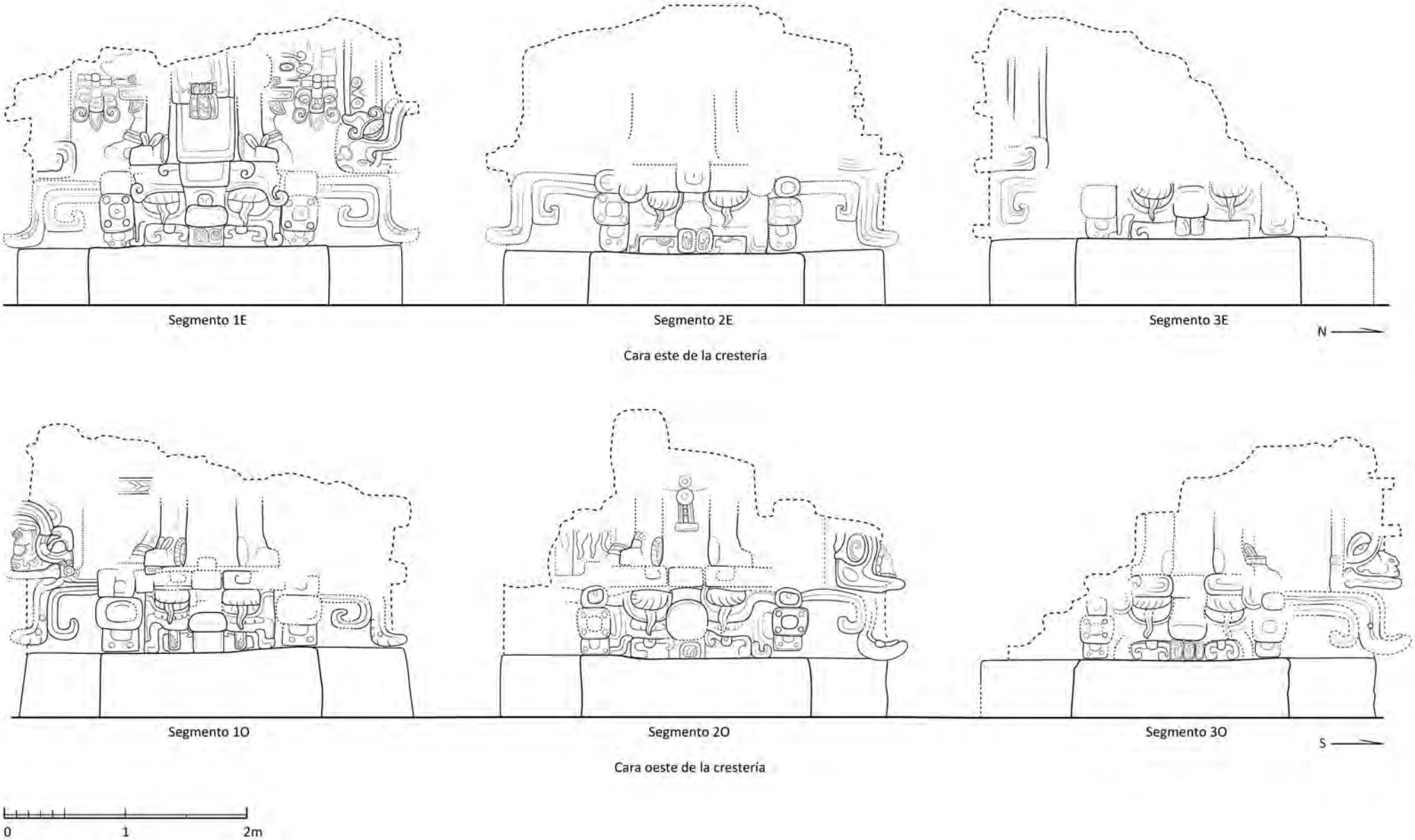


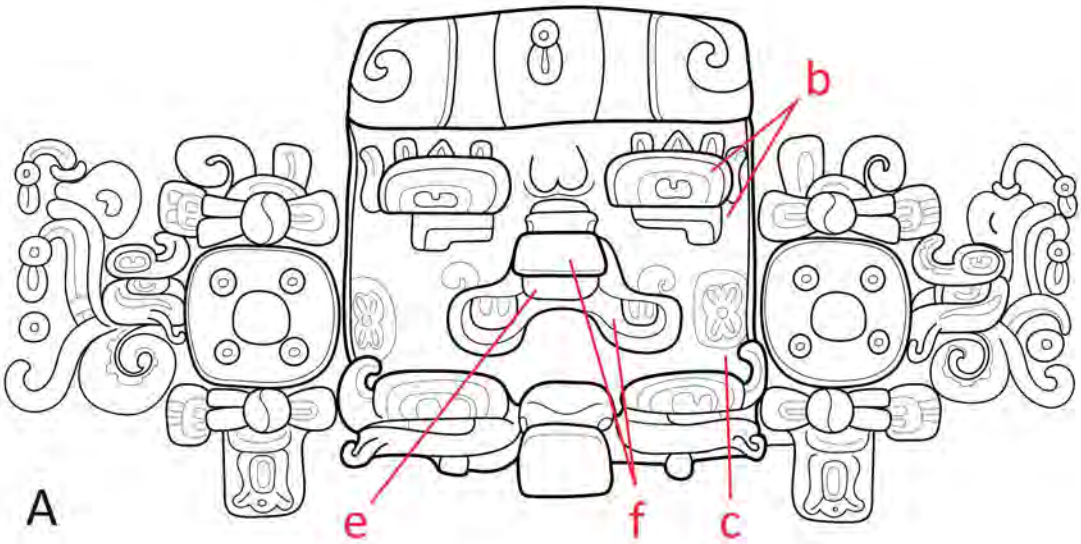
IMAGEN N°25 DEL CORPUS

KOHUNLICH, Quintana Roo
Esculturas integradas en la Estructura B4, Grupo Central (*ca*. 450 - 600 e.c.)
Dibujos realizados por Daniel Salazar Lama.
Basados en dibujos previos del Proyecto Arqueológico Sur de Quintana Roo (en Zetina y Giráldez 1999, Bourillon *et al*. 2001, Zetina 2007) y en fotografías del acervo de Sandra Balanzario y Alan Maciel.

FIGURAS QUE CORRESPONDEN AL TEXTO

FIGURAS DEL CAPÍTULO 2

RASGOS BÁSICOS DE LOS DIOSES COMUNMENTE REPRESENTADOS EN LA EIA (PERÍODOS PRECLÁSICO TARDÍO Y CLÁSICO)



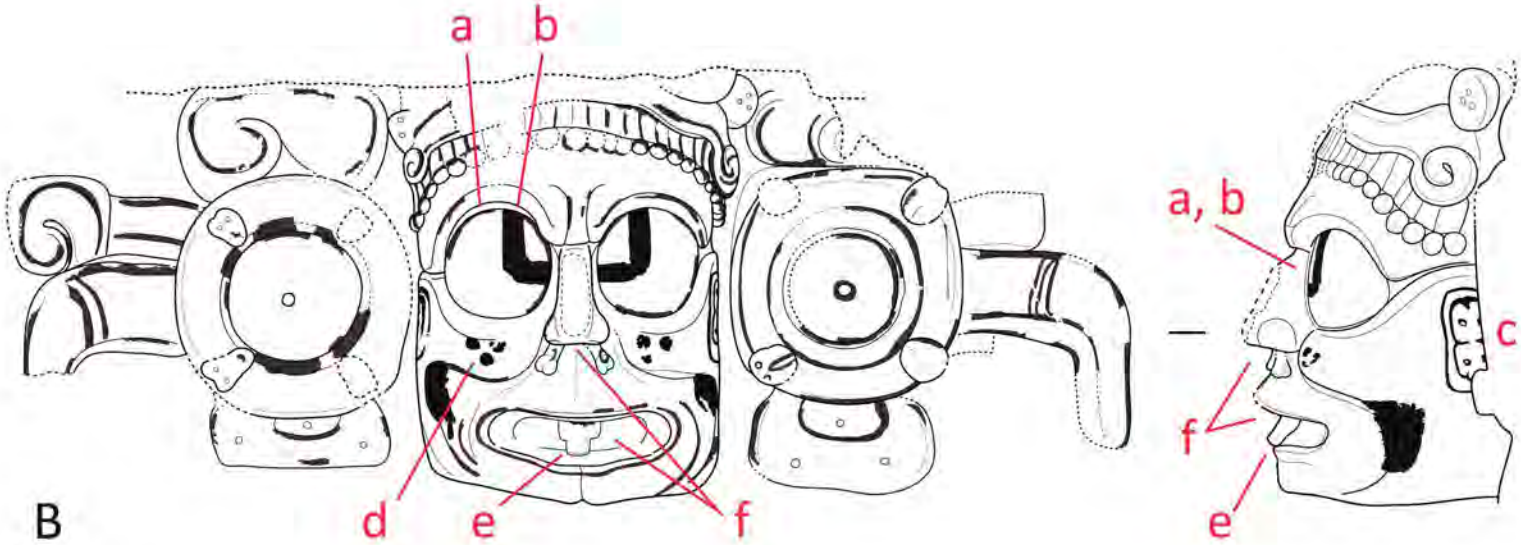


Fig. 2.1 (I). Rasgos diagnósticos de K'inich: a) Ojos grandes (circulares o cuadrangulares); b) Pupilas cuadradas y esquinadas en las partes superiores o inferiores del ojo. Durante el Preclásico los ojos incluyen cejas altas como placas con motivos propios de deidades celestes; c) Signo k'in en las mejillas, a veces también sobre la frente; d) Ocasionalmente lleva tres puntos (manchas de jaguar) en las mejillas, sobre todo durante el Clásico; e) Diente frontal prominente; durante el Clásico se presenta limado en forma de la letra T del alfabeto latino; f) En el Preclásico tiene rasgos que se alejan de la fisonomía humana: labio superior levantado y voluminoso en una boca con comisuras caidas y forma esquemática; naríz levantada y colocada sobre el labio. Para el Clásico tiene rasgos que se acercan a la fisonomía antropomorfa: naríz humana y boca amplia y abierta que a veces se asemeja la boca humana.

Imágenes: A) Detalle de mascarón de la Estructura 5C-2nd de Cerros (Preclásico tardío); B) Detalle de mascarón de la Estructura 414 de Edzná (Transición Clásico temprano-tardío). Créditos: dibujos de Daniel Salazar (A, basado en dibujo previo de L. Schele).

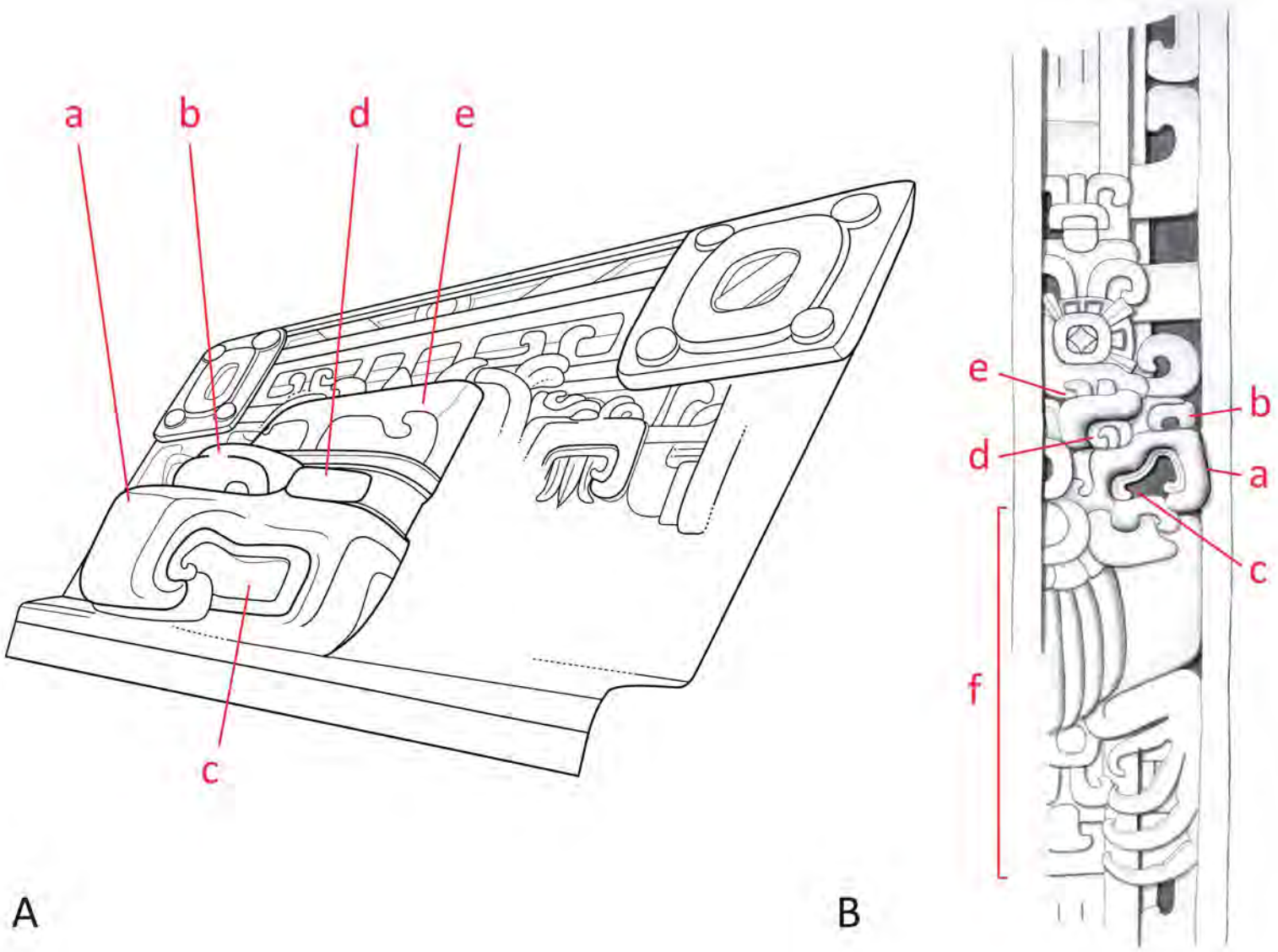


Fig. 2.1 (II). Rasgos diagnósticos de la Deidad Ave Principal o Gran Ave Celestial: a) Pico de ave prominente y de aspecto esquematizado. Este es el rasgo diagnóstico principal del ave; b) Nariz voluminosa colocada sobre el pico; c) Fauces amplias abiertas hacia atras o hacia los lados. A veces incluyen un par de dientes o colmillos y un diente frontal similar al de K'inich; d) Ojos regularmente cuadrados y con pupilas idénticas a las de K'inich. Pocos casos muestran ojos circulares con pupilas con forma de gancho o voluta, sobre todo en la imaginería del Preclásico tardío; e) Placa supraorbital o ceja propia de los seres celestes, que incluye motivos "flamígeros" orientados hacia la parte trasera de la cabeza y un conjunto de dos o tres motivos triangulares y cuadrados en la parte superior. Similar al ojo de K'inich; f) Cuando se muestra de cuerpo completo tiene alas y garras de ave rapaz.

Imágenes: A) mascarón de la Estructura 1 de Nakbé; B) Friso exterior de la Estructura Sub-1A de Las Pinturas, San Bartolo (imagen volteada). Ambos ejemplares son del Preclásico tardío. Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar basado en boceto reconstructivo de T. W. Rutledge; B, dibujo de H. Hurst.

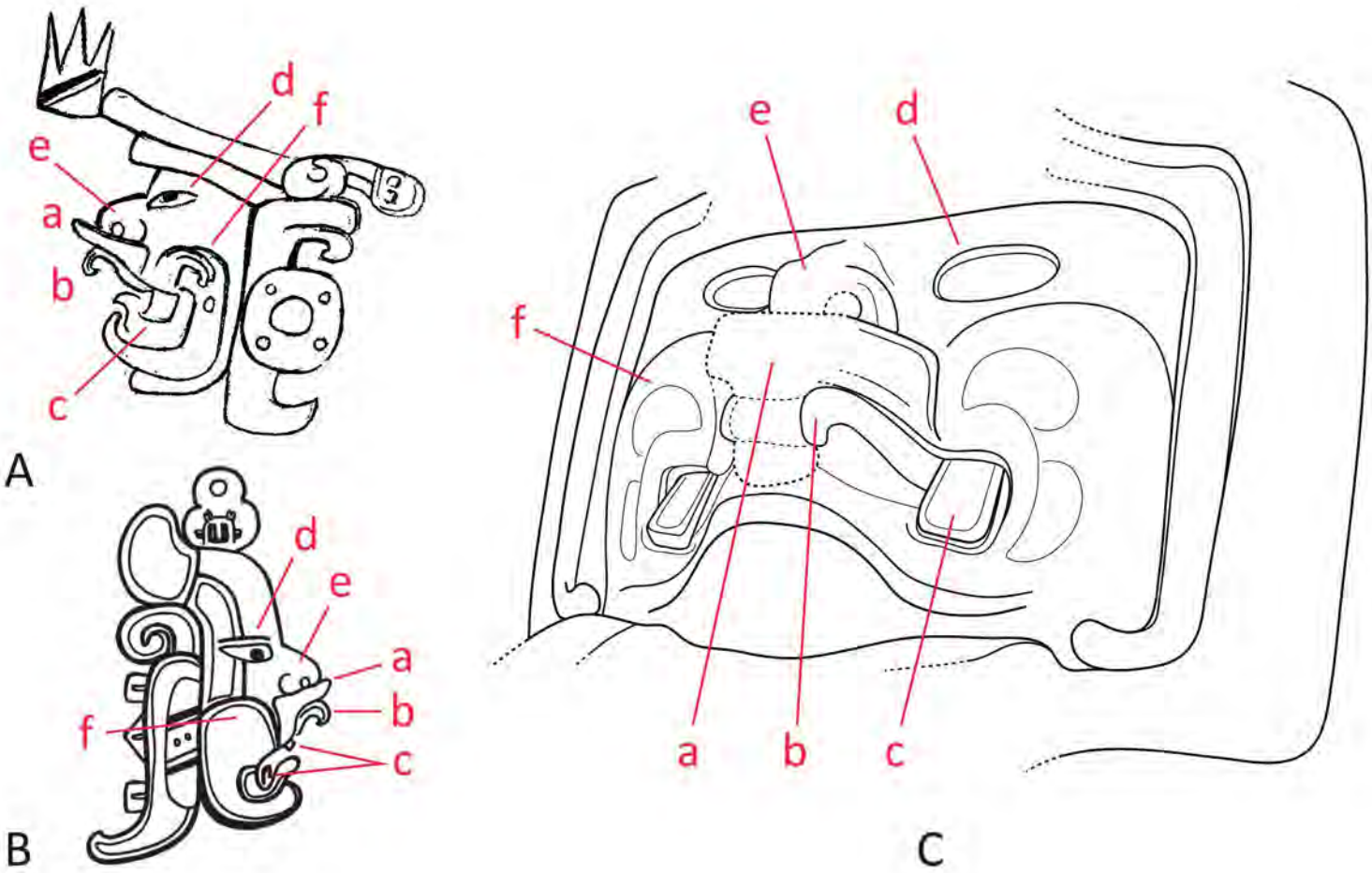


Fig. 2.1 (III). Rasgos diagnósticos del dios del maíz: a) Labio superior alargado y proyectado hacia el frente. La mayoría de las veces puntiagudo; b) Colmillo frontal prominente enroscado en la punta que corre debajo del labio superior; c) Dientes prominentes en las comisuras caidas de la boca; d) Ojos rasgados; e) Nariz humana depositada sobre el labio superior y ligeramente levantada; f) Pómulos y mejillas redondeados y sobresalientes, a veces con marcas (Fig. C) o con volutas (Fig. A).

Imágenes: A) Figura 2 del Mural 1 de la Estructura 1-4th de Cival; B) Dios del maíz en el mural norte de San Bartolo; C) Mascarón en la Estructura II de Calakmul. Todos los ejemplos son del Preclásico tardío. Créditos: A y B, dibujos de H. Hurst; C, dibujo de Daniel Salazar.

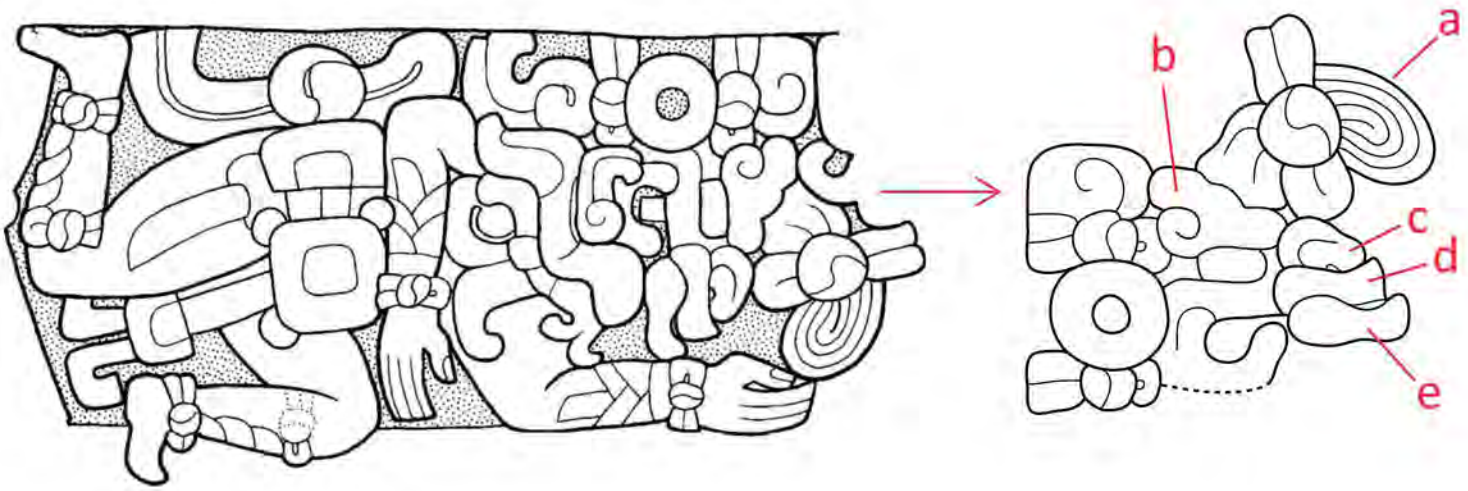


Fig. 2.1 (III). Rasgos diagnósticos de Chaahk: a) Pelo recogido en la parte frontal de la cabeza; b) Ceja flamígera con volutas; c) Nariz zoomorfa sobre el labio superior; d) Labio superior prominente y alargado hacia el frente; e) Diente frontal prominente, a veces con una forma similar al diente de K'inich.

Imágenes: detalle del friso de la Subestructura II-CI de Calakmul (Preclásico tardío). Créditos: dibujo por S. Martin, detalle del rostro por Daniel Salazar.

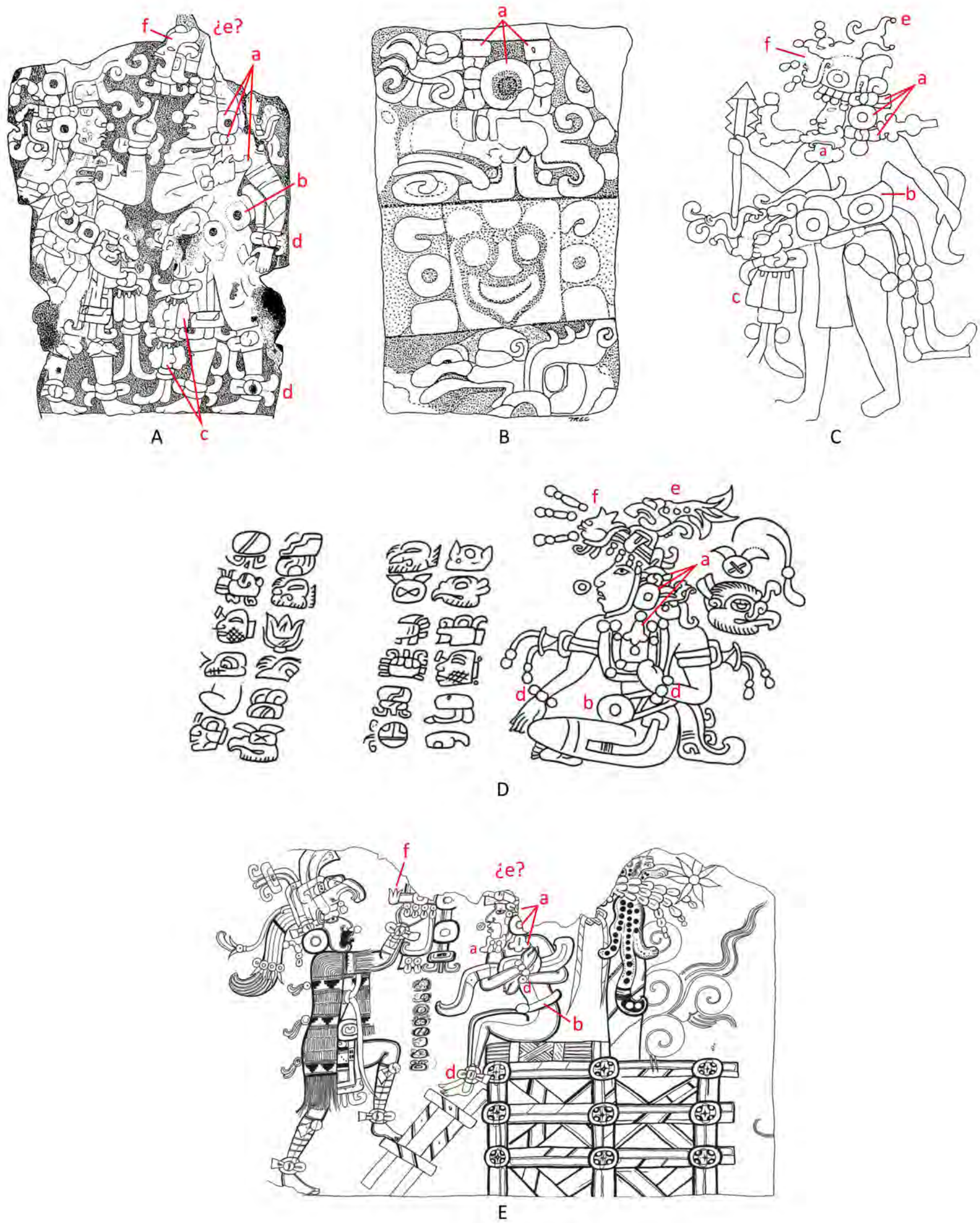


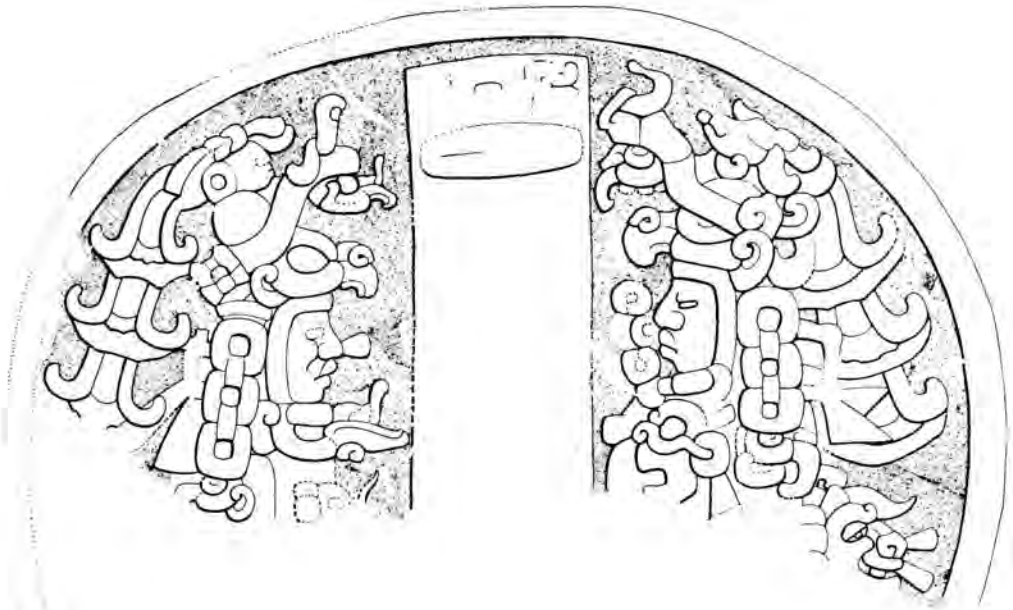
Fig. 2.2 (I). Imágenes de gobernantes durante el Preclásico medio-tardío en las Tierras bajas: A) Estela 1 de Nakbé, Petén; B) Monumento 18 de El Mirador, Petén; C) Relieve de Nahkab en la cueva Loltún, Yucatán; D) Pectoral de cuarcita de la colección Dumbarton Oaks (procedencia desconocida); E) Escena de entronización de un *ajaw* temprano en el mural poniente de San Bartolo, Petén.

Rasgos fisonómicos y corporales: ojos rasgados (o almendrados), a veces con pupila marcada; nariz antropomorfa; boca antropomorfa (semi abierta o cerrada), en ocasiones con dientes expuestos; configuración antropomorfa del rostro y la cabeza. Esta última puede mostrar rastros de algún tipo de deformación craneal intencionada (véase el ejemplo del Monumento 18 de El Mirador y el pectoral de Dumbarton Oaks); piernas y brazos delgados; pies y manos estilizados, a veces simplificados en extremo, como en el caso del relieve de Loltún; proporciones 1:7/1:8 del cuerpo con respecto a la cabeza; piernas y cabeza de perfil, torso de frente.

Componentes básicos de parafernalia (señalados en rojo): a) Atavío de rostro con orejera circular, pendientes, barbiquejo y nudos; b) Cinturón rígido o tela anudada en la cintura; c) Cabezas (antropomorfas o zoomorfas) atadas al cinturón con tres placas colgantes de piedra tallada; d) Pulseras y tobilleras con nudos y cuentas; e) Tocado sencillo con una cabeza trofeo en la parte superior (sobre la coronilla); f) Joya real anudada a una banda sobre la frente.

Créditos: A, dibujo de Richard Hansen; B, dibujo de M. E. Chambers; C y D, dibujo de Linda Schele; e, dibujo de Hether Hurst.

A

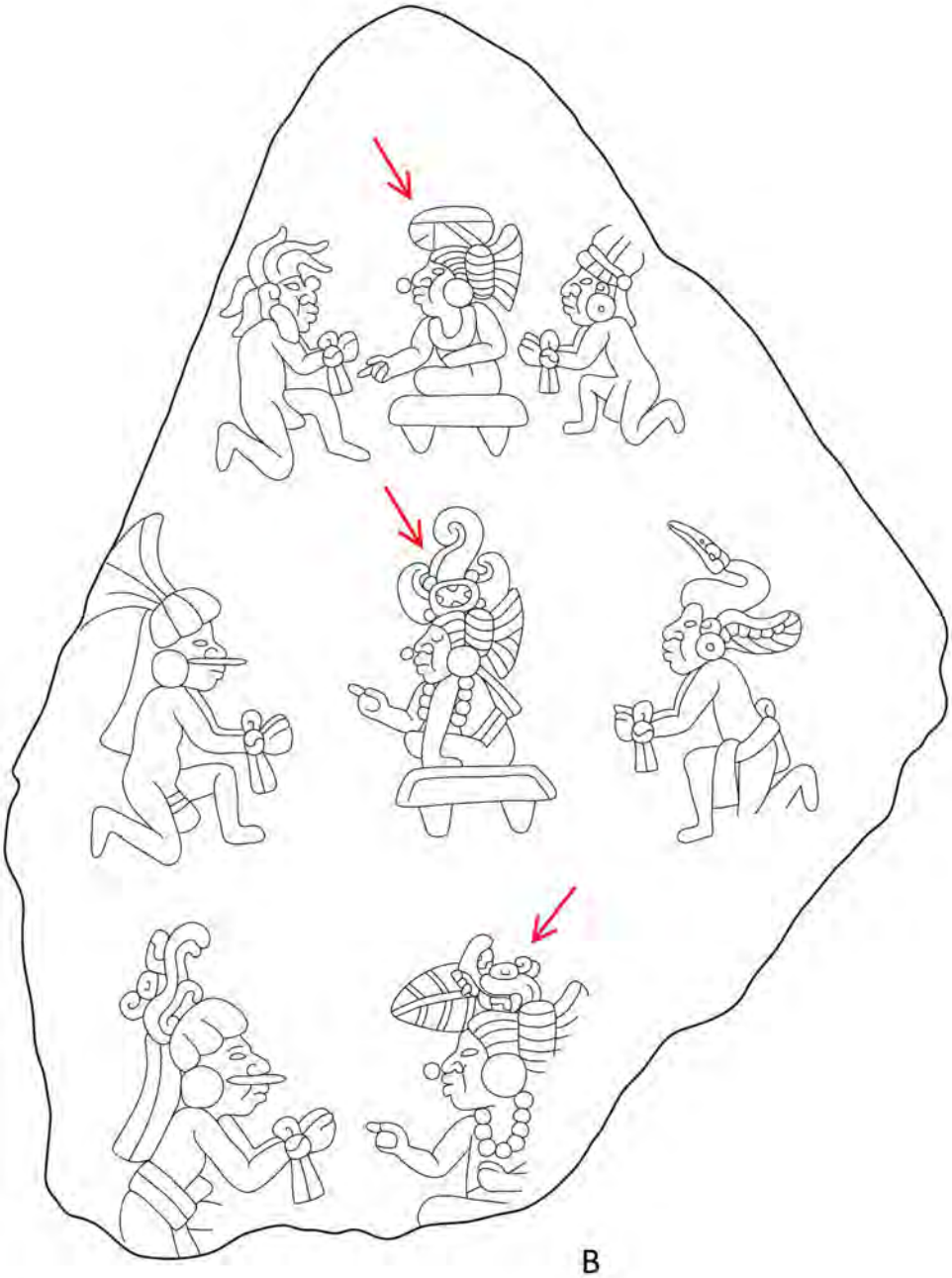


B

Fig. 2.2 (II). Imágenes de gobernantes mayas de los dos primeros siglos e.c.: A) Relieve de San Diego, Petén; B) Altar de Polol, Petén.

Créditos: A, dibujo de Mark van Stone; B, dibujo de J, Poter.

A



B

C

Fig. 2.3. Evidencias textuales asociadas a las representaciones de gobernantes tempranos:
A) Bloque jeroglífico en el mural poniente de San Bartolo con el signo *ajaw* señalado, ubicado en el centro de la escena de entronización. Véase comparativamente la Figura 2.2 (I)E; B) Escultura 65 de Kaminaljuyú (los tocados con elementos jeroglíficos se indican con las flechas rojas); C) Representación de Yax Ehb Xook en un altar de procedencia desconocida (abajo se muestra el compuesto jeroglíco con el nombre del gobernante con propósitos comparativos).

Créditos: A, dibujo de David Stuart; B, dibujo de Lucia Henderson; C, dibujo tomado de Houston 2004.

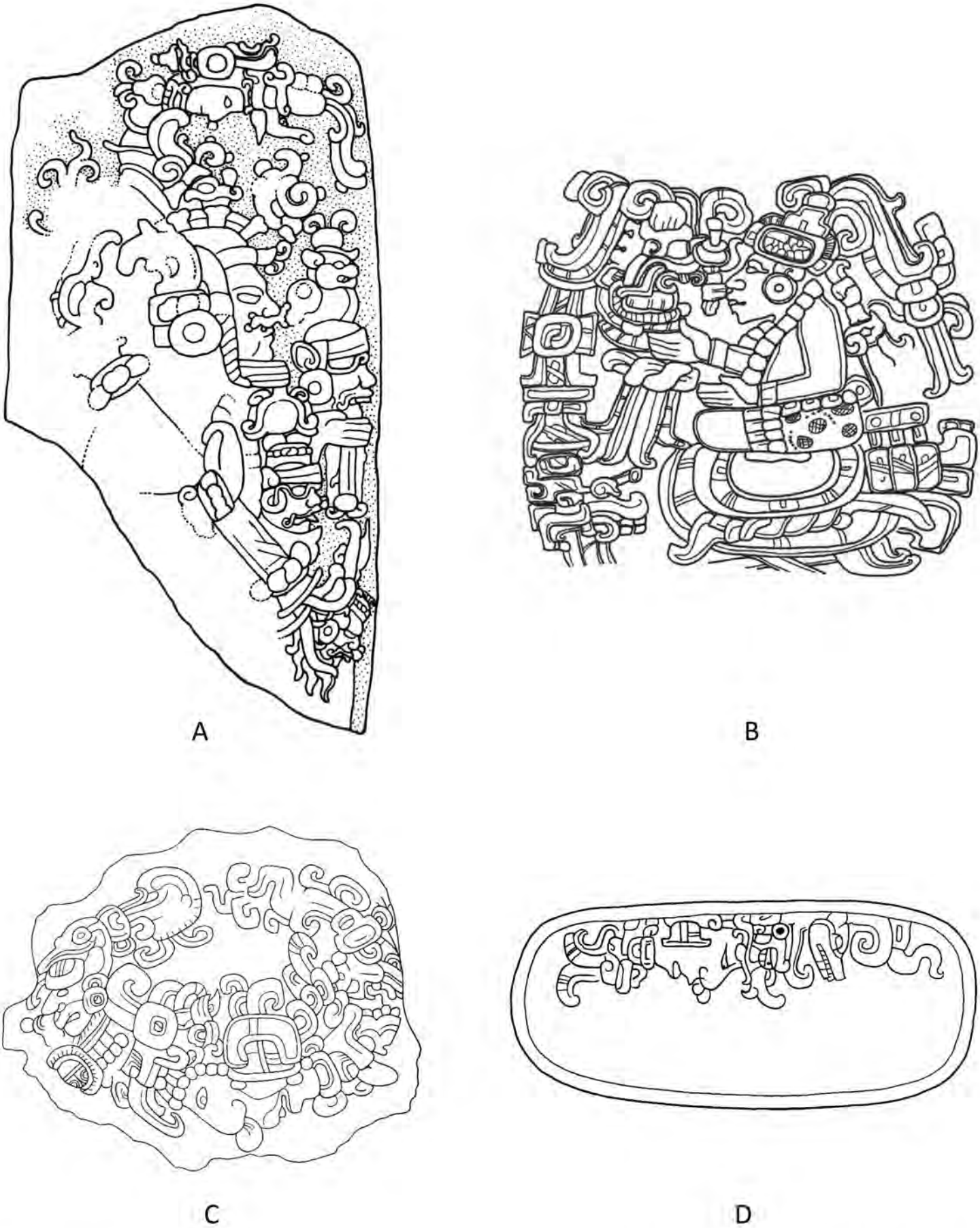
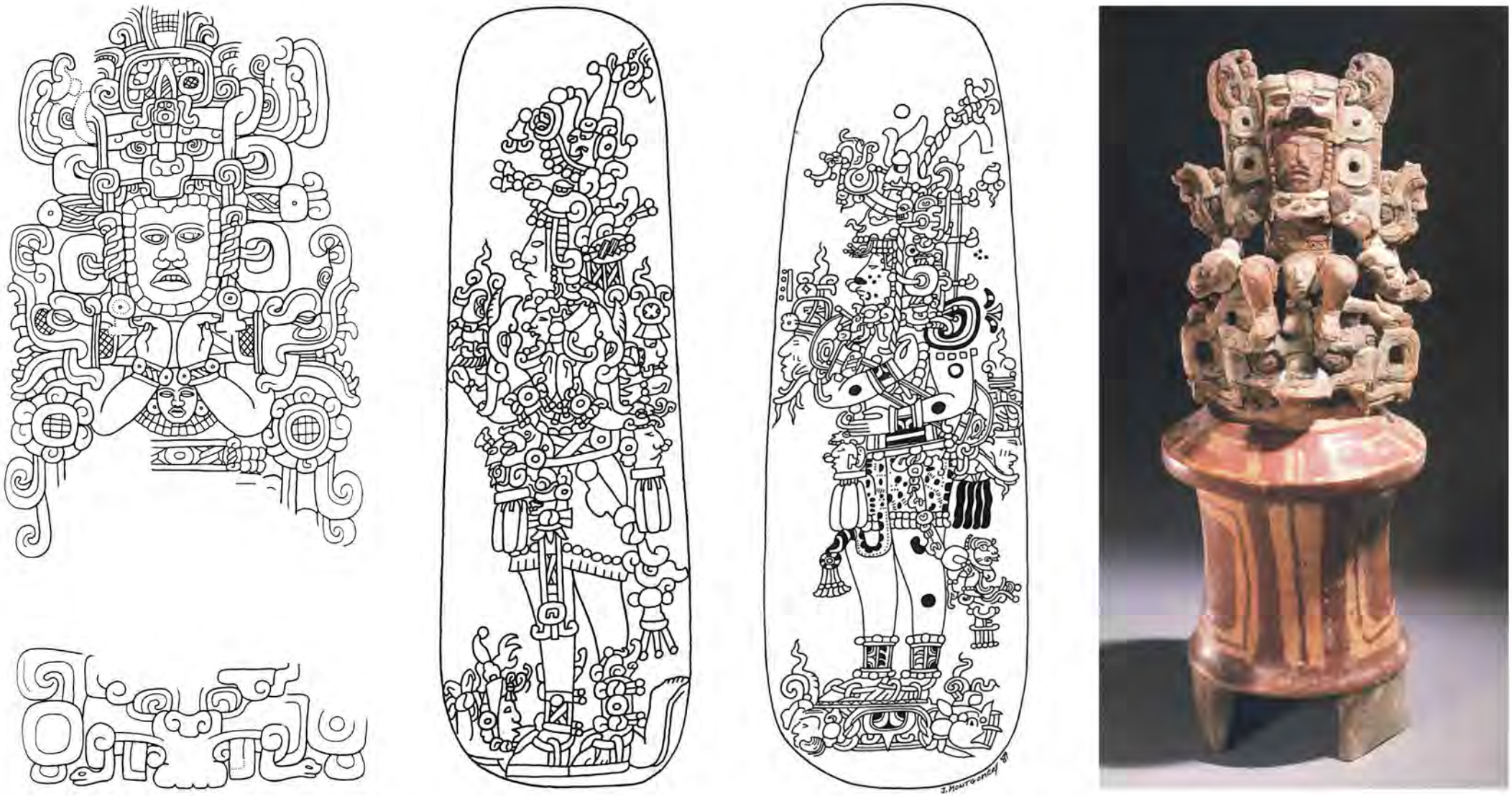


Fig. 2.4 (I). Imágenes de gobernantes en la plástica del Clásico temprano en las tierras bajas (I): A) Estela 29 de Tikal [292 e.c.]; B) Detalle de un mazo de piedra del área de Tenosique, Tabasco [*ca.* siglos III-V e.c.]. Procedencia desconocida; C) Pectoral de concha tallada proveniente de Tikal con la imagen de antepasado [*ca.* 400-500 e.c.]; D) Placa de jade de Nakum con la imagen de un antepasado [*ca.* 200-400 e.c.].

Créditos: A, dibujo de Linda Schele; B, dibujo de Raphael Tunesi; C, dibujo de James Doyle (tomado de Finamore y Houston 2010); D, dibujo de Simon Martin (tomado de Finamore y Houston 2010).

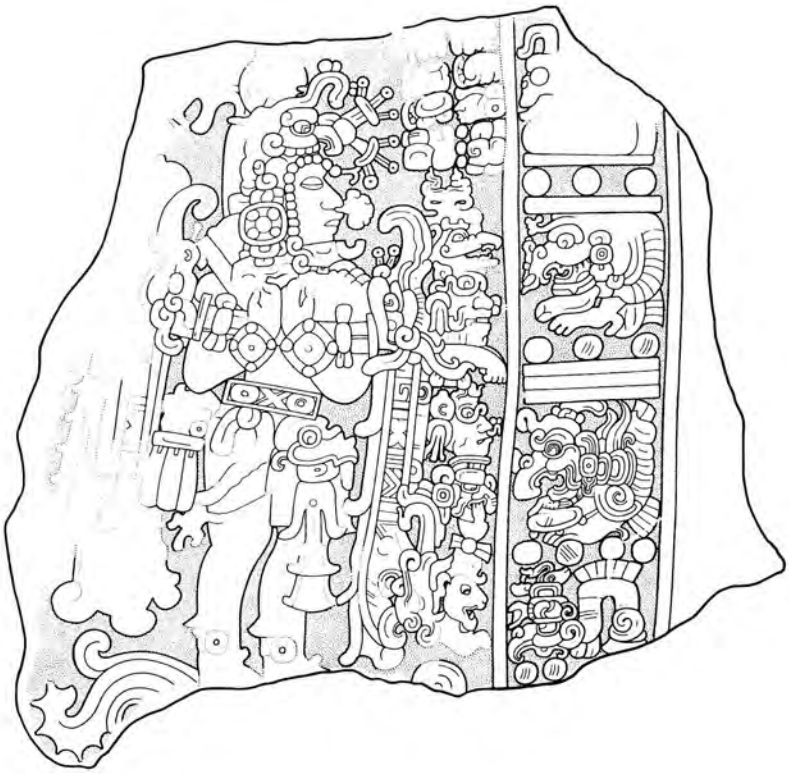


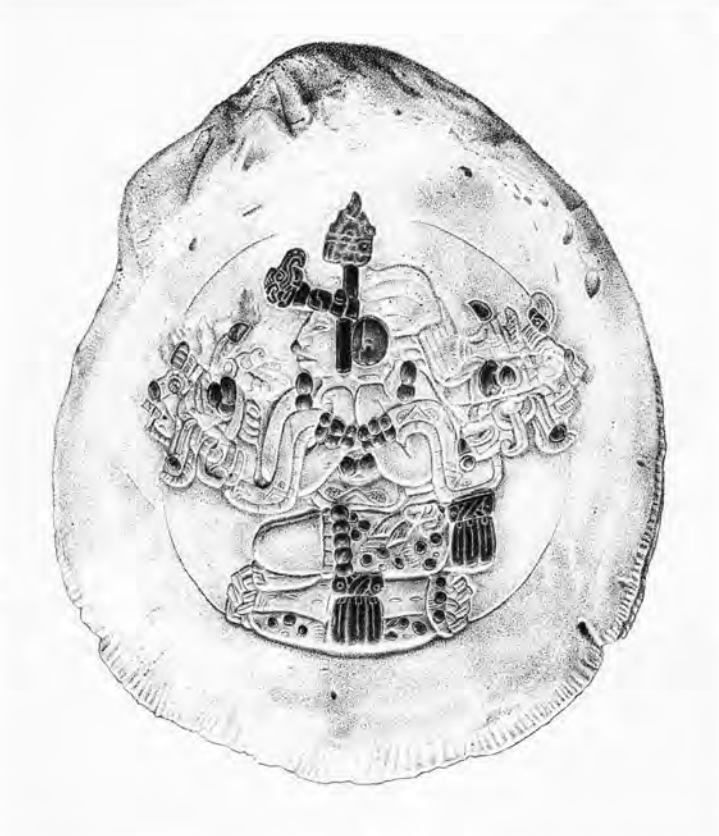
A B C D

Fig. 2.4 (II). Imágenes de gobernantes en la plástica del Clásico temprano en las tierras bajas (II):
A) Monumento 26 de Quirigua [495 e.c.]; B) Placa de Leiden [*ca.* 320 e.c.]; C) Placa de jade de procedencia desconocida, posiblemente del Petén central [*ca.*455 e.c.]; D) Vasija trípode con tapa modelada [*ca.* 350-400 e.c.]. Procedencia desconocida].

Créditos: A, dibujo de Mathew Looper tomado de Looper 2003; B y C, dibujos de John Morgomery tomados de www.famsi.org; D, fotografía tomada de Fields y Reents-Budet 2005.

A



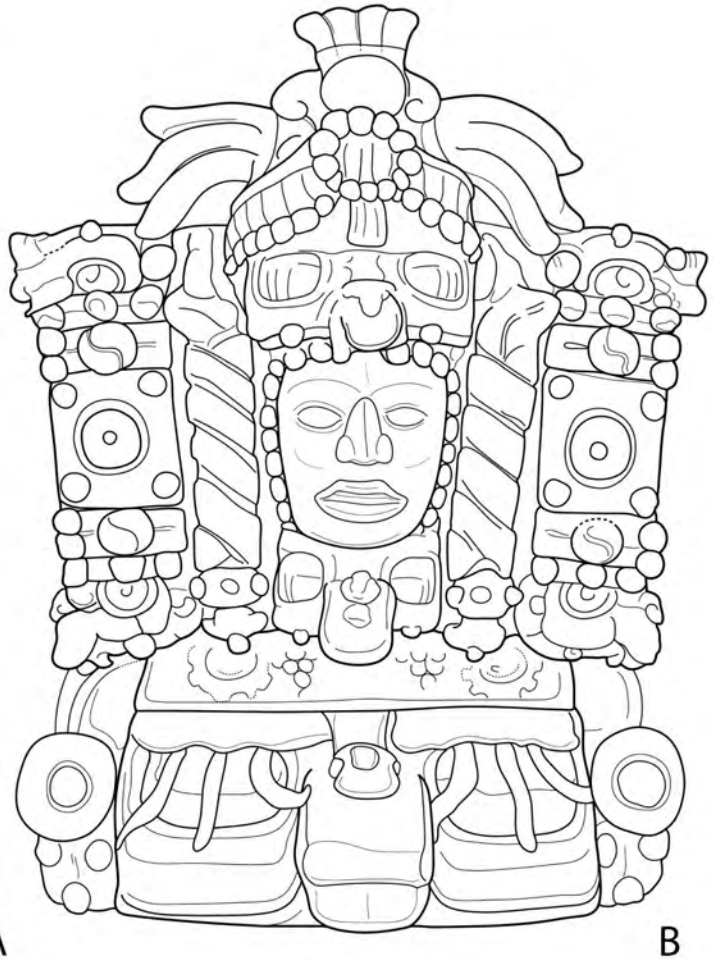


B C

Fig. 2.4 (III). Imágenes de gobernantes en la plástica del Clásico temprano en las tierras bajas (III): A) Dintel tallado de Bonampak [*ca.* 500-550]; B) Estela 20 de Caracol [400 e.c.]; C) Pectoral de concha tallada con incrustaciones de piedra verde [*ca.* 300-450 e.c.]. Proviene del Edificio 1 de Dzibanché.

Créditos: A, fotografía tomada de Newman *et al*. 2015; B, Dibujo de Nikolai Grube tomado de Fields y Reents-Budet 2005; C, Dibujo tomado de Stuart 2004b.

A



B

C

Fig. 2.5. Incensarios efigie del Clásico temprano: A) Incensario de dos piezas; B) Incensario de dos piezas; C) Sección inferior de incensario efigie.

Todos son de procedencia desconocida, probablemente del áre central de las tierras bajas (Petén o sur de Campeche). Horizonte cerámico Tazkol 1 o 2.

Créditos: A, fotografía tomada del catalogo en línea de MET Museum; B, dibujo de Daniel Salazar, basado en fotografía presentada en Hellmuth 1987b; C, archivo fotográfico del autor.

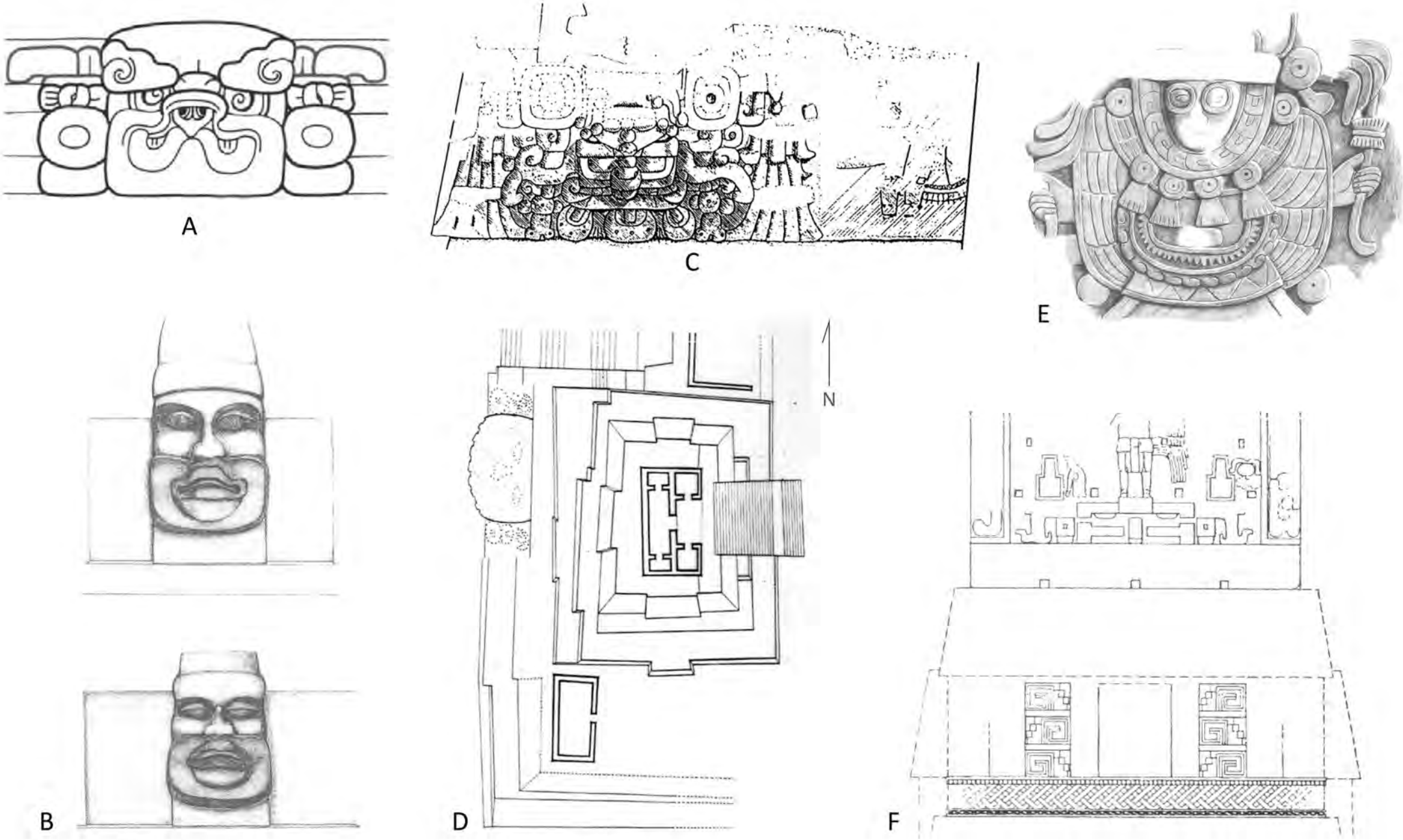


Fig. 2.6. Casos de EIA descartados del *corpus*:
A) Mascarón del Edificio H Sub-5 de Uaxactún; B) Mascarones de la Estructura Sub-6 del Grupo B, Uaxactún; C) Mascarón el Edificio Sub-4 del Grupo 6C-XVI de Tikal; D) Mascarón detectado en el lado sur del basamento de la Gran Acrópolis de Edzná (ahora perdido por completo); E) Relieve en el primer cuerpo del Templo II del Grupo Norte de Palenque; F) Crestería y parte de la fachada de la Estructura 1 de Okolhuitz (Campeche).

Créditos. Dibujos tomados de: A, Stone y Zender 2011; B, Laporte 2005; C, Valdés 1991; D, Benavides Castillo 2014; E, Stuart y Stuart 2008; F, Benavides Castillo 1997.

FIGURAS DEL CAPÍTULO 3

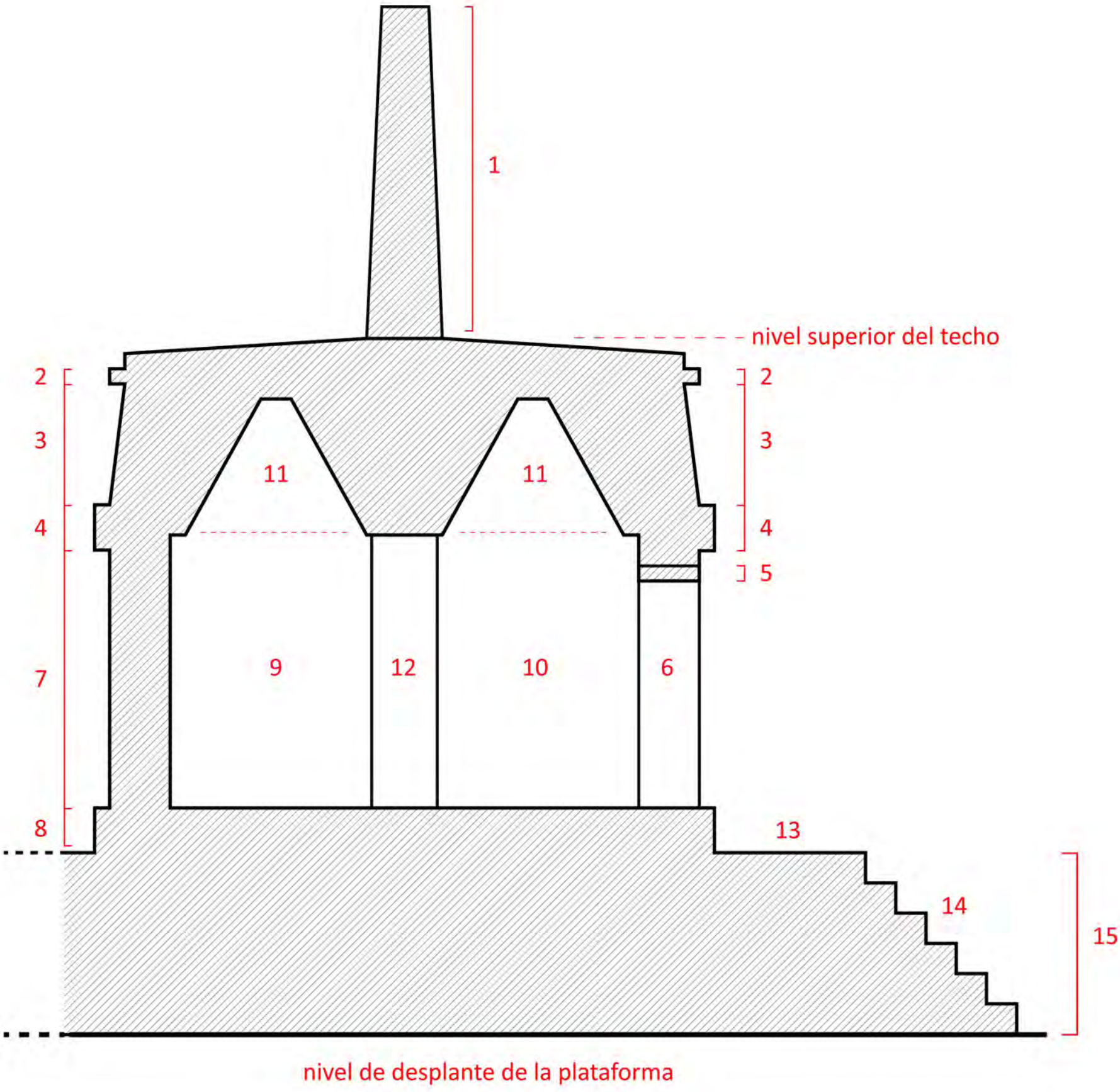


Fig. 3.1. Secciones y elementos principales de un edificio maya del Clásico (corte transversal):
1) Crestería apoyada en el eje del muro medio; 2) Moldura superior o cornisa; 3) Friso; 4) Moldura media; 5) Dintel, sobre el vano de entrada; 6) Jambas a los lados del vano de entrada; 7) Paramentos de la fachada; 8) Zócalo, también rodapié; 9) Crujía (o cuarto) posterior; 10) Crujía anterior; 11) Bóveda; 12) Muro medio con puertas que comunican ambas crujías; 13) Andador; 14) Escalinata de acceso; 15) Plataforma de base (o basamento) al edificio.

Créditos: dibujo de Daniel Salazar, basado en dibujo y en análisis de Paul Gendrop (en Gendrop 2009, p. 113).

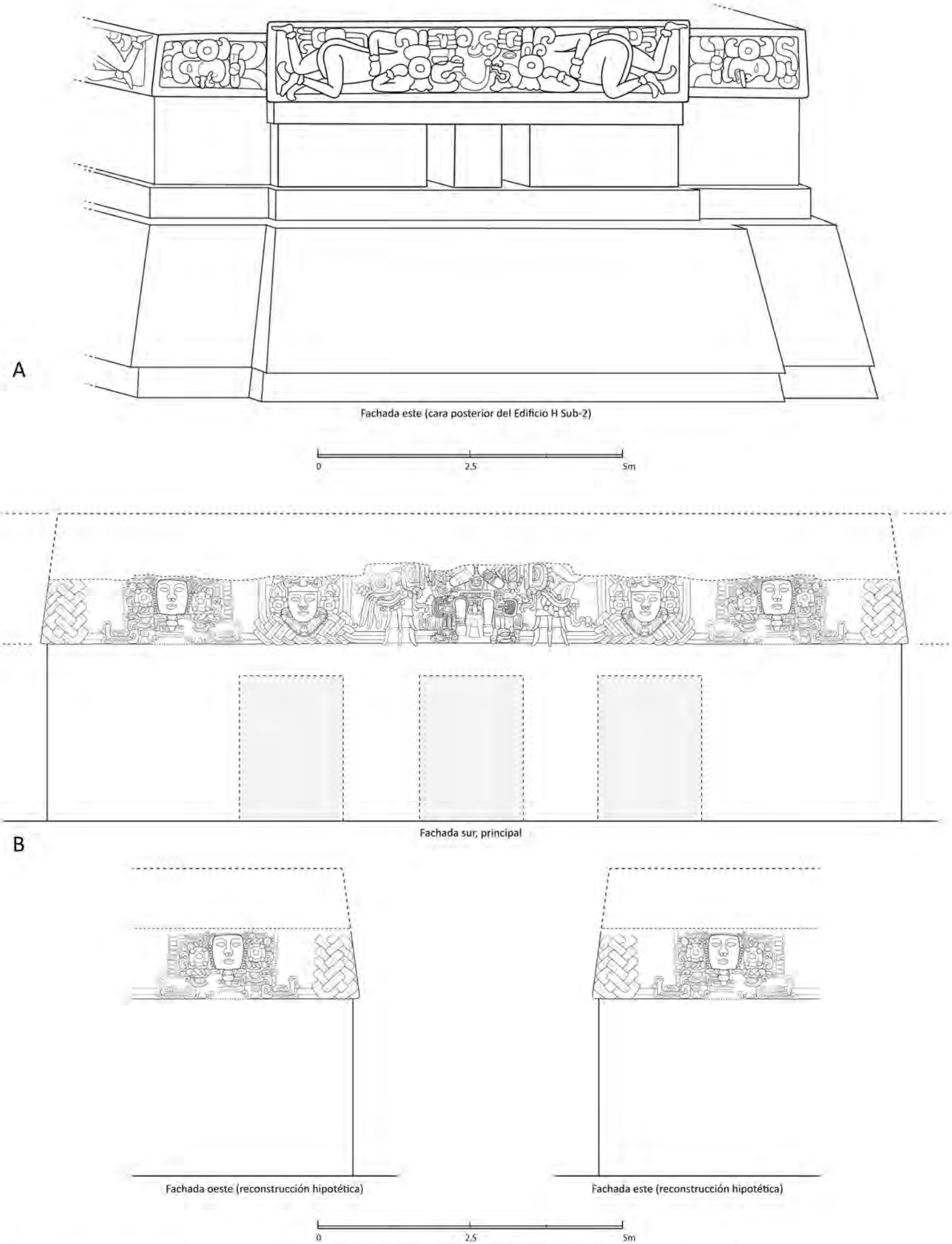


Fig. 3.2: A) H Sub-2, Uaxactún; B) Edificio Pimiento, Acrópolis Los Árboles de Xultún.

Créditos: dibujos de Daniel Salazar; A, basado en dibujo previo de Paulino Morales y Raul Angüiano (en Valdés 1989); B, basado en dibujo reconstructivo e hipotético de P. Medina (en Saturno *et al*. 2014), en reconstrucción gráfica de H. Hurst (en Hurst 2012) y en hallazgos arqueológicos reportados en Saturno *et al*. 2012, p. 571.

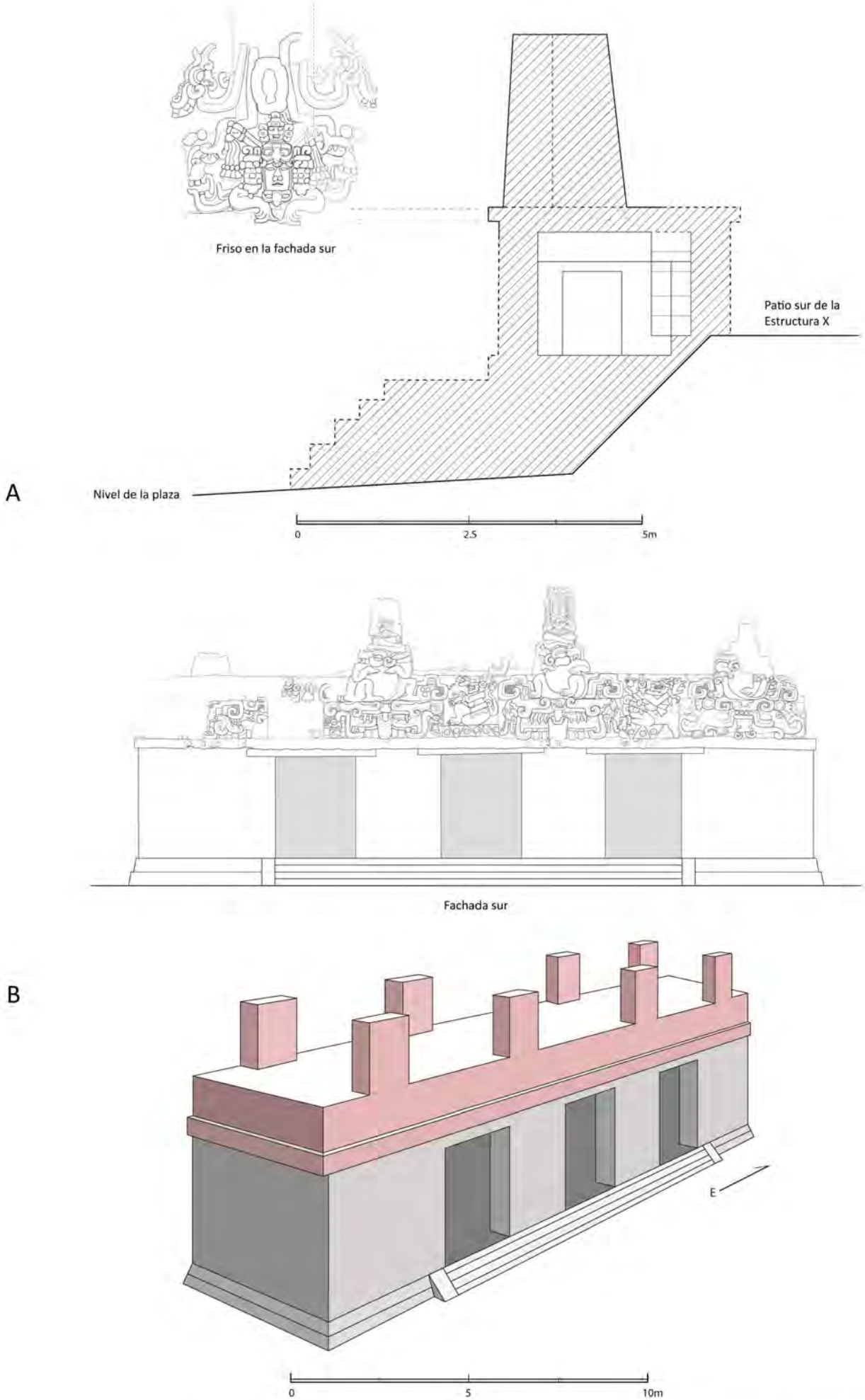


Fig. 3.3: A) EX - S2 de Becán; B) Estructura 1-A Sub de Balamkú. Fachada con friso conservado y reconstrucción hipotética del aspecto completo del edificio

Créditos: dibujos de Daniel Salazar; A, levantamiento del edificio basado en dibujos de Luz Evelia Campaña y Óscar Reyes (en Campaña Valenzuela 2005); D, levantamiento basado en dibujos del Proyecto Arqueológico Balamkú (en Boucher y Dzul 2001).

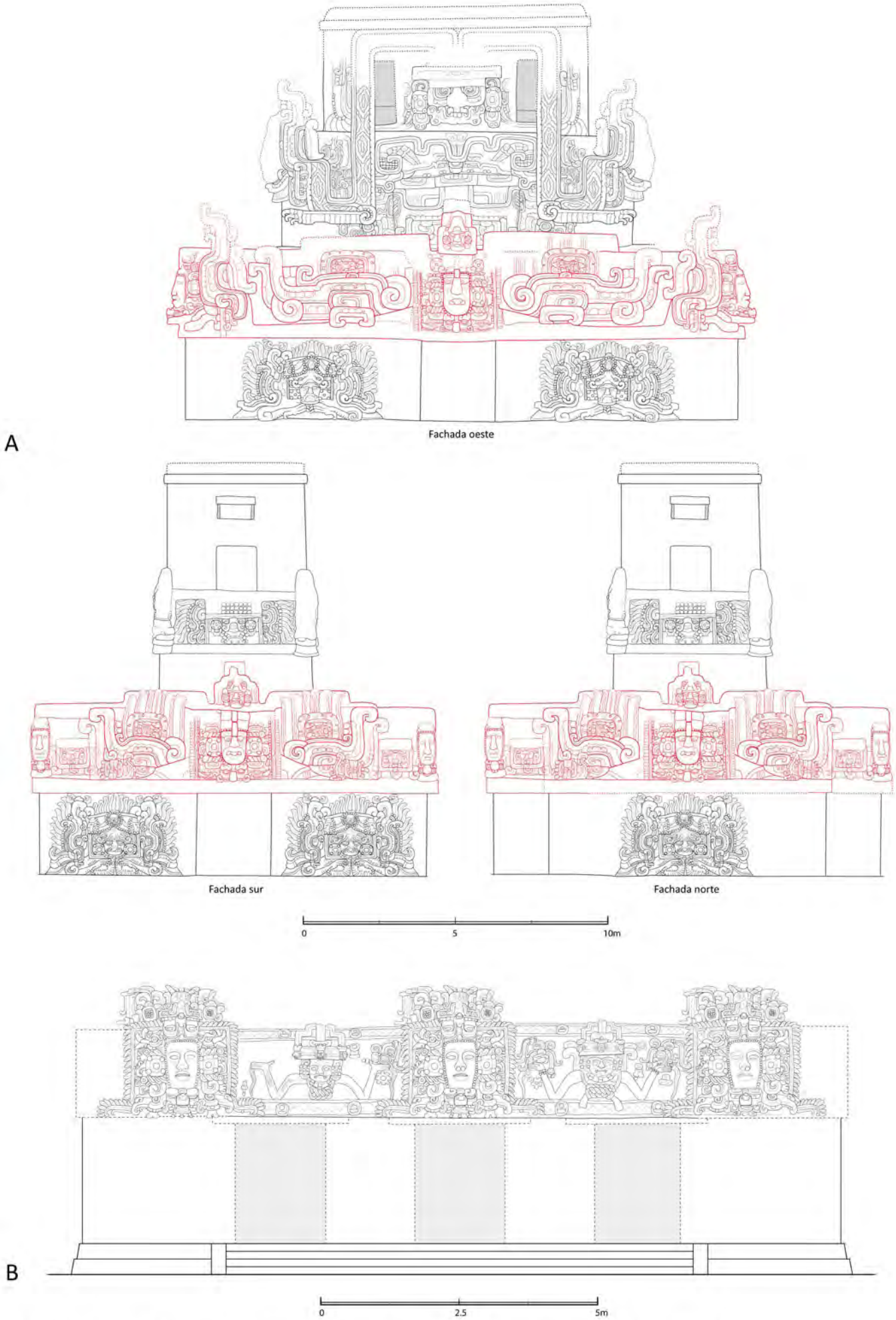


Fig. 3.4: A) Edificio Rosalila, Acrópolis de Copán (frisos en rojo); B) Friso de Placeres.

Créditos: dibujos de Daniel Salazar; A, levantamientos basados en dibujos de B. Fash (en Agurcia Fasquelle y Fash 2005); B, levantamiento hipotético del edifico del friso basado en fotografías del saqueo en https://traffickingculture.org/data/placeres/ y en la propuesta de reconstrucción del programa escultórico (la altura del edificio así como la anchura y la ubicación de las puertas con respecto al programa escultórico podrían variar. Consultar Salazar Lama 2019).

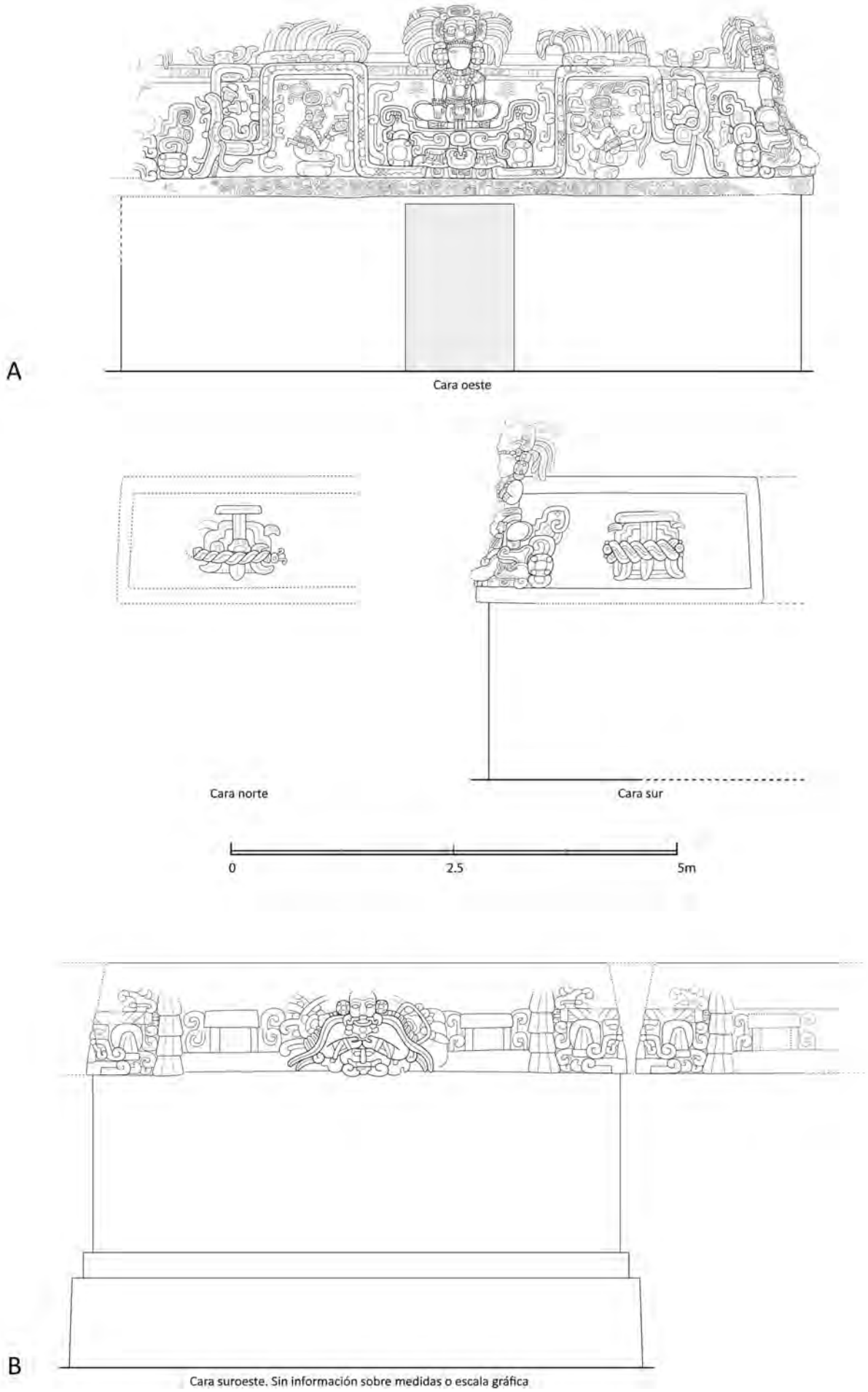
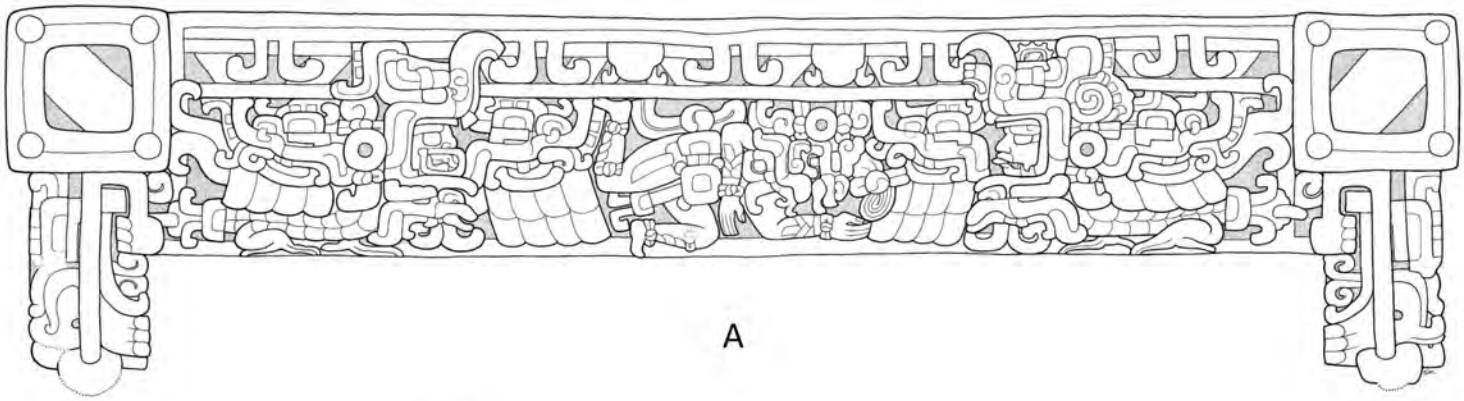
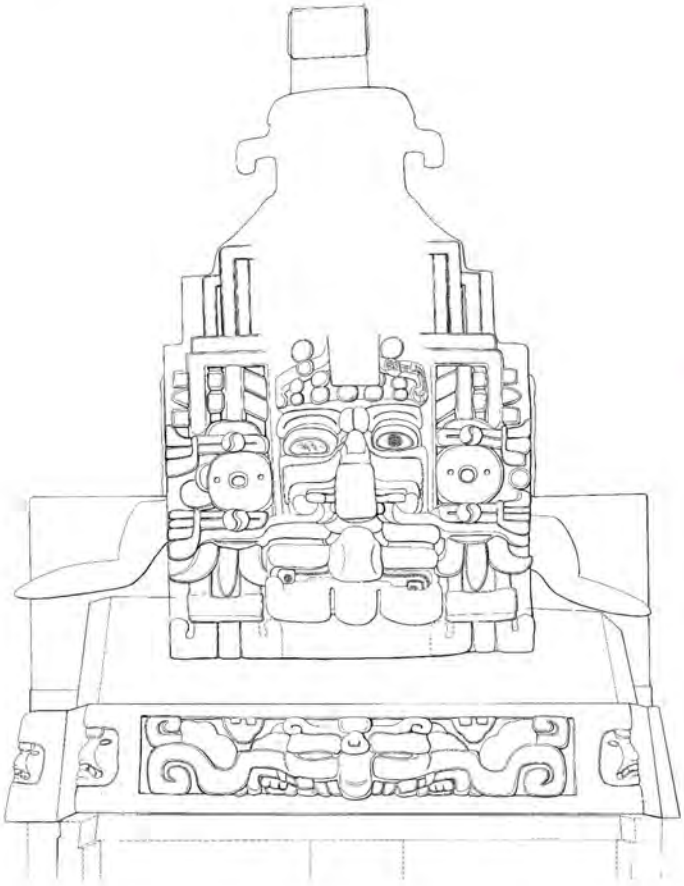


Fig. 3.5: A) Edificio A, Grupo II, Holmul; B) Edificio 5D-82-1st de Mundo Perdido, Tikal.

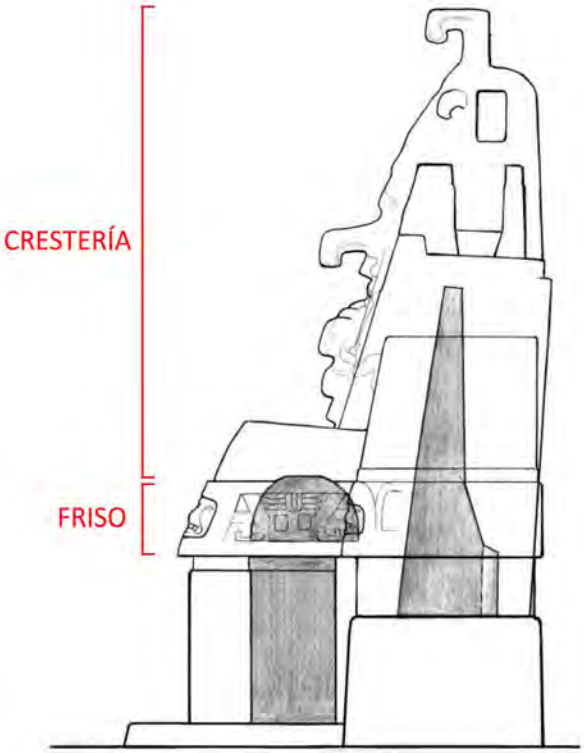
Créditos: dibujos de Daniel Salazar; A, levantamiento basado en reconstrucción idealizada del Edificio A por F. Estrada-Belli (en Estrada-Belli 2015); B, levantamiento basado en dibujo anónimo (en Laporte y Fialko 1995)

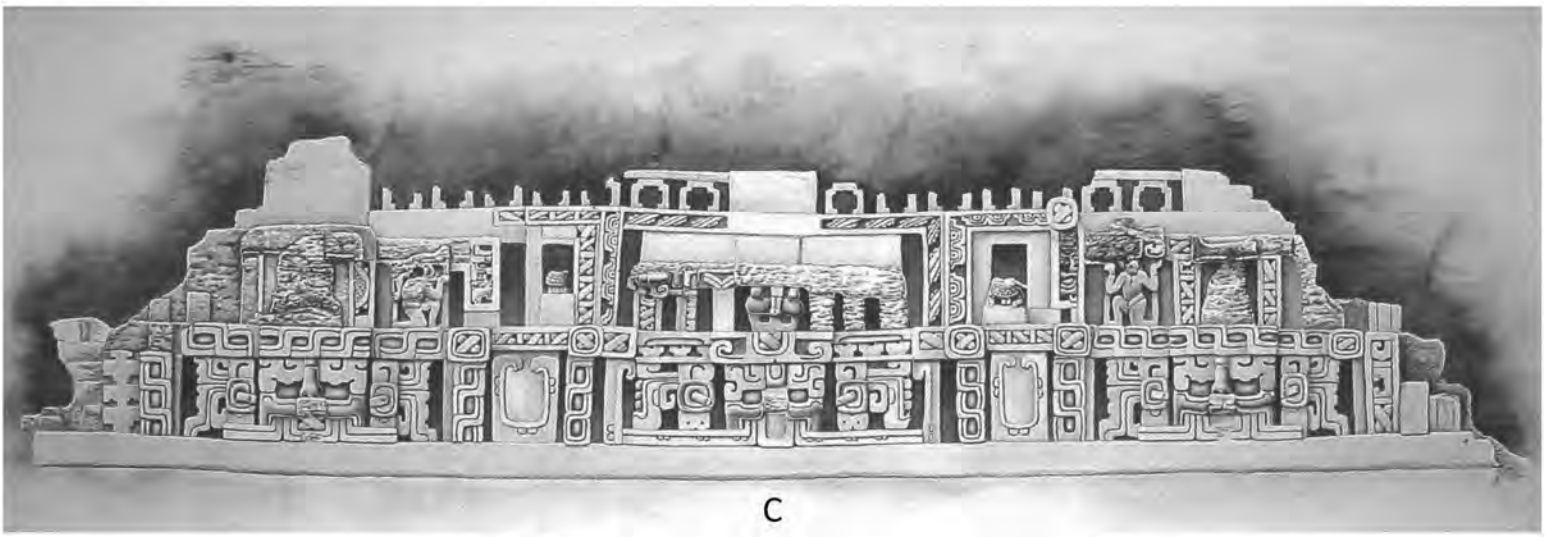


A



B





C

Fig. 3.6: A) Friso del Edificio Sub II-C1 de Calakmul; B) Programa escultórico (friso y crestería) del Edificio Sub 1 de El Pesquero, Petén; C) Friso de la estructura A-6-2nd de Xunantunich.

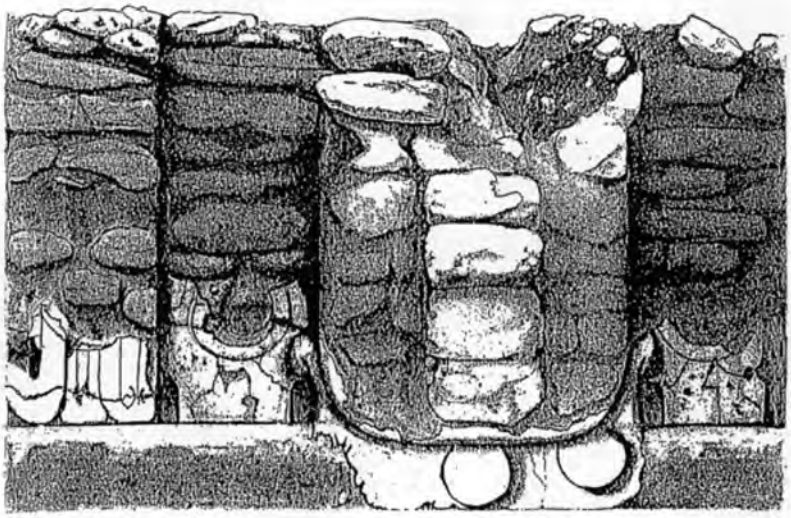
Créditos: A, dibujo de Simon Martin; B, dibujos de Hiro Iwamoto (en Mejía et al. 2010); C, dibujo de Gustavo Valenzuela (en Wagner 2014).

A

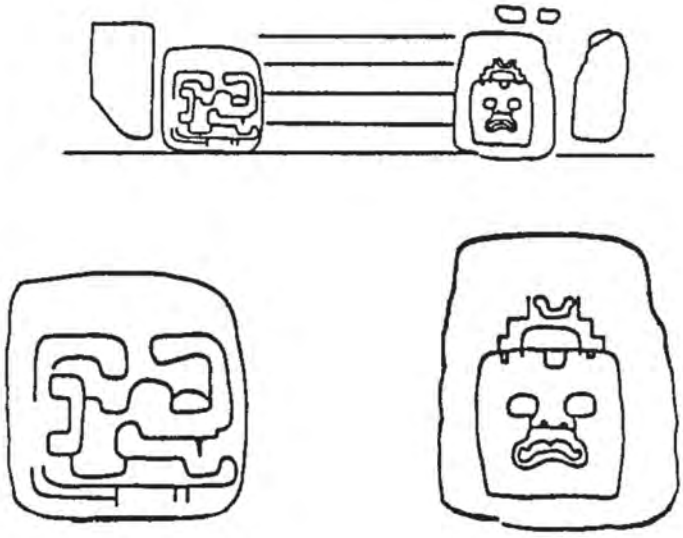
B

C

D



E



F

Fig. 3.7: A y B) Mascarones en la Estructura Sub II C1 de Calakmul; C y D) Mascarón en la Estructura B-1st de Holmul; E) Restos del mascarón de la Estructura B1-4ª de Blackman Eddy; F) Lajas talladas que flanquean la escalinata del Monticulo 4 de Tzutzuculi, Chiapas.

Créditos: A y B, fotografías del archivo del autor; C, fotografía de Francisco Estrada-Belli (en Estrada-Belli 2011); D, dibujo de Daniel Salazar, basado en dibujo previo de A. Tokovinine; E, dibujo de Jason Wiersema (en Brown 2005); F, dibujos de Kent Reilly III (en Reilly 1986).

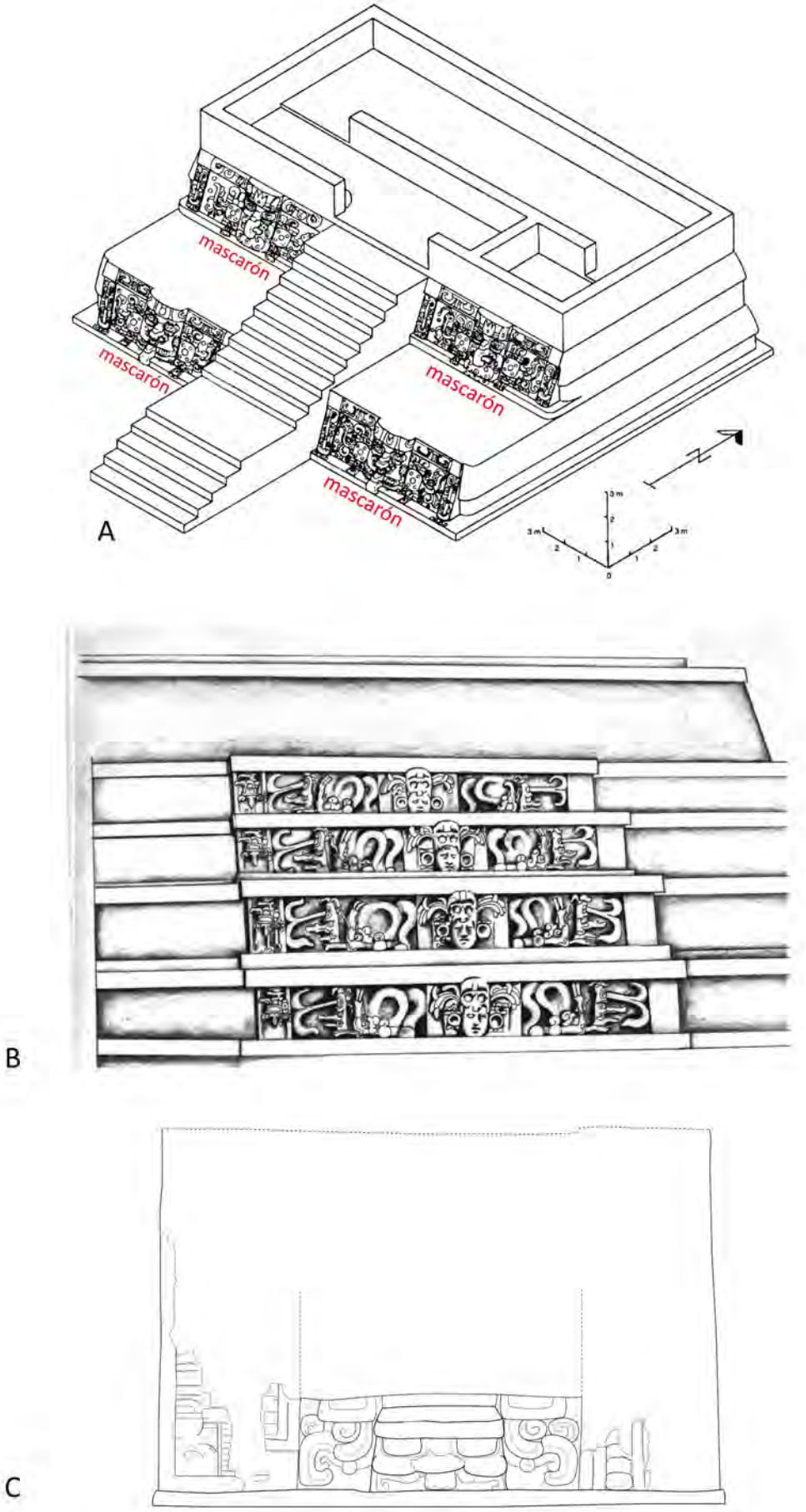
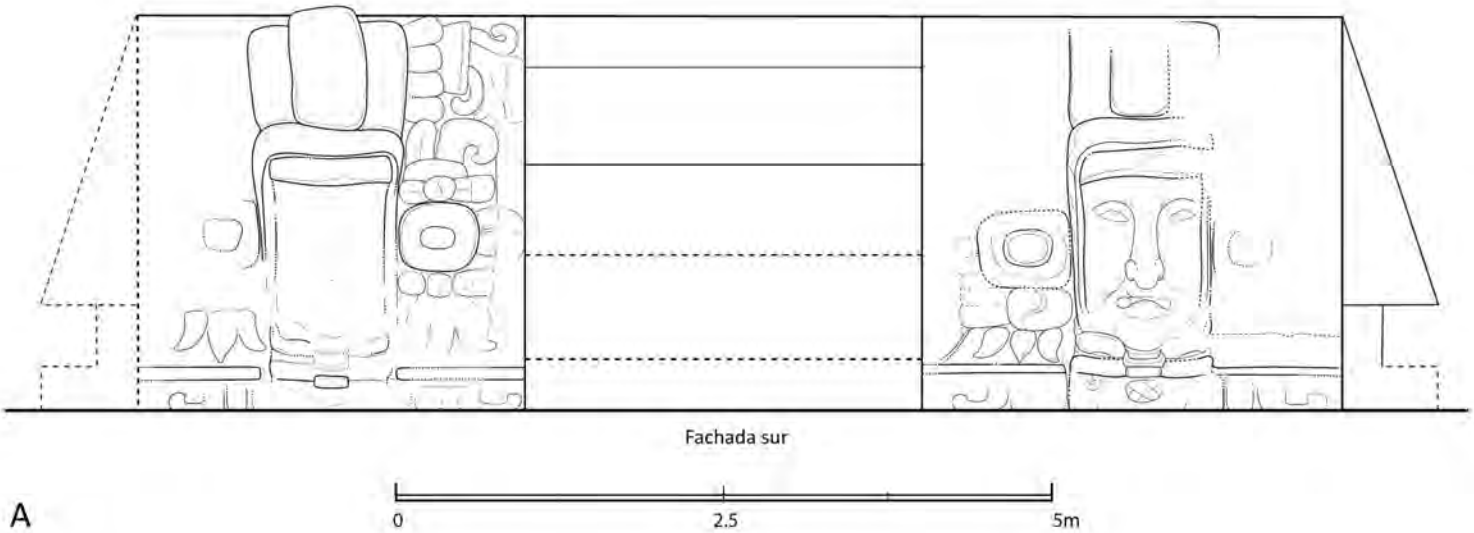


Fig. 3.8: A) Disposición regular de los mascarones dentro de las fachadas de los edificios. Edificio 5C-2nd de Cerros; B) Mascarones en la fachada norte de El Palacio de Palenque; C) Restos de un mascarón en la fachada principal de la Estructura 1-A de Balamkú.

Créditos: A, dibujo de Linda Schele, modificado por el autor (en Schele y Freidel 2000); B, dibujo de Linda Schele (en www.famsi,org. Página consultada el 25 de diciembre de 2018); C, dibujo de Daniel Salazar para el Proyecto CESAC.



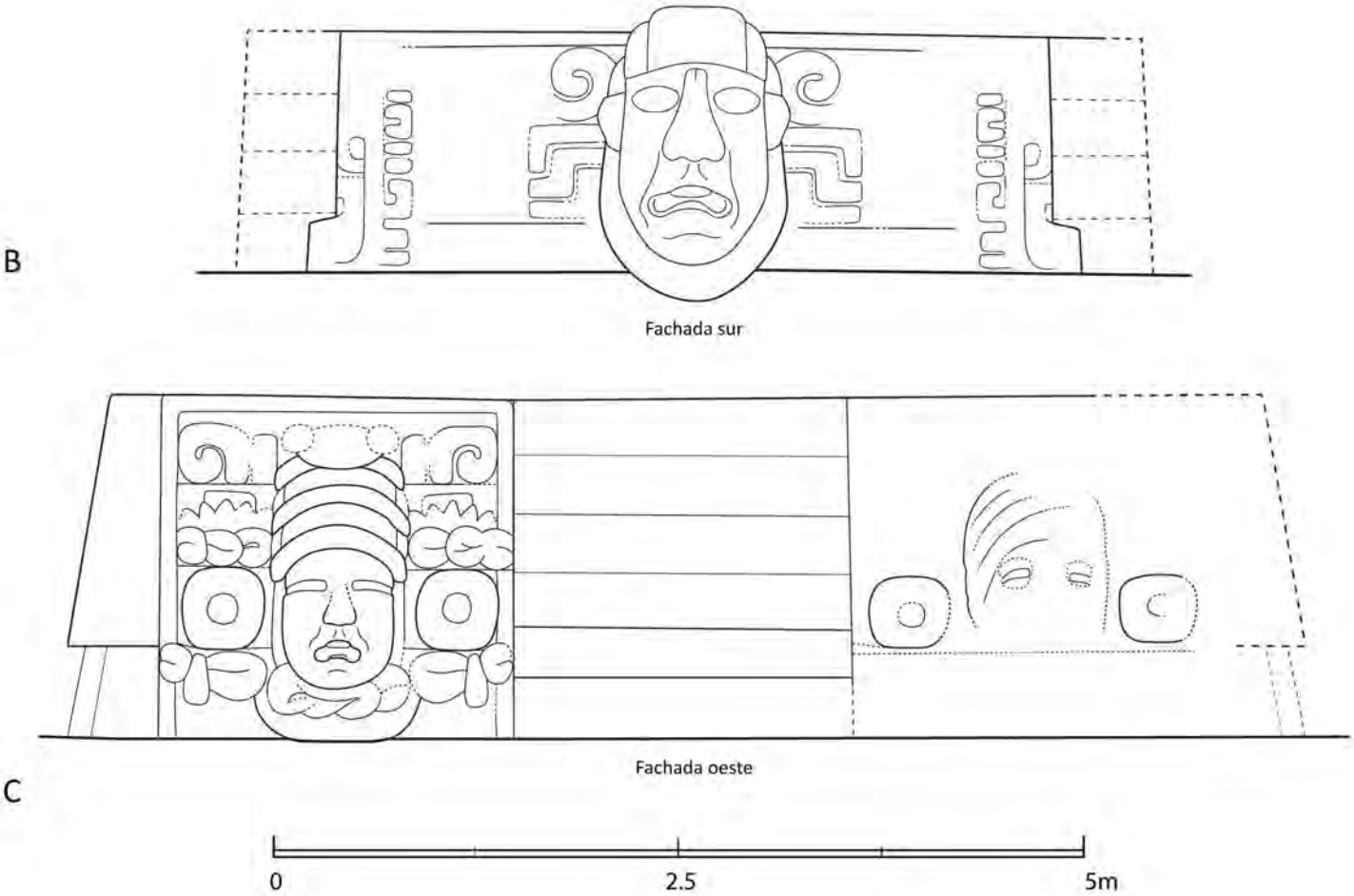


Fig. 3.9: A) Plataforma 1C Sub, Estructura 1 de El Tigre; B) Edificio 142 Norte, Yaxhá; C) Edificio 142 Sur, Yaxhá.

Créditos: dibujos de Daniel Salazar; A, levantamiento del edificio basado en dibujo previo publicado en Vargas Pacheco y Delgado 2013; B y C, basados en levantamientos previos publicados en E. V. García 2001.

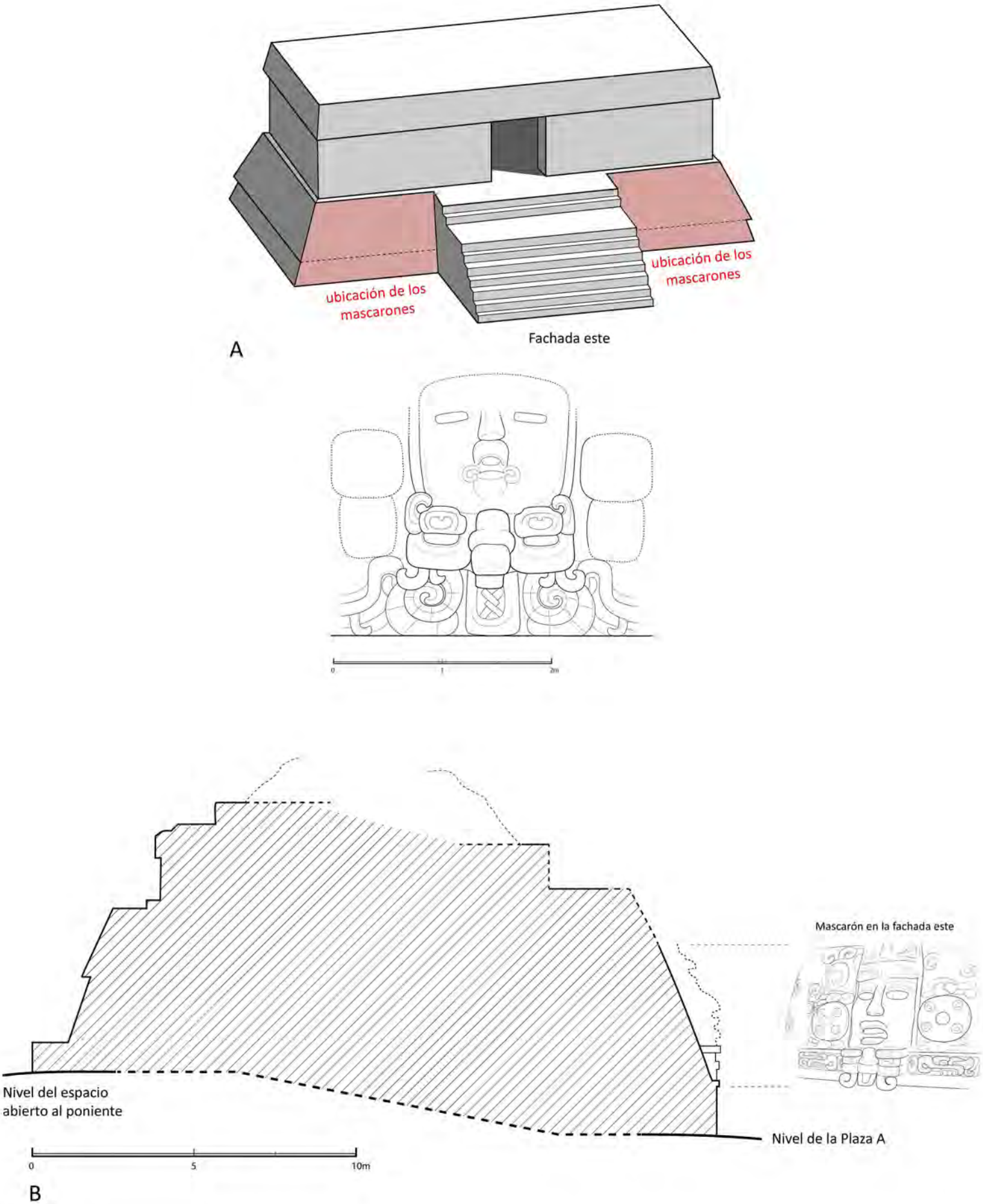


Fig. 3.10: A) Edificio 5D-32-2nd de la Acrópolis Norte de Tikal. Solo se reporta un mascarón en el edificio, aunque no se especifica su ubicación en los lados norte o sur; B) Corte del edificio Kabul en Izamal con la ubicación hipotética del mascarón en la fachada oriente. La escalinata de acceso del edificio no se muestra en la ilustración; se infiere su ubicación al lado norte del mascarón.

Créditos: dibujos de Daniel Salazar; A, levantamiento basado en modelo 3D reconstrucitivo de S. Loten (2007); B, levantamiento y corte del edificio basado en dibujos previos publicados en Burgos Villanueva *et al*. 2013 y en Kantún Rivera 2014.

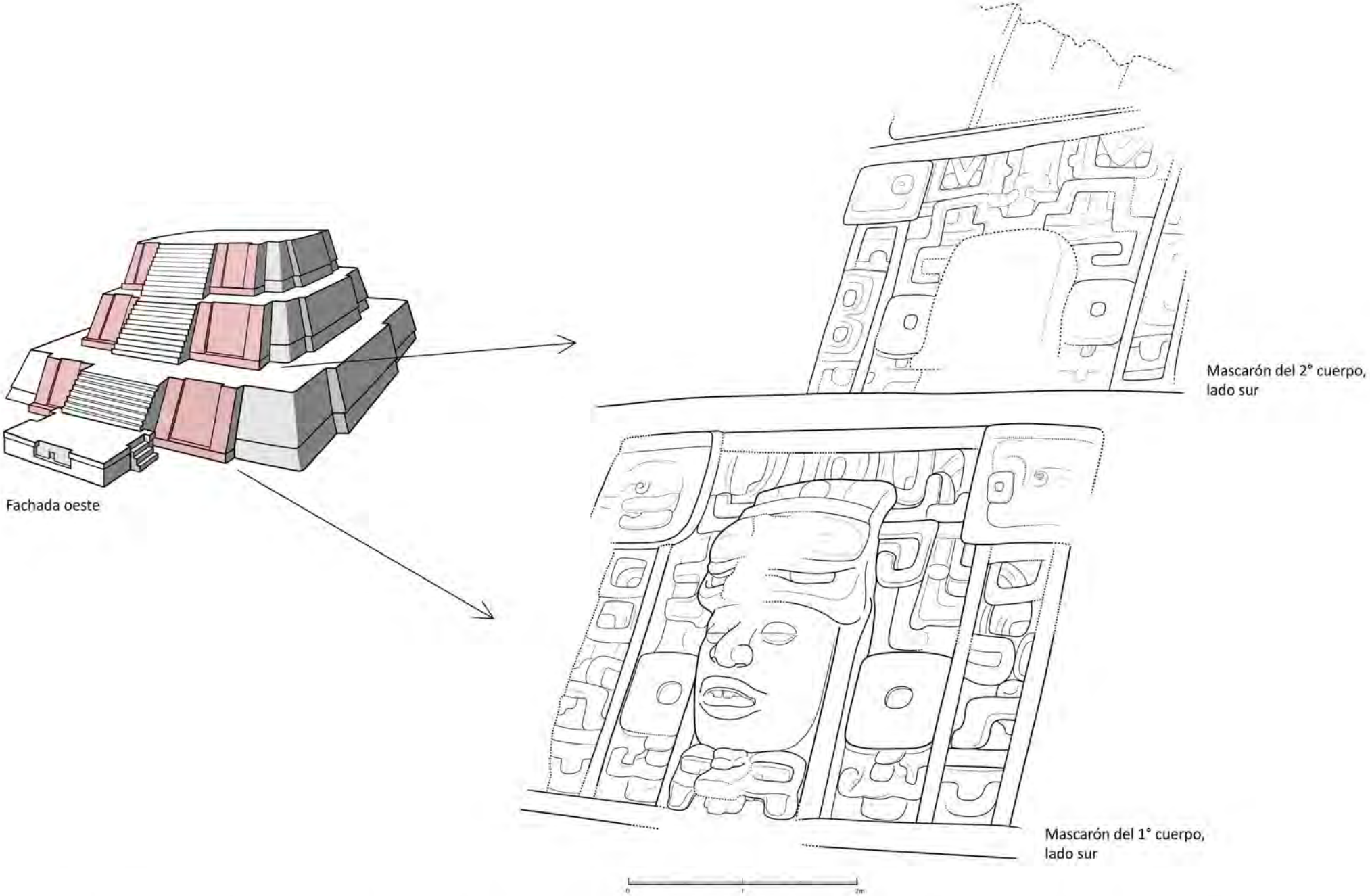


Fig. 3.11: Edificio N9-56 de Lamanai y su programa escultórico. De los dos mascarones recuperados en el lado sur del edificio solamente se conserva el del 1° cuerpo.

Créditos: dibujos de Daniel Salazar. Levantamiento del Edificio N9-56 basado en dibujo previo de S. Loten (en Loten 2006).

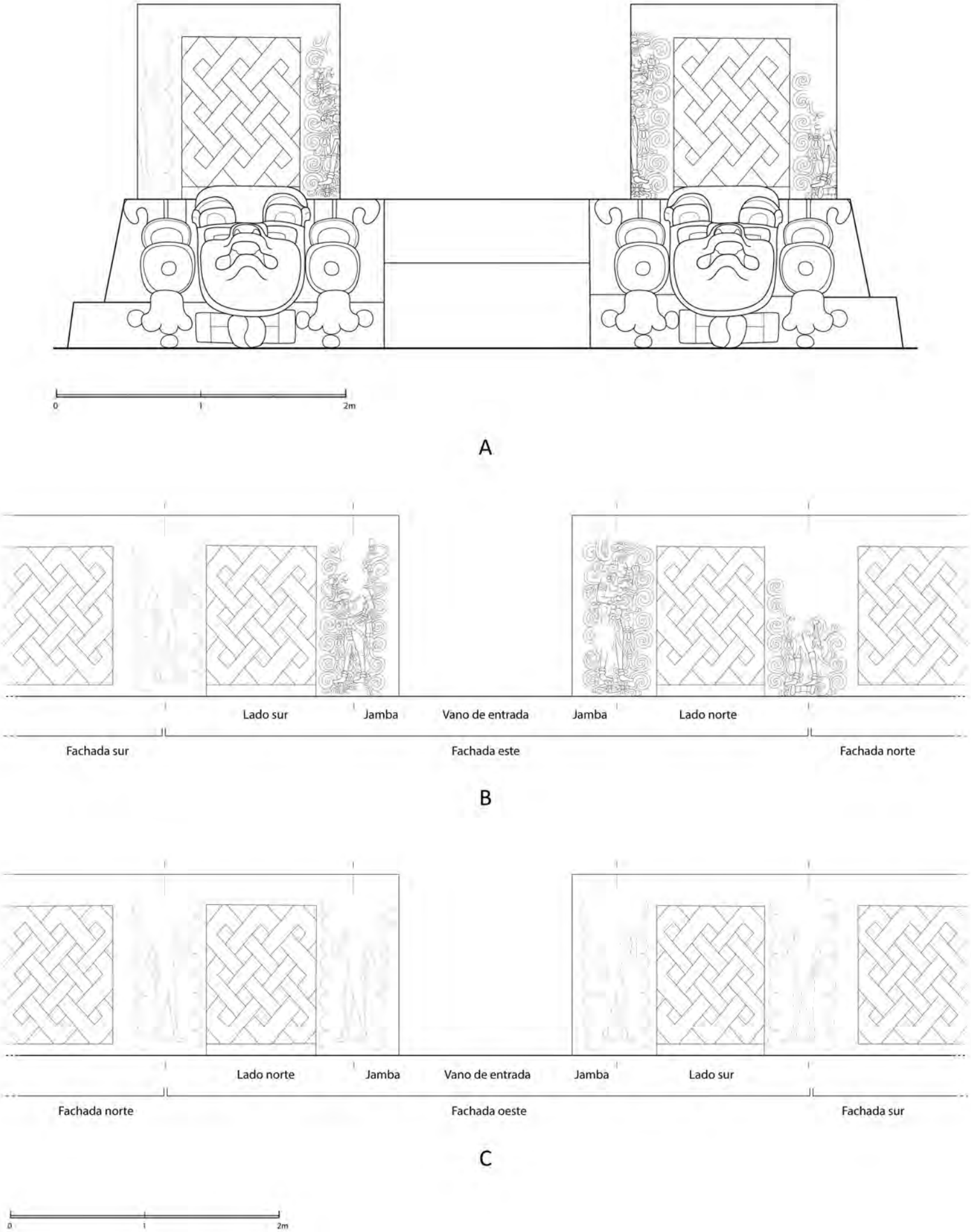
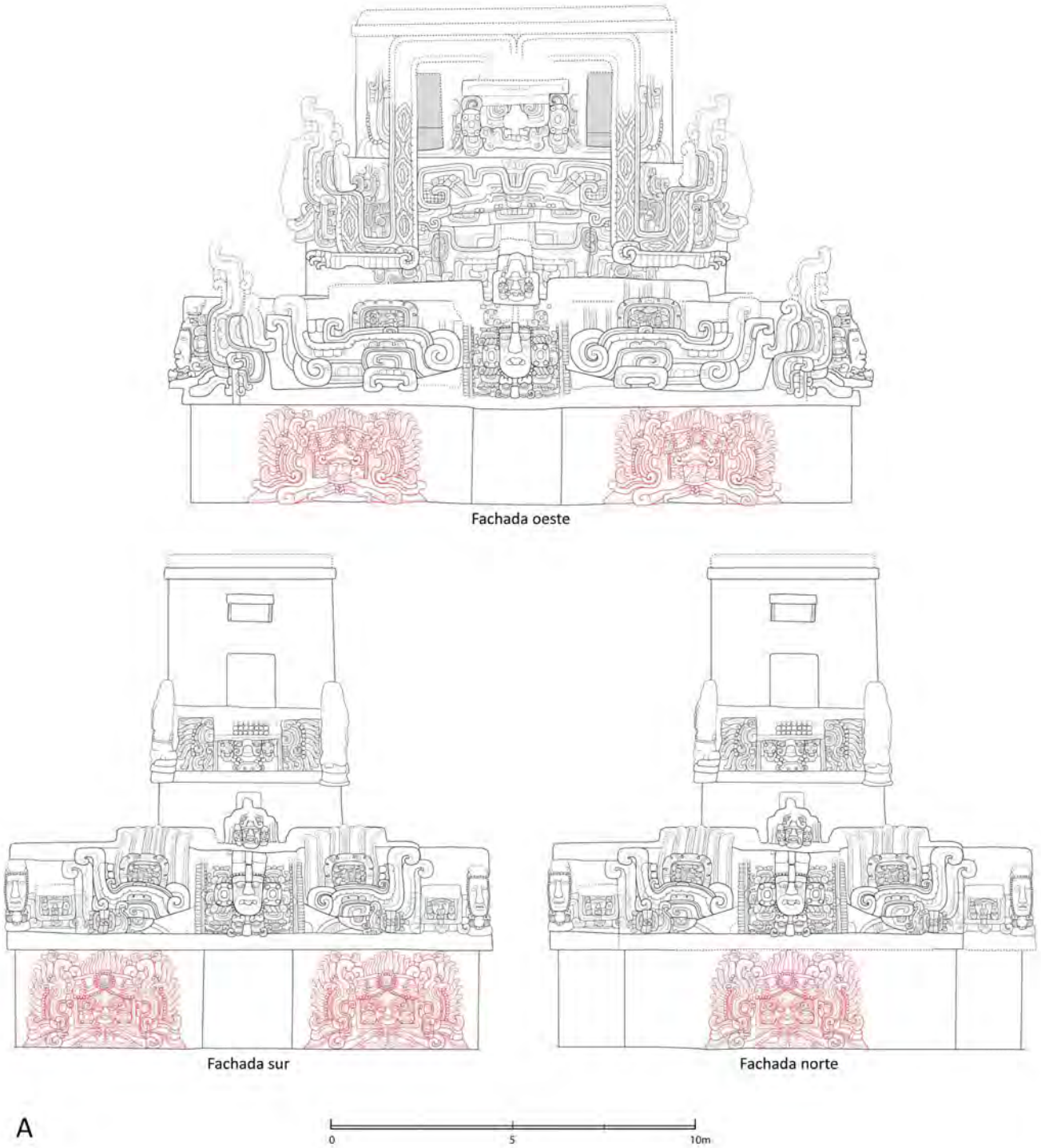
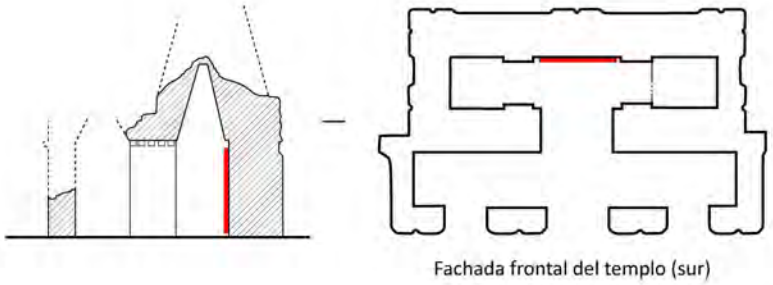


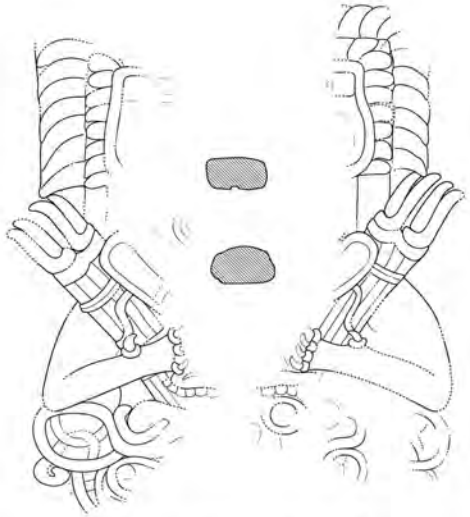
Fig. 3.12: A) Fachada este del Edificio H Sub-10 completo. Nótese que los relieves de las figuras humanas rodean las esquinas; B) Desplegado de la fachada este y de las fachadas sur y norte, hacia donde se extienden los relieves; C) Desplegado de la fachada oeste y de las fachadas norte y sur.

Créditos: Dibujos de Daniel Salazar, basados en los levantamientos previos publicados en Valdés (1989 y 1993a y b).





= Ubicación del relieve en el interior del templo



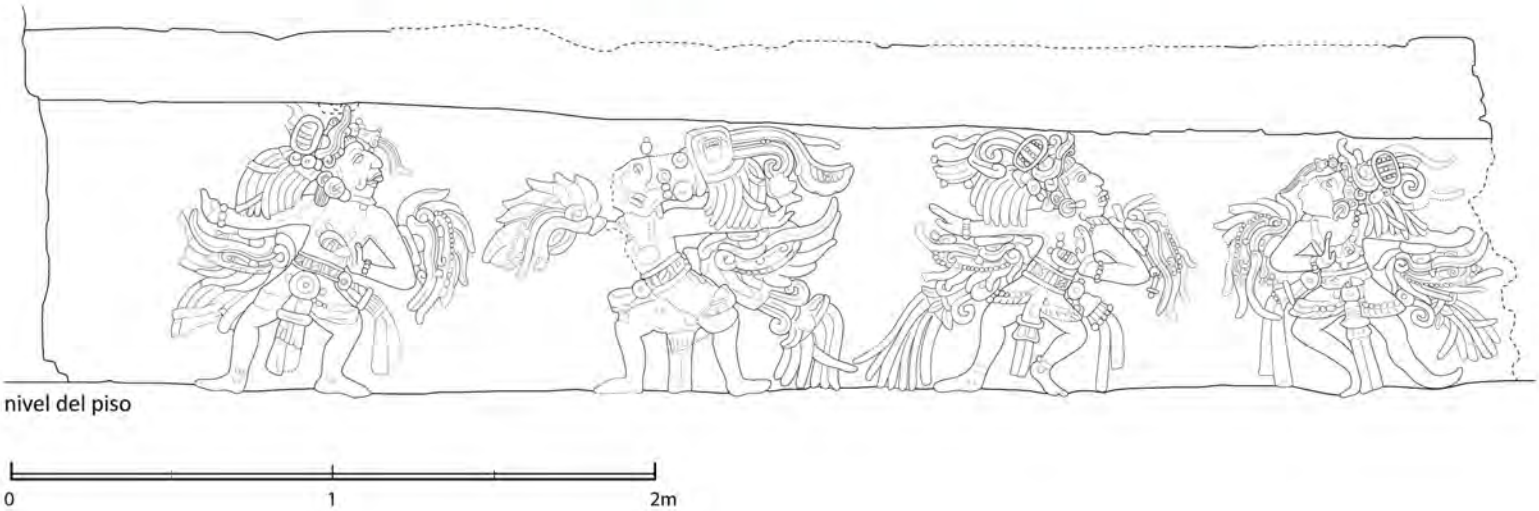
B

Relieve en el interior del templo

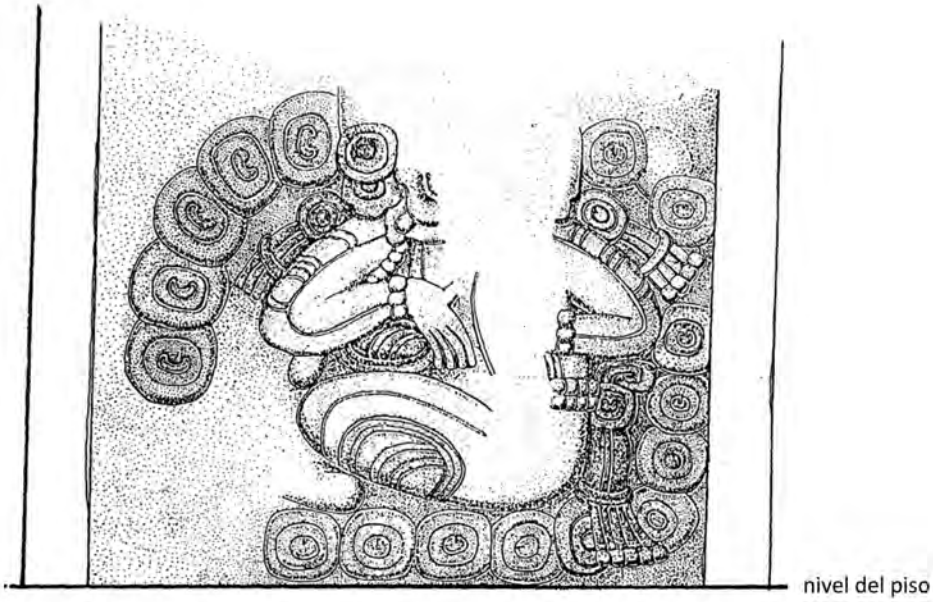
Fig. 3.13: A) Edificio Rosalila en la Acrópolis de Copán (relieves en rojo); B) Templo II de Tutil (sin el basamento). Corte transversal y dibujo de planta.

Créditos: dibujos de Daniel Salazar; A, levantamientos basados en dibujos previos de B. Fash (en Agurcia Fasquelle y Fash 2005); B, levantamientos basados en dibujos previos del Proyecto Arqueológico Sur de Quintana Roo (en Nalda y Balanzario 2008).

A



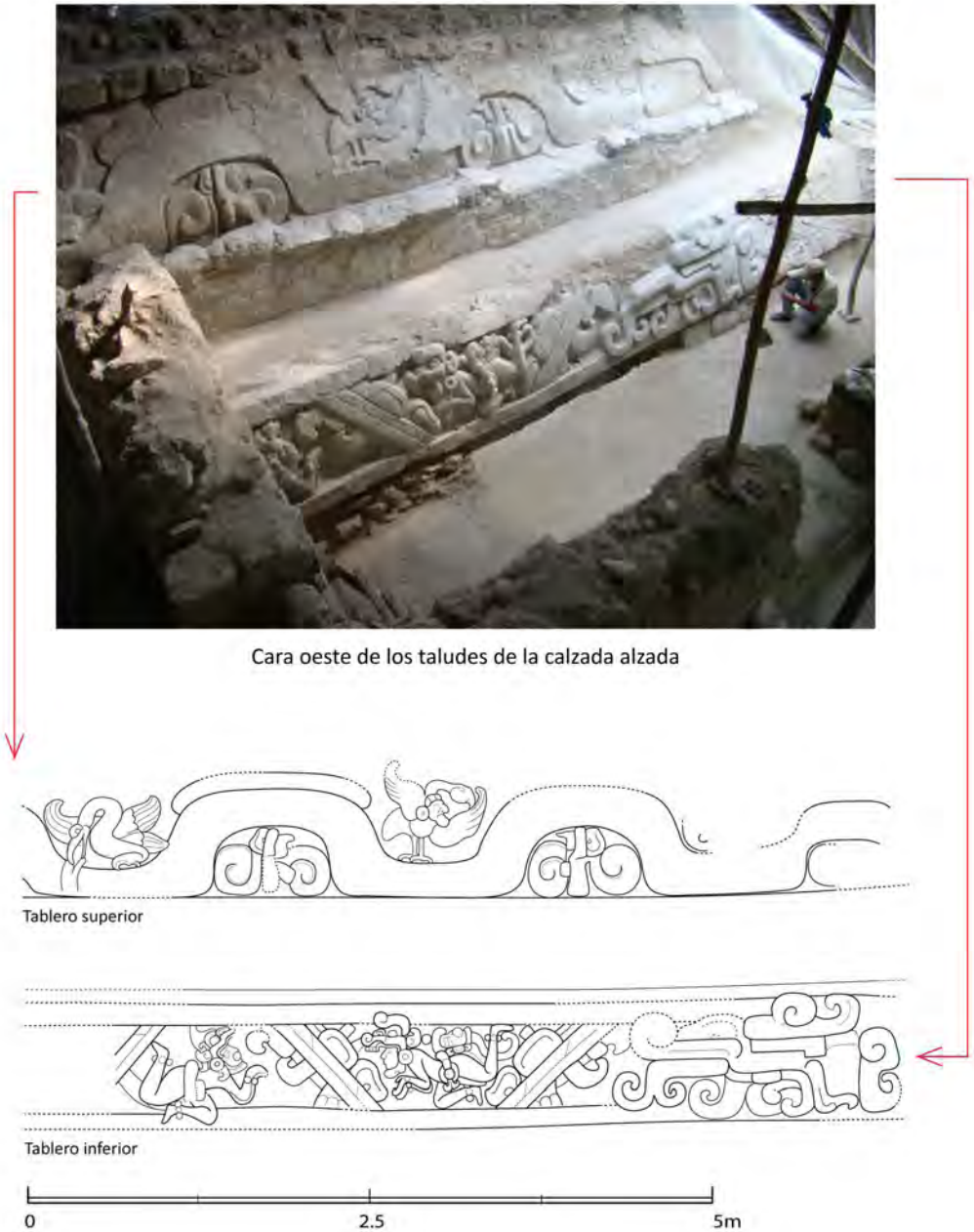
B



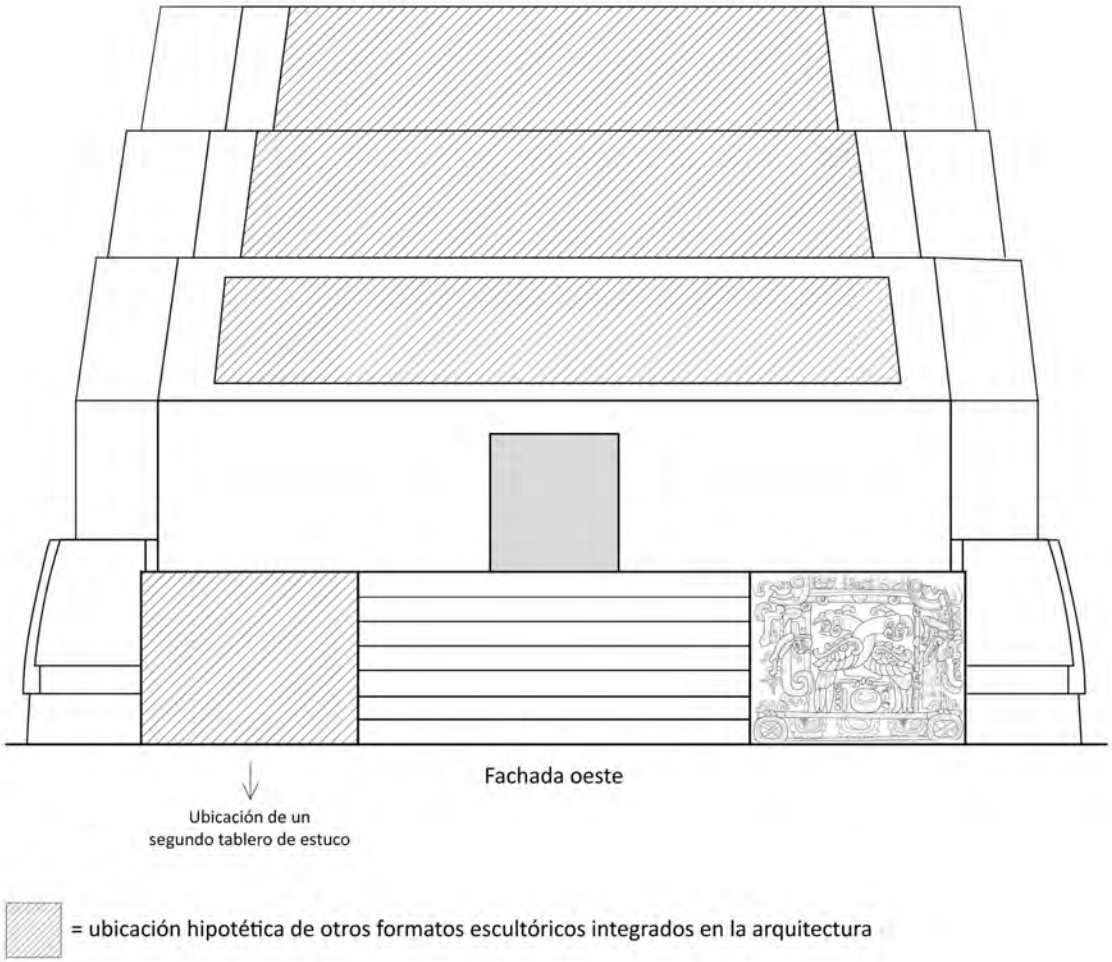
C

Fig. 3.14: A y B) Relieve de Los Danzantes en el Patio Celestial de Toniná. El relieve se encuentra a nivel de piso y se desplanta en la parte baja de una fachada; B) Tablero de el Señor de los espejos en el Edificio Sub-75 del Grupo 6C-XVI de Tikal.

Créditos: A, fotografía de Daniel Salazar; B, dibujo de Daniel Salazar para el Proyecto de Conservación y Restauración de lo Estucos de Toniná (CNCPC-INAH); B, dibujo de P. Morales (en Valdés 1991).



A



B

Fig. 3.15: A) Vista general del espacio liberado de la Calzada Acrópolis, donde se encuentran los tableros y, en la base, el sistema de distribución y captación de aguas; B) Reconstrucción hipotética del Edificio Margarita con la ubicación del panel reportado y la ubicación de un posible segundo panel.

Créditos: A, fotografía cortesía de Carlos Morales Aguilar y dibujos de Daniel Salazar; B, dibujo de Daniel Salazar basado en reconstrucción hipotética de Fernando López (en Bell 2007).

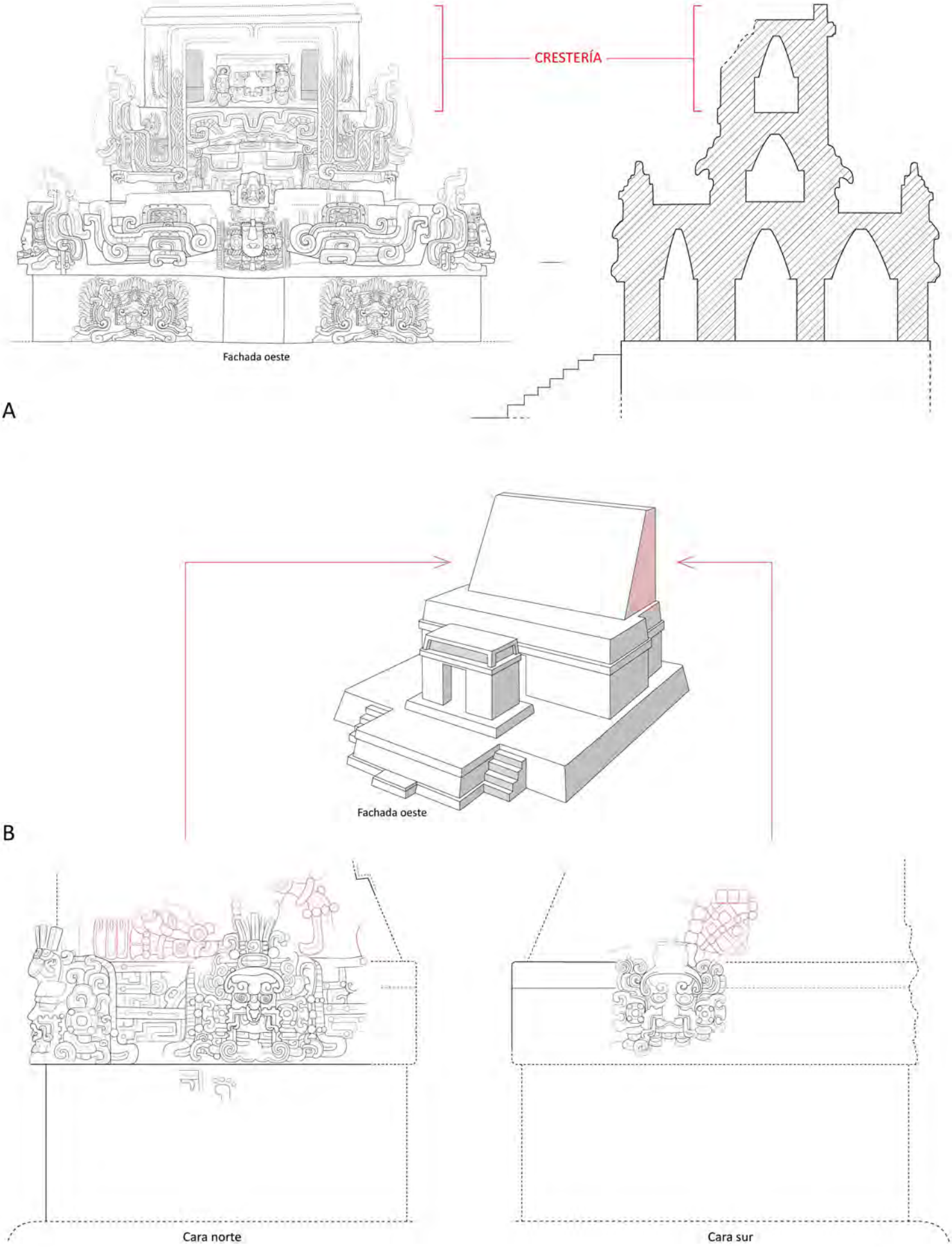


Fig. 3.16: A) Corte transversal de Rosalila (oeste-este), indicando la ubicación y configuración de la crestería; B) Relieves en la crestería (caras laterales norte y sur) del Templo del Sol Nocturno de El Zotz.

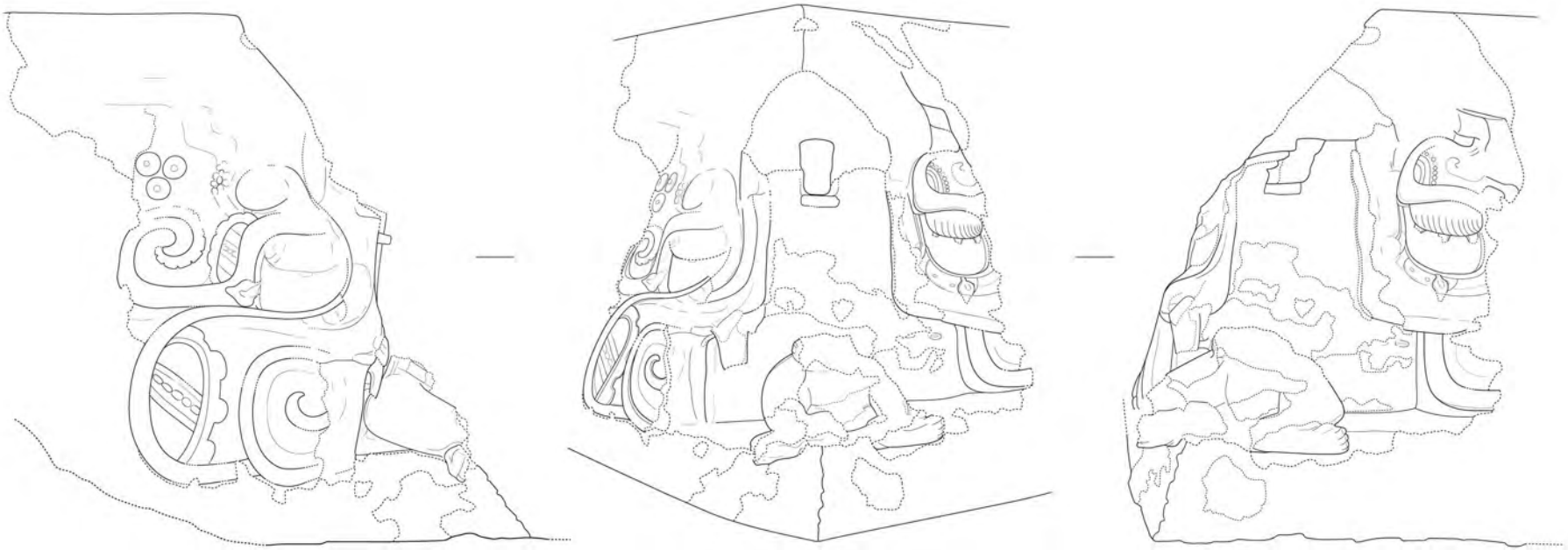
Créditos: Dibujos de Daniel Salazar; A, basado en dibujo previo de B. Fash (en Agurcia Fasquele y Fash 2005); B, basado en dibujos previos y en levantamientos volumétricos publicados en Houston *et al*. 2015a.

A

Vista frontal (sur)

Vista lateral (poniente)

B



Vista lateral (poniente)

Vista frontal (sur)

Vista lateral (oriente)

0 1 2 mt

Fig. 3.17: A) Relieve saliente del talud de la terraza 3 de Toniná; B) Tres vistas del relieve desde diferentes perspectivas

Créditos: Fotografías y dibujos de Daniel Salazar Lama.

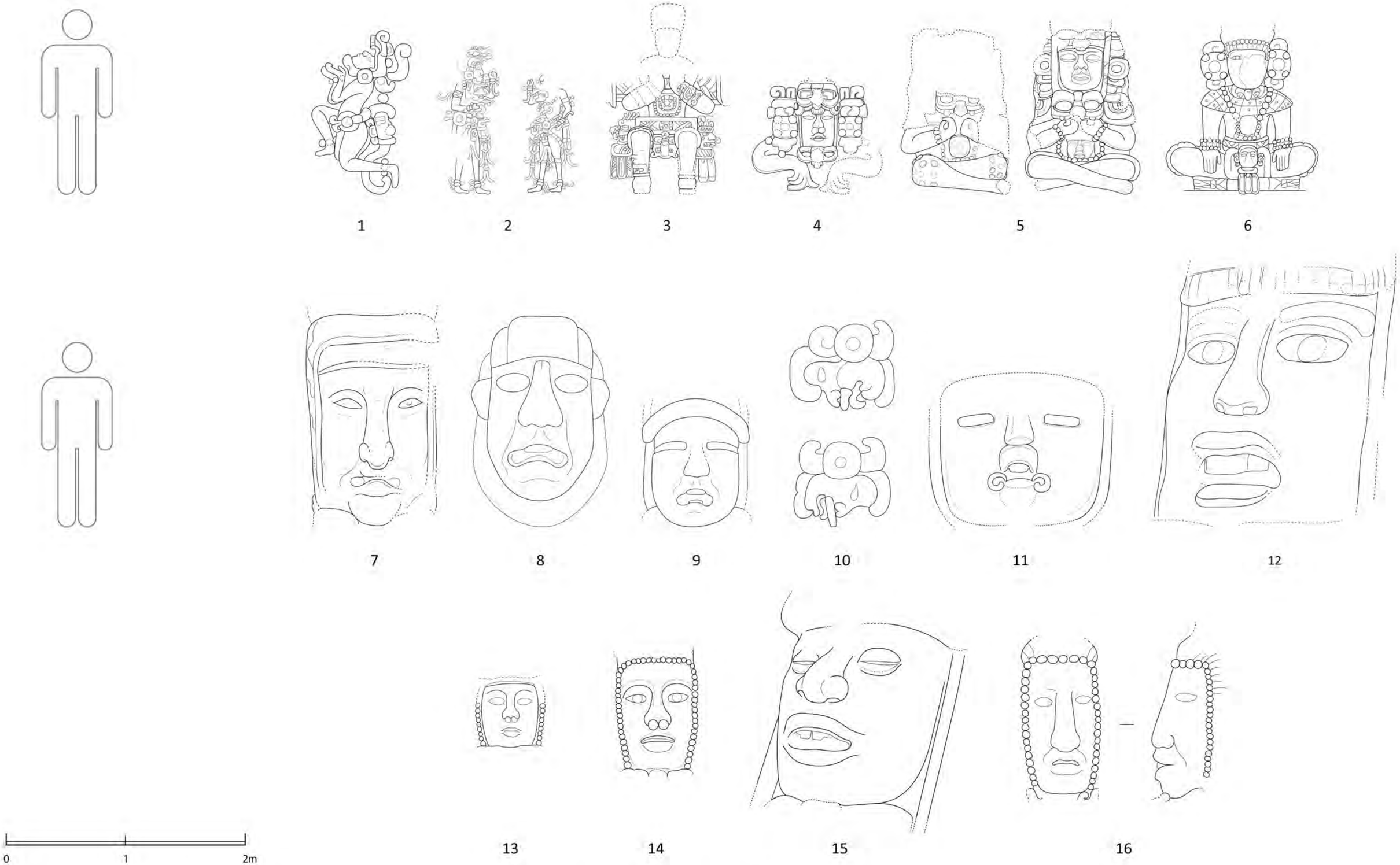


Fig. 3.18: Dimensiones de las figuras reales en la EIA, con escala humana como referencia (1.65m de altura). Todas las figuras están a la misma escala.
Cuerpo completo: 1) Tableros de la Calza Acrópolis, El Mirador (personaje volteado para facilitar la visualización); 2) Personajes n°2 y 1 de H Sub-10 de Uaxactún; 3) Personaje central del friso Pimiento, Xultún; 4) Friso EX-S2 de Becán; 5) Personajes n°2 y 3 del friso de Balamkú; 6) Personaje central del riso de la Edif. A, Grupo II de Holmul. Nótese que los personajes n°3, 5 y 6 se encuentran con una postura sedente, sin embargo, se percibe la sobredimensión de las figuras, que excede la escala 1/1 del cuerpo humano.
Rostro aislado: 7) Mascarón oriente de la Plataforma 1C Sub de El Tigre; 8) Mascarón del Edif. 142 Norte de Yaxhá; 9) Mascarón norte del Edif. 142 Sur de Yaxhá; 10) Friso de H Sub-2 de Uaxactún; 11) Mascarón de 5D-32-2nd de Tikal; 12) Mascarón de Kabul, Izamal; 13) Rostro aislado en friso Pimiento de Xultún; 14) Friso de Placeres; 15) Mascarón de n)-56 de Lamanai; 16) Frisos oeste y sur de Rosalila, Copán.

Créditos: Todos los dibujos de Daniel Salazar Lama.

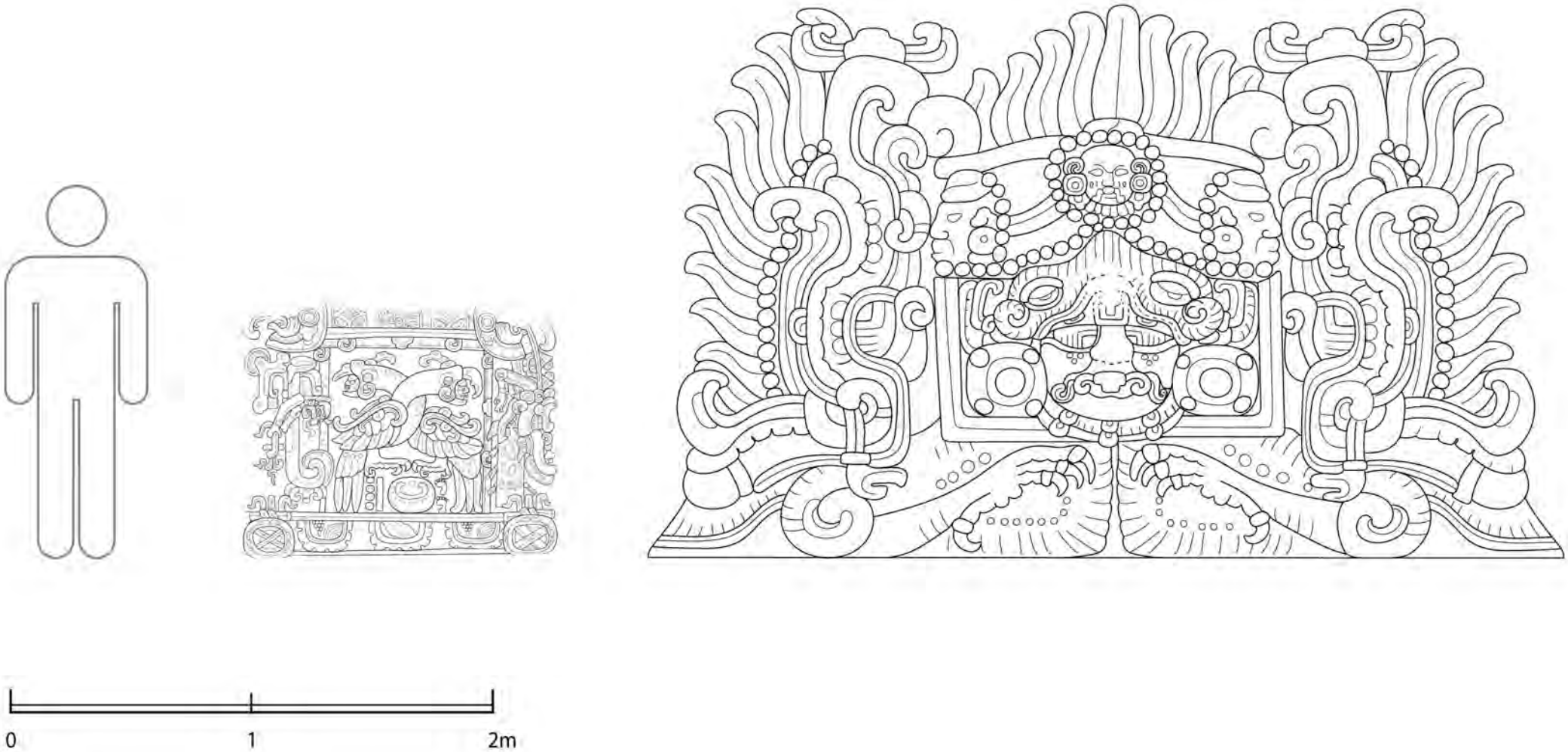
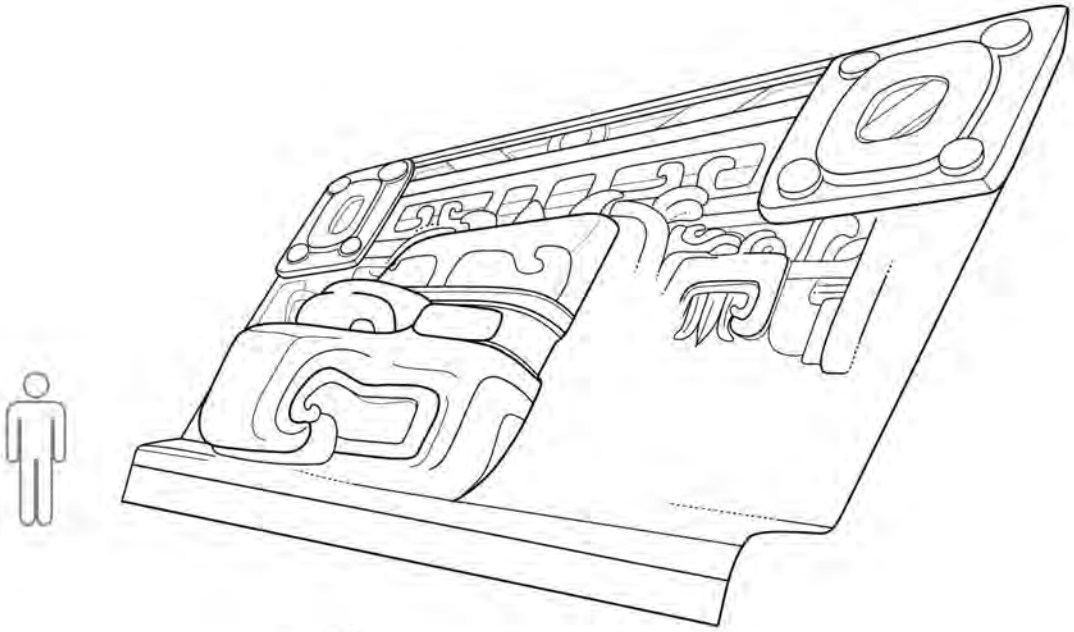


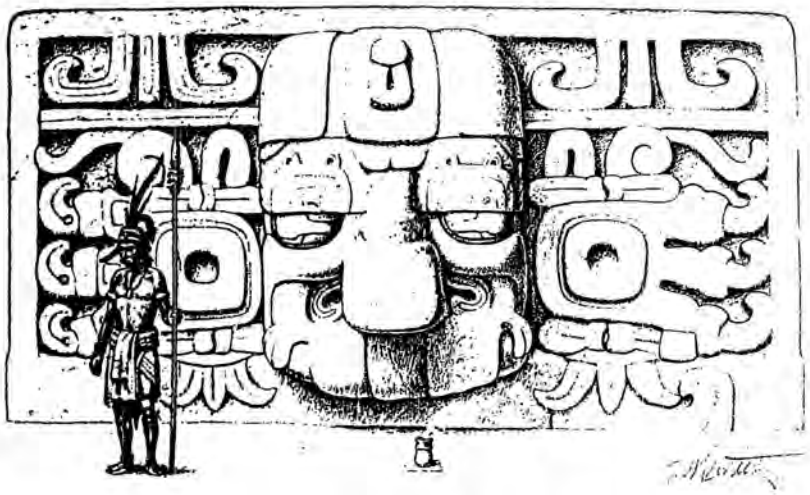
Fig. 3.19: Elementos de estuco modelado en Copán comparados con la escala humana (1.65 m de altura). A) Tablero de Margarita con antropónimo de gobernante en el centro; B) Relieve en la sección inferior de Rosalila.

Las medidas corresponden con los datos obtenidos de: A. Tokovinine (comunicación personal escrita, 16 de septiembre de 2015) y de Agurcia Fasquelle y Fash 2005.

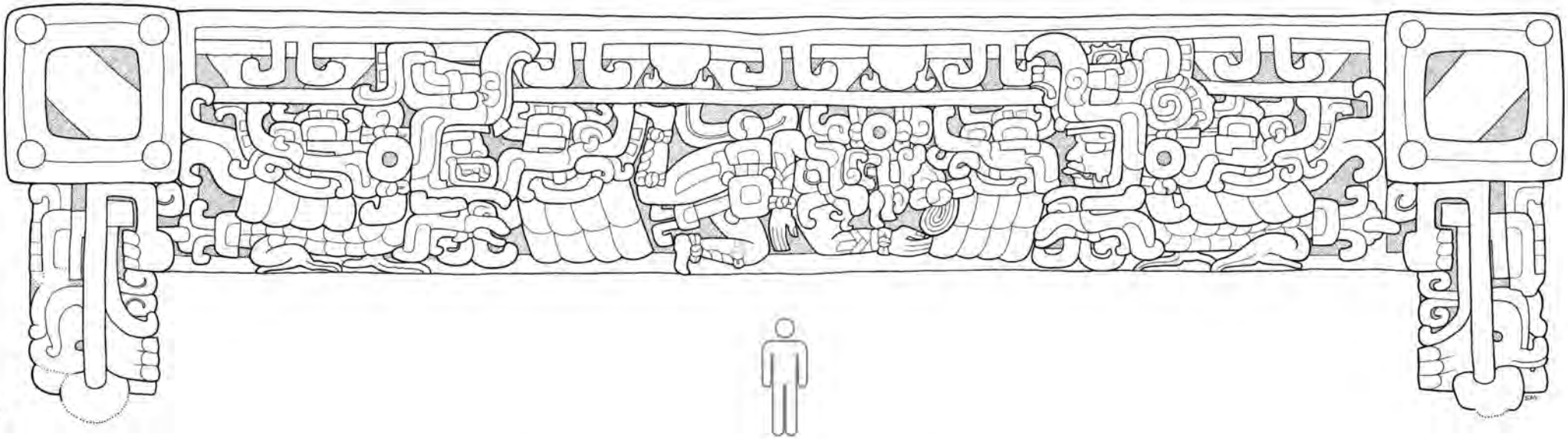
Créditos: Todos los dibujos de Daniel Salazar Lama.



A



C



B

Fig. 3.20: Sobredimensión de la EIA centrada en los dioses. A) Mascarón de la Estructura 1 de Nakbé (11m de base x 4.13m de altura = 45.4m²); B) Friso del Edificio Sub II C-1 de Calakmul (20m de base x 3.5 de altura = 70m²); C) Mascarón de la Estructura 34 de El Mirador.

Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar Lama; B, dibujo de Simon Martin; C, dibujo de T. W. Rutledge (en Hansen 1992).

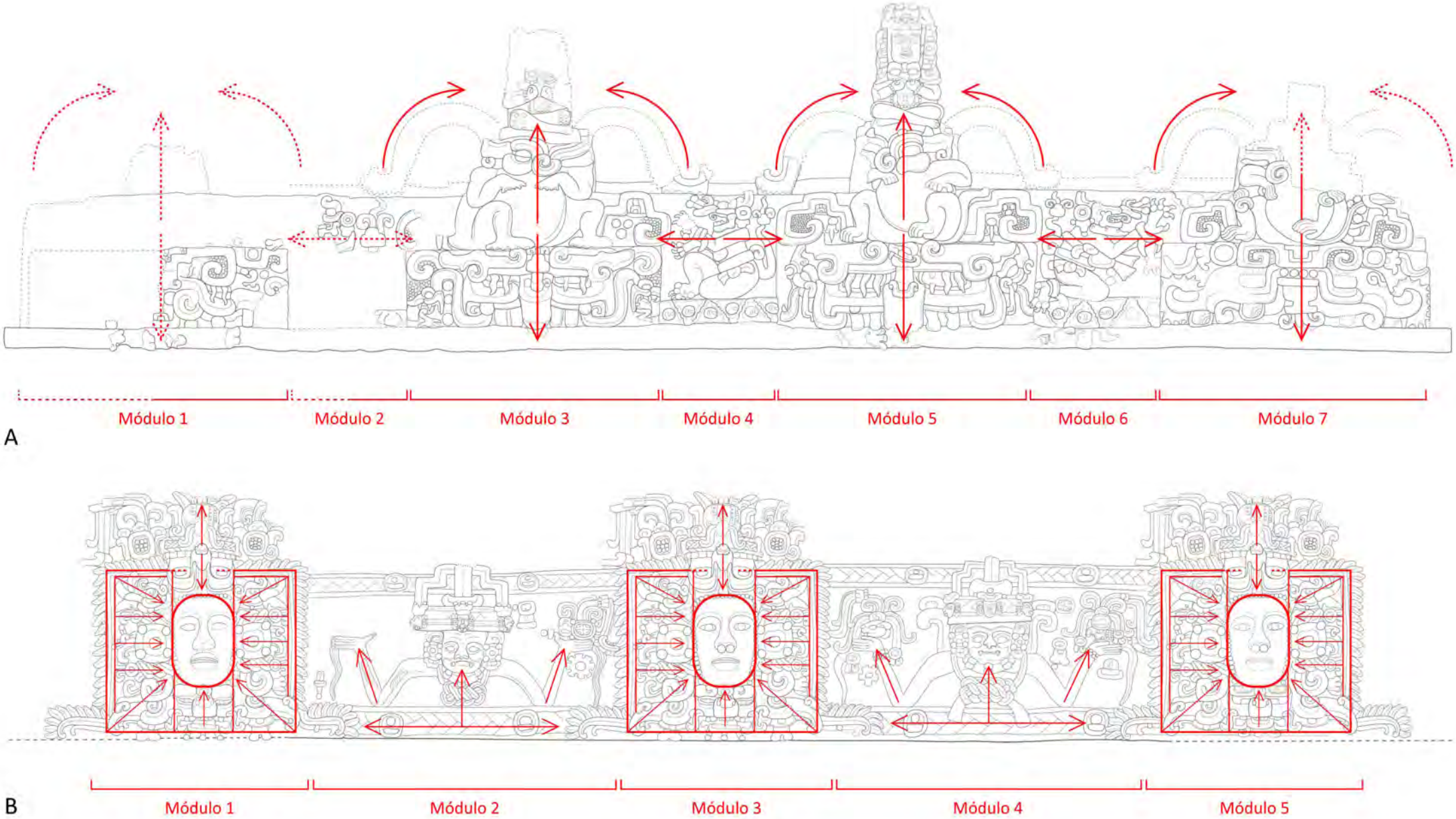
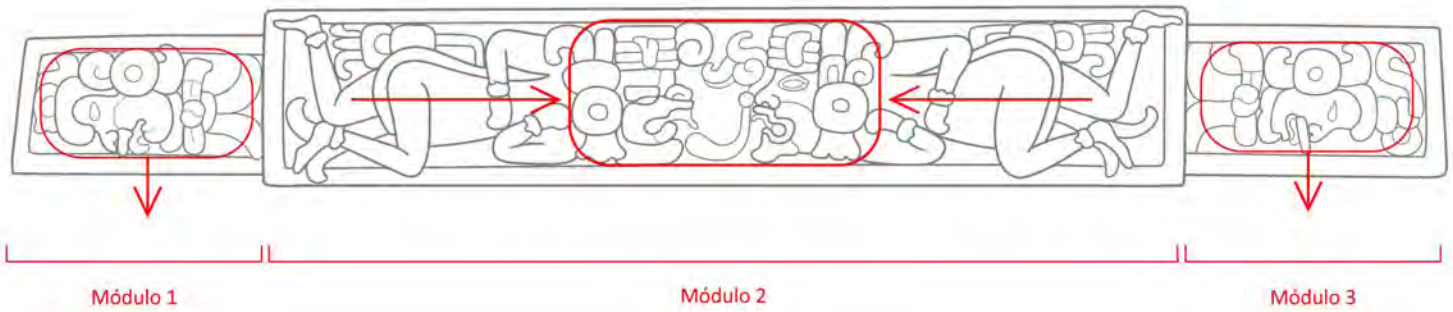
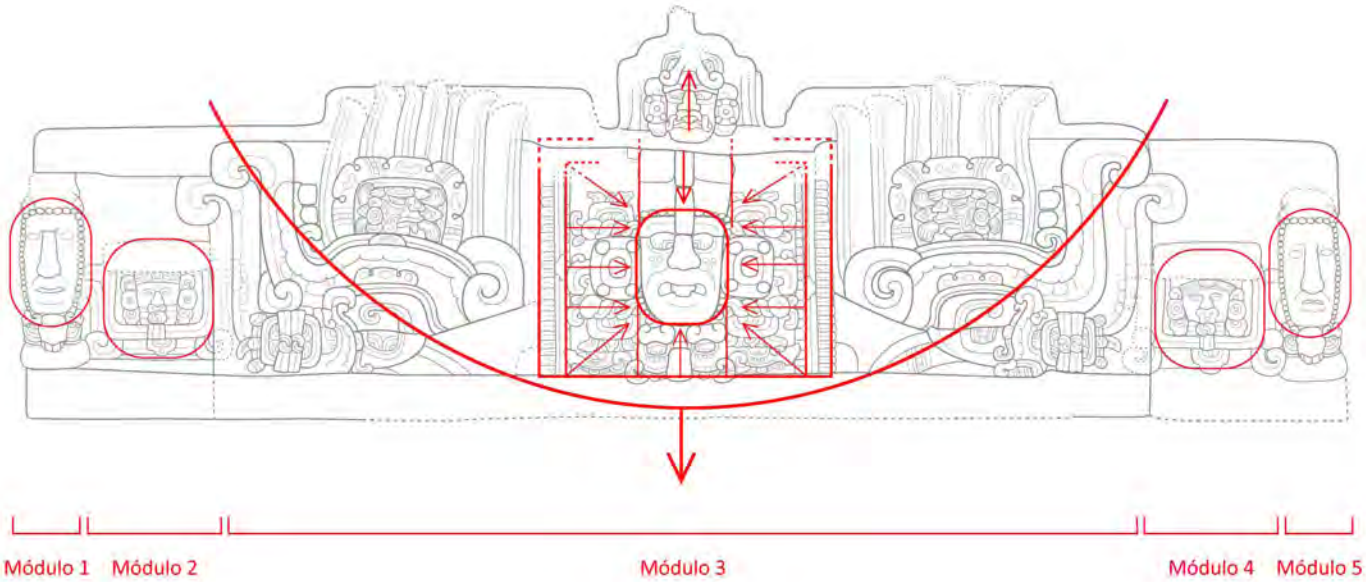


Fig. 3.21: Frisos con módulos y vectores que definen trayectorias visuales y dinamismo en las escenas. A) Estructura 1-A Sub de Balamkú. La reconstrucción de las foliaciones que surgen hacia ambos lados en las partes superiores de los módulos n°3, 5 y 7 se han hecho tomando en cuenta las formas y las huellas del estuco conservadas (para una explicación pormenorizada de dicha reconstrucción, consultar Salazar Lama 2014, p. 48 y nota al final n°19); B) Friso de Placeres reconstruido.

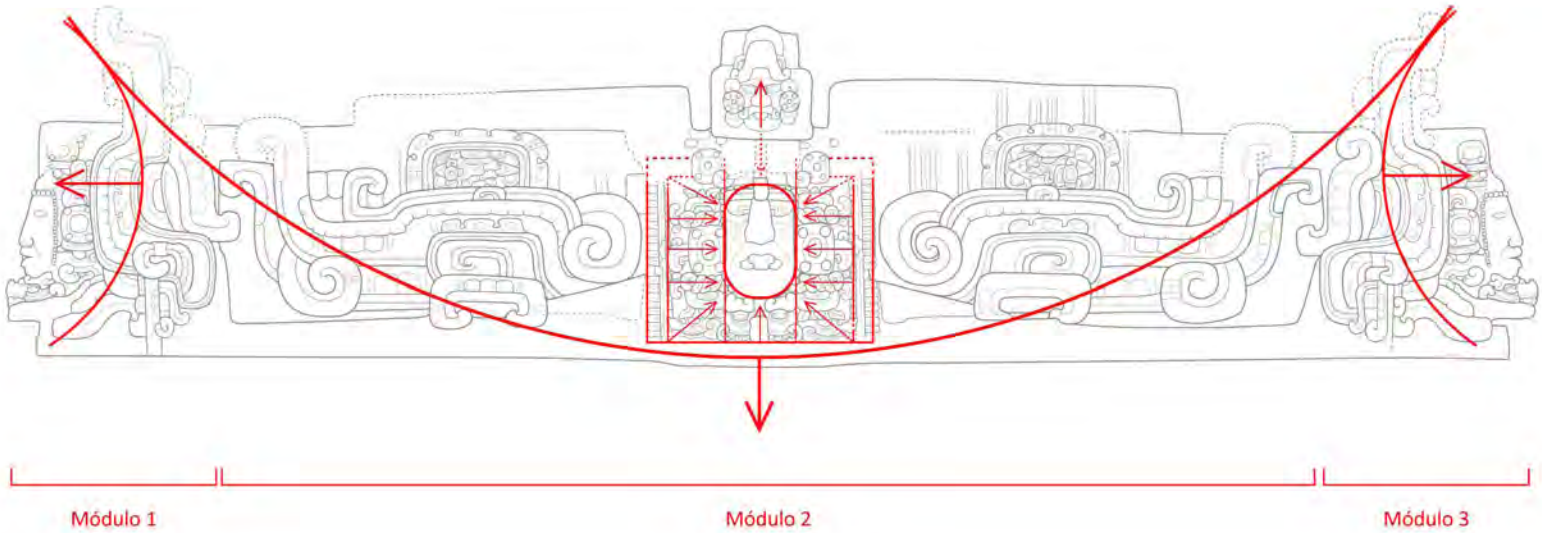
Créditos: Todos los dibujos de Daniel Salazar Lama.



A



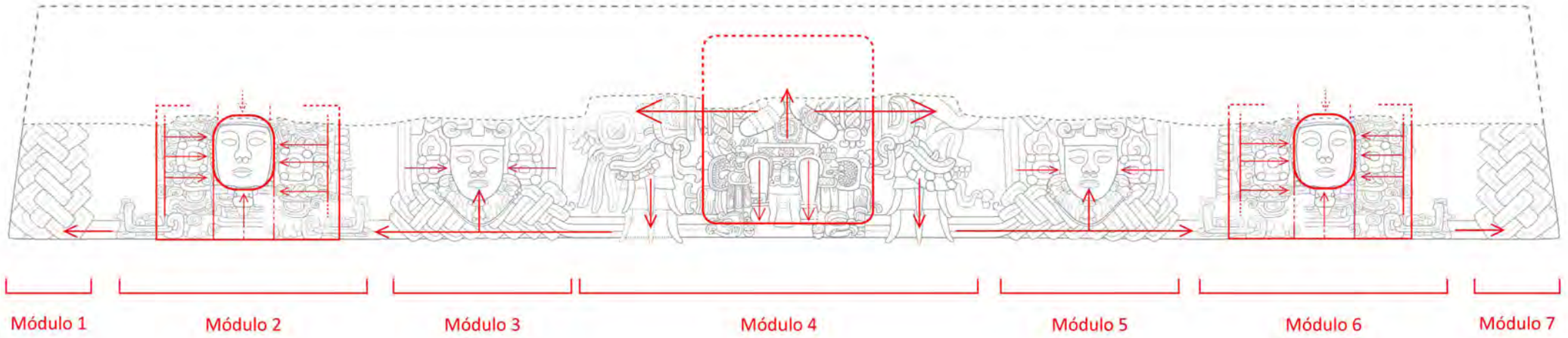
B



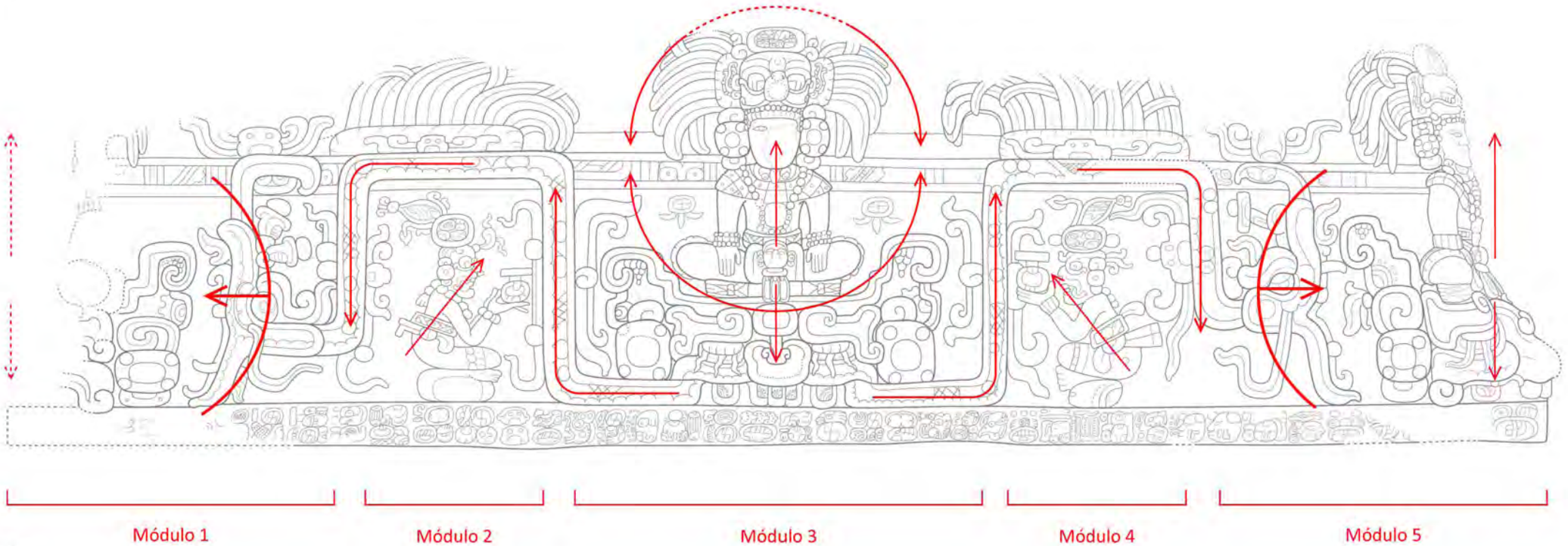
C

Fig. 3.22: Frisos con módulos señalados y con vectores de tensión que generar trayectorias visuales y dinamismo en las escenas. A) H Sub-2 de Uaxactún; B) Fachada norte de Rosalila; C) Fachada oeste de Rosalila.

Créditos: Todos los dibujos de Daniel Salazar Lama.



A



B

Fig. 3.23: Frisos con módulos señalados, vectores de tensión y trayectorias dinámicas. A) Edificio Pimiento de Xultún; B) Edifcio A, Grupo II de Holmul.

Créditos: Todos los dibujos de Daniel Salazar Lama.

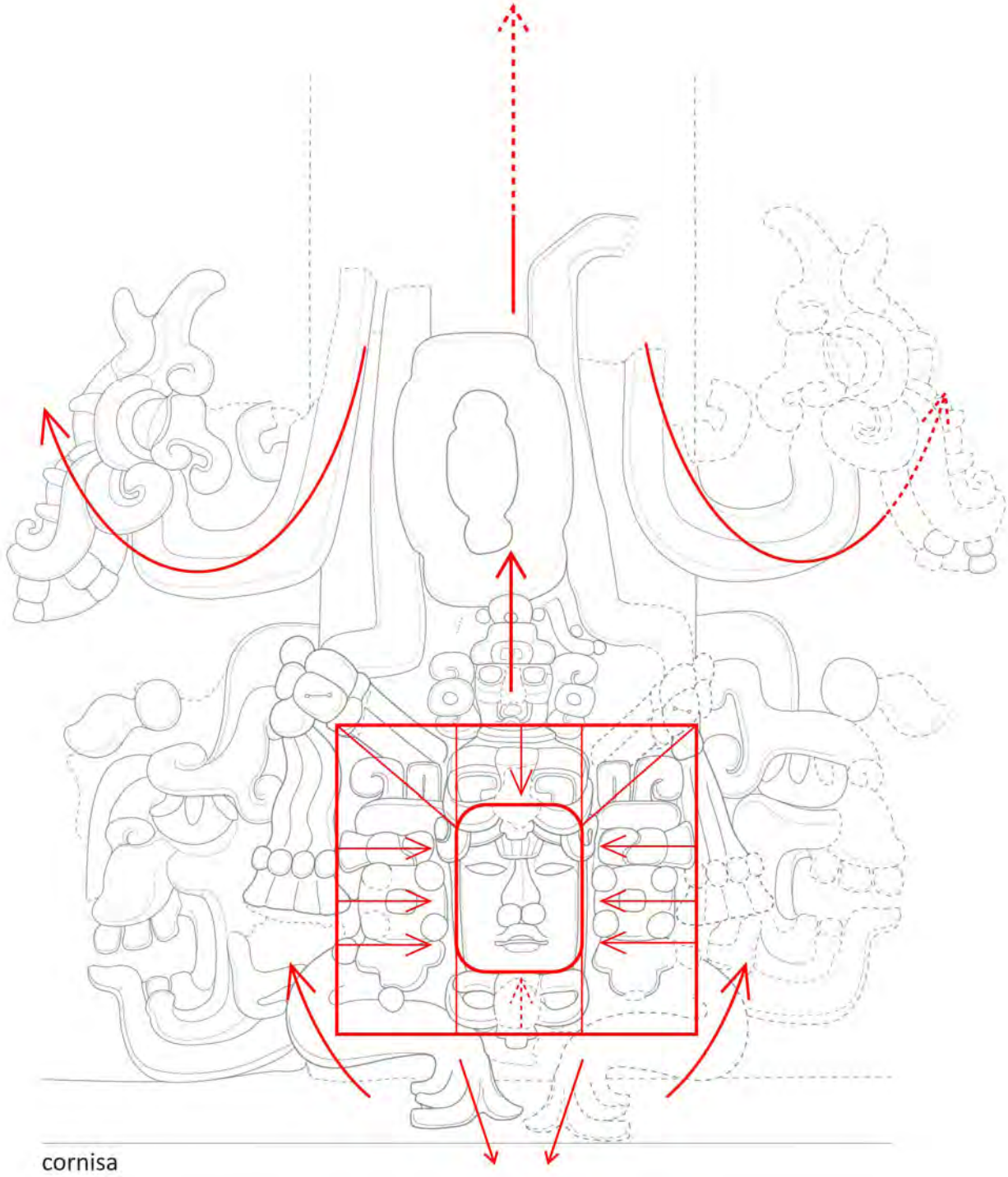


Fig. 3.24: Friso EX-S2 de Becán parcialmente reconstruido con base en las huellas del estuco aún conservadas (partes reconstruidas con líneas segmentadas) con vectores de tensión que generan el dinamismo en la escena.

Créditos: Dibujo de Daniel Salazar Lama.

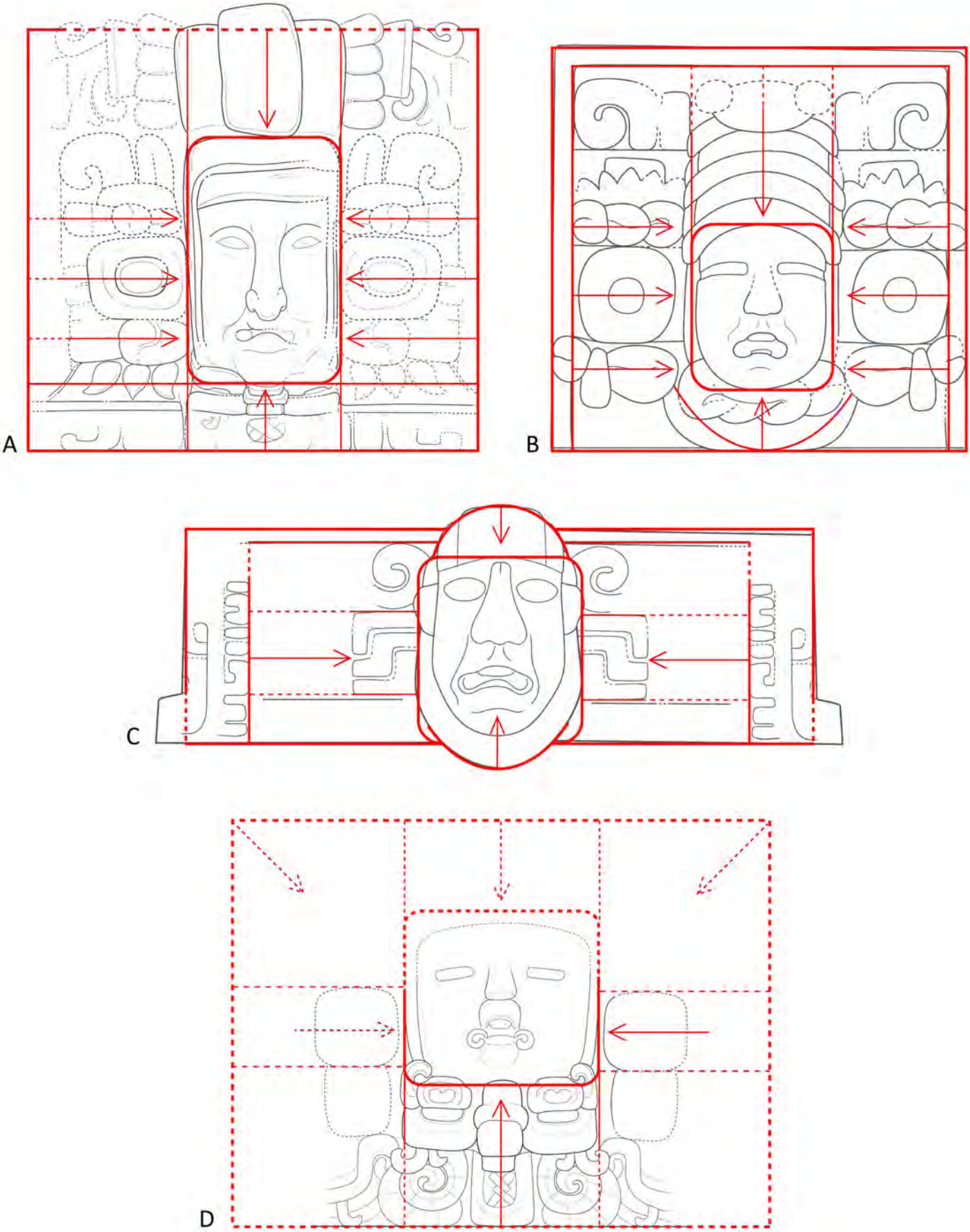


Fig. 3.25: Mascarones con líneas de tensión y con los sectores de mayor gravedad compositiva señalados. A) Mascarón reconstruido de la Plataforma 1C Sub de El Tigre. La reconstrucción es únicamente para mostrar la simetría del formato y la centralidad que se genera en el rostro; B) Mascarón norte del Edificio 142 Sur de Yaxhá; C) Mascarón del Edificio 142 Norte de Yaxhá; D) Mascarón de 5D-23-2nd de Tikal. Los vectores de tensión han sido reconstruidos por comparación con otros ejemplares.

Créditos: Todos los dibujos de Daniel Salazar Lama.

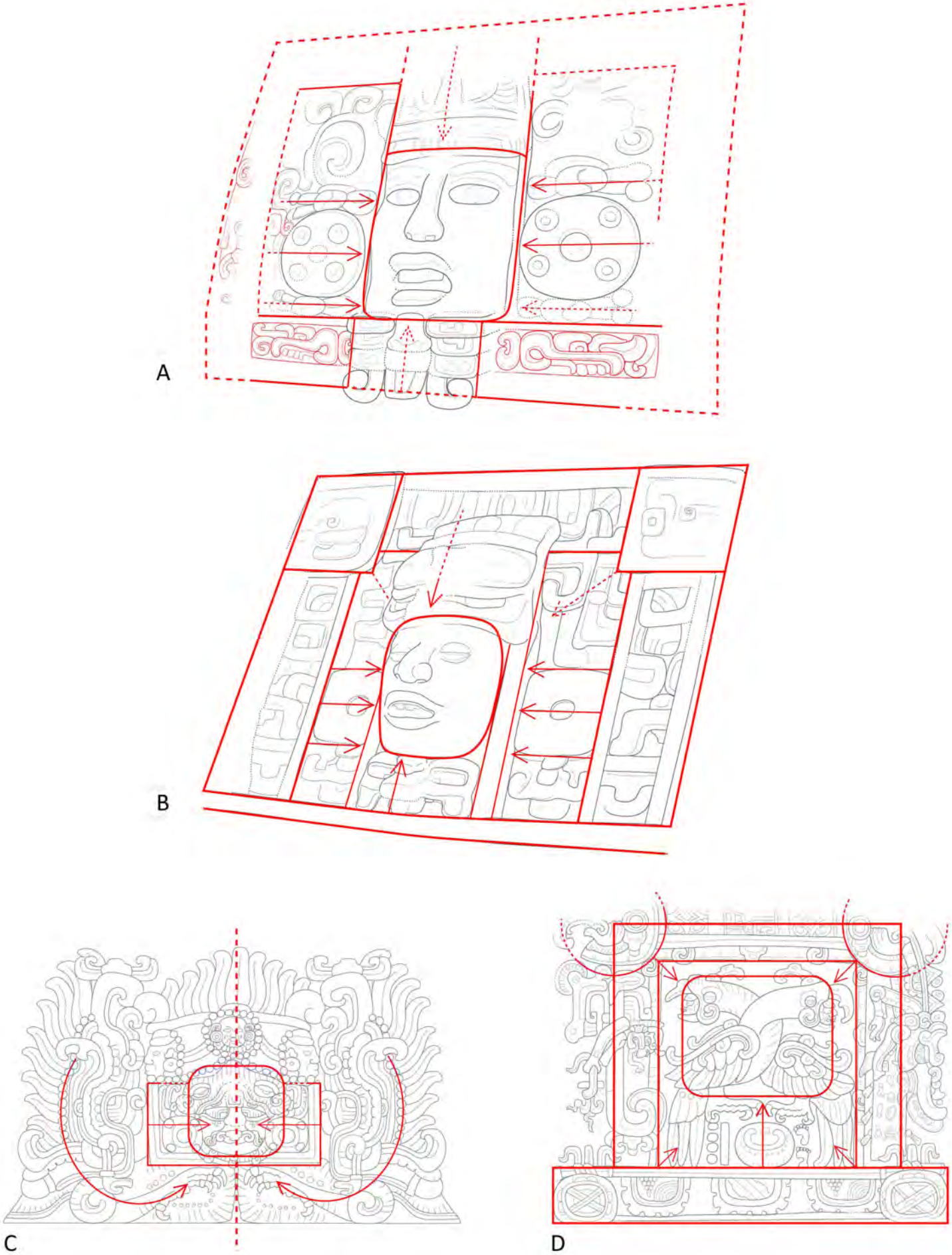


Fig. 3.26: Mascarones y otros formatos escultóricos con composiciones concéntricas (o su variante en menor magnitud). Puntos de mayor gravedad compositiva y vectores señalados. A) Edificio Kabul en Izamal (los restos del marco original que rodeaba al rostro están marcados con líneas rojas); B) Edificio N9-56 de Lamanai; C) Relieve sobre muro inferior norte de Rosalila; D) Tablero de Margarita.

Créditos: Todos los dibujos de Daniel Salazar Lama.

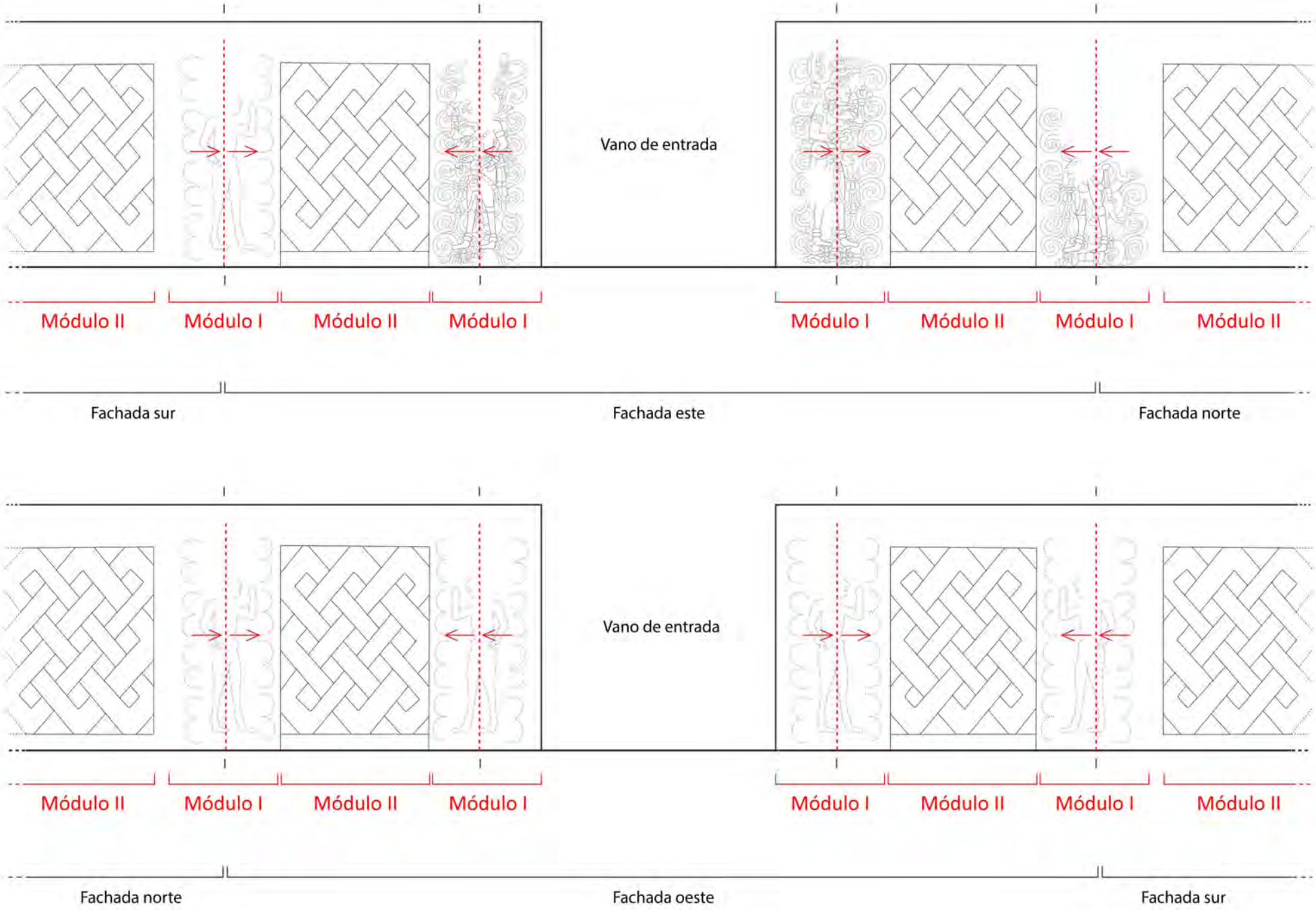


Fig. 3.27: Módulos y vectores de tensión en los relieves de H Sub-10, Uaxactún.

Créditos: Dibujos de Daniel Salazar.

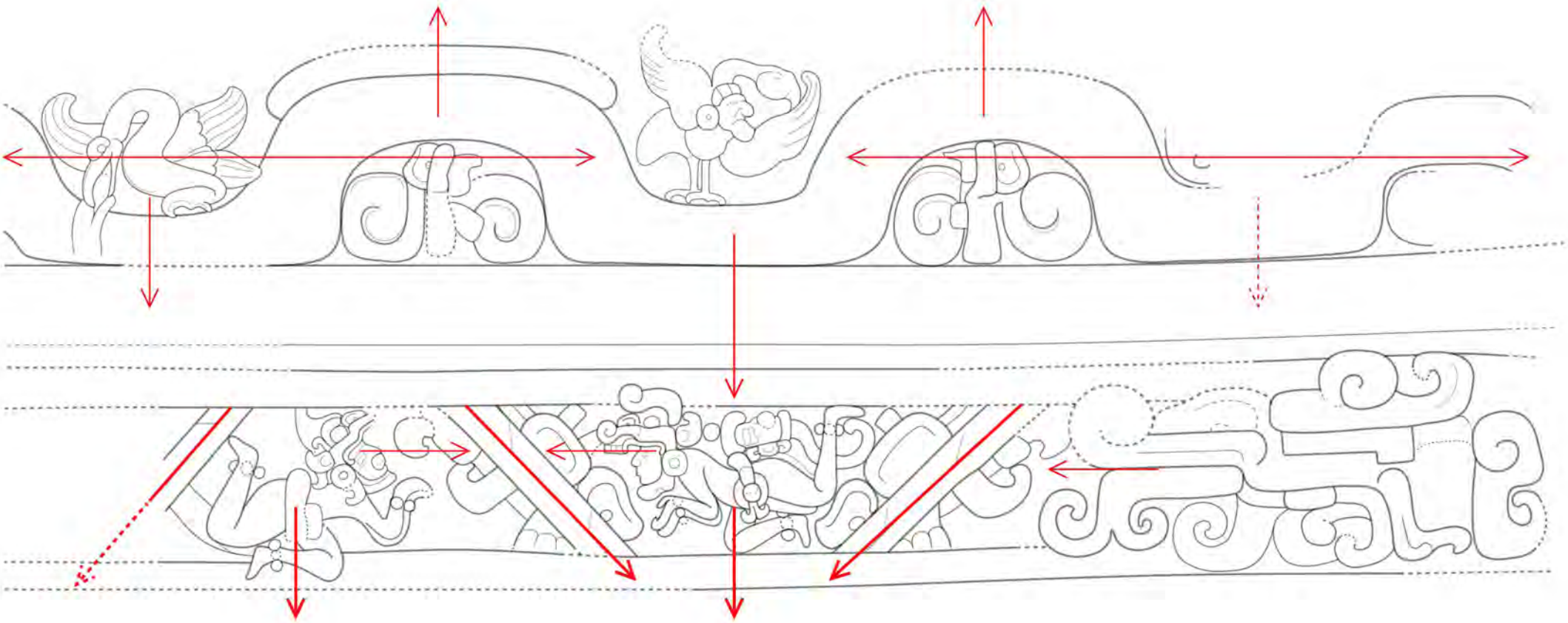


Fig. 3.28: Tableros de la Calzada Acrópolis de El Mirador, con vectores que imprimen dinamismo en la escena. En el dibujo los dos tableros de muestran respetando la distancia existente entre ambos y la ubicacion de uno con respecto al otro.

Créditos: Todos los dibujos de Daniel Salazar Lama.

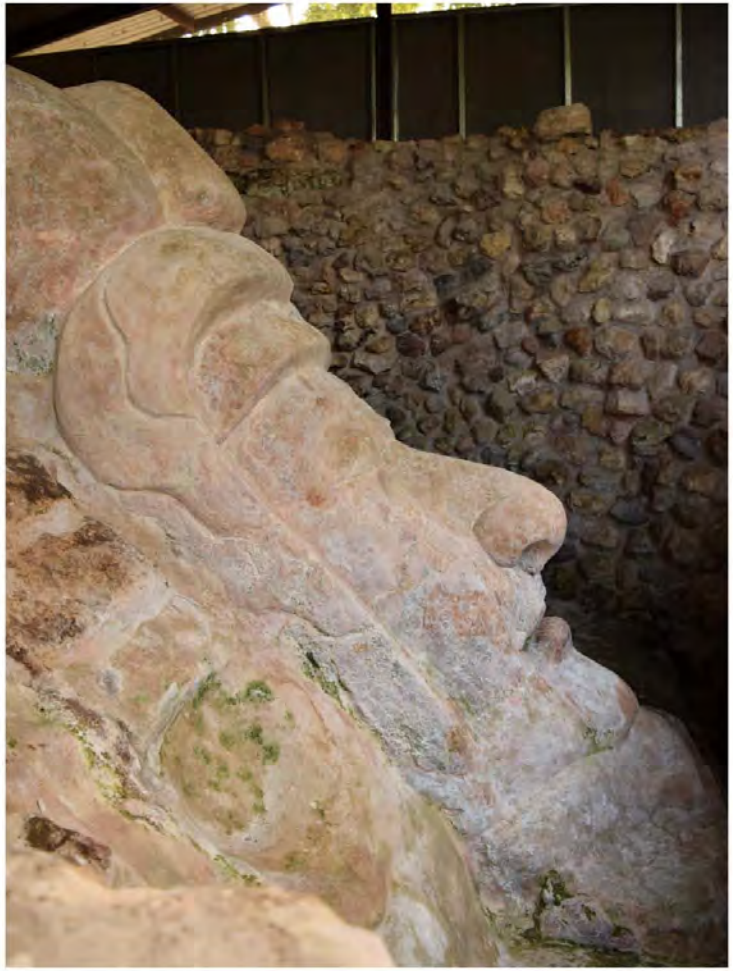
A

B

C

D

E



F

Fig. 3.29: Mascarones de la Plataforma 1C Sub de El Tigre. A) M. oriente, vista suroeste; B) M. oriente, vista este; C) M. oriente, detalle del rostro, vista este; D y E) M. poniente, vista sureste; F) M. oriente, detalle del rostro, vista oeste.

Créditos: Todas las fotografías de Daniel Salazar.

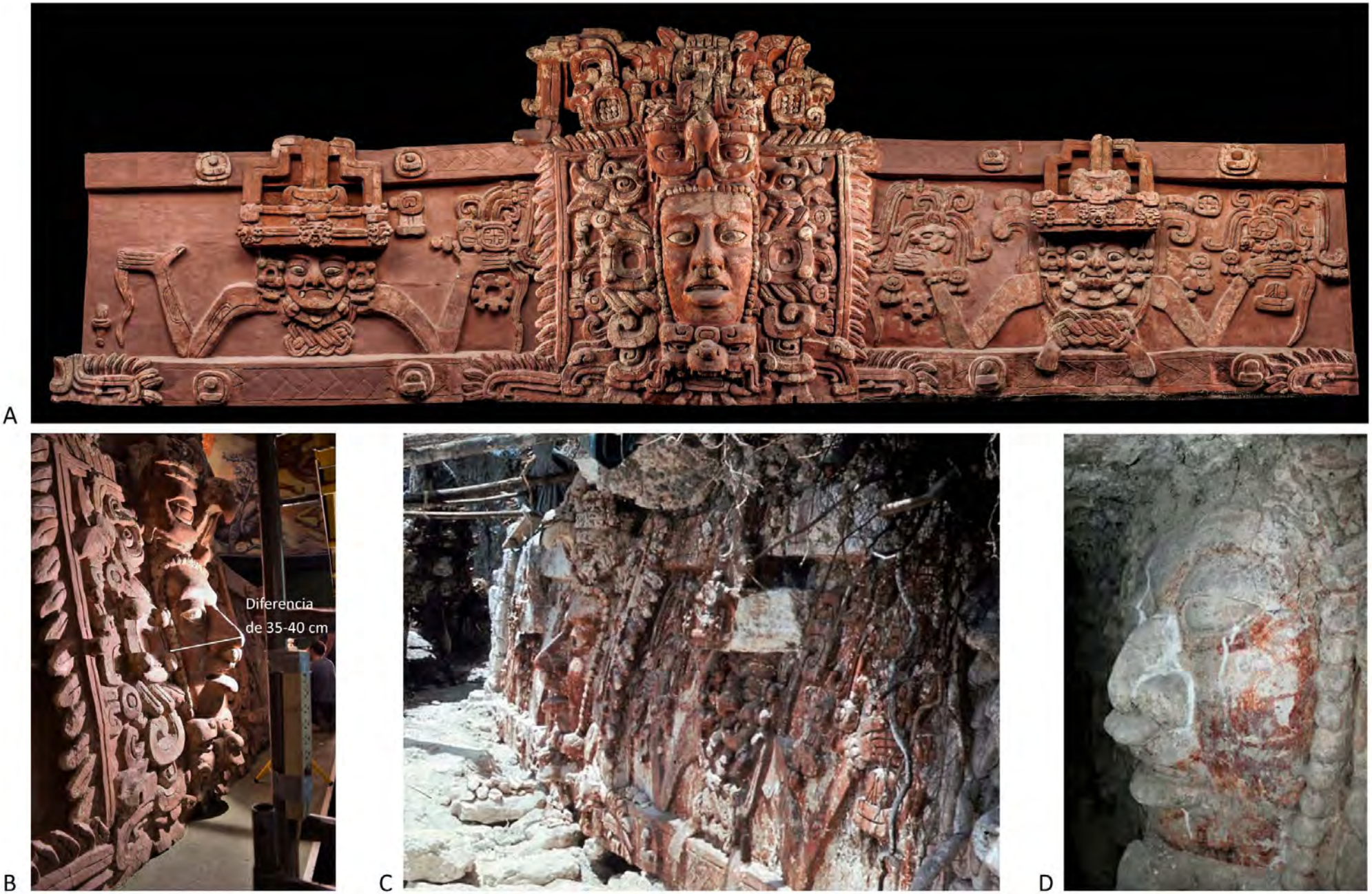


Fig. 3.30: A) Friso de Placeres completo; B) Detalle del módulo central del friso de Placeres con medidas de las diferencias de profundidad en el relieve. Fotografía tomada durante los procesos de restaruración del monumento (Febrero de 2018); C) Vista general del friso durante el saqueo. Nótese la marcada diferencia del relieve del rostro con respecto a los demás elementos; D) Detalle del rostro central del módulo n°6 del friso Pimiento de Xultún (véase la Figura 3.23A).

Créditos: A, fotografía de Jorge Pérez de Lara, cortesía de MNA; B, fotografía de Daniel Salazar; C, fotografía del saqueo, tomada de https://traffickingculture.org/data/placeres/ (página consultada el 23 de enero de 2019); D, fotografía de Elisa Mencos (en Saturno *et al*. 2012, Fig. 2.7.25).

A

B

C

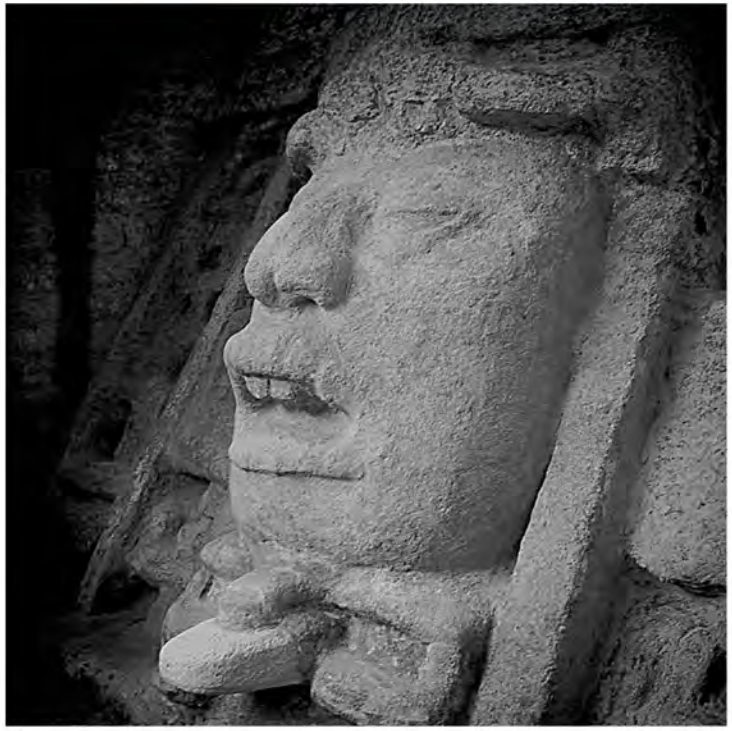
D

Fig. 3.31: Detalles del programa escultórico de Edificio Rosalila en Copán. A) Vista del módulo central del friso de la fachada norte; B) Detalle de la esquina que conecta los frisos oeste y norte; C) Vista general del friso de la fachada oeste; D) Relieve sobre el muro de la fachada norte.

Créditos: fotografías de Daniel Salazar (reconstrucción de Rosalila en el Museo de Escultura de Copán).

A

C



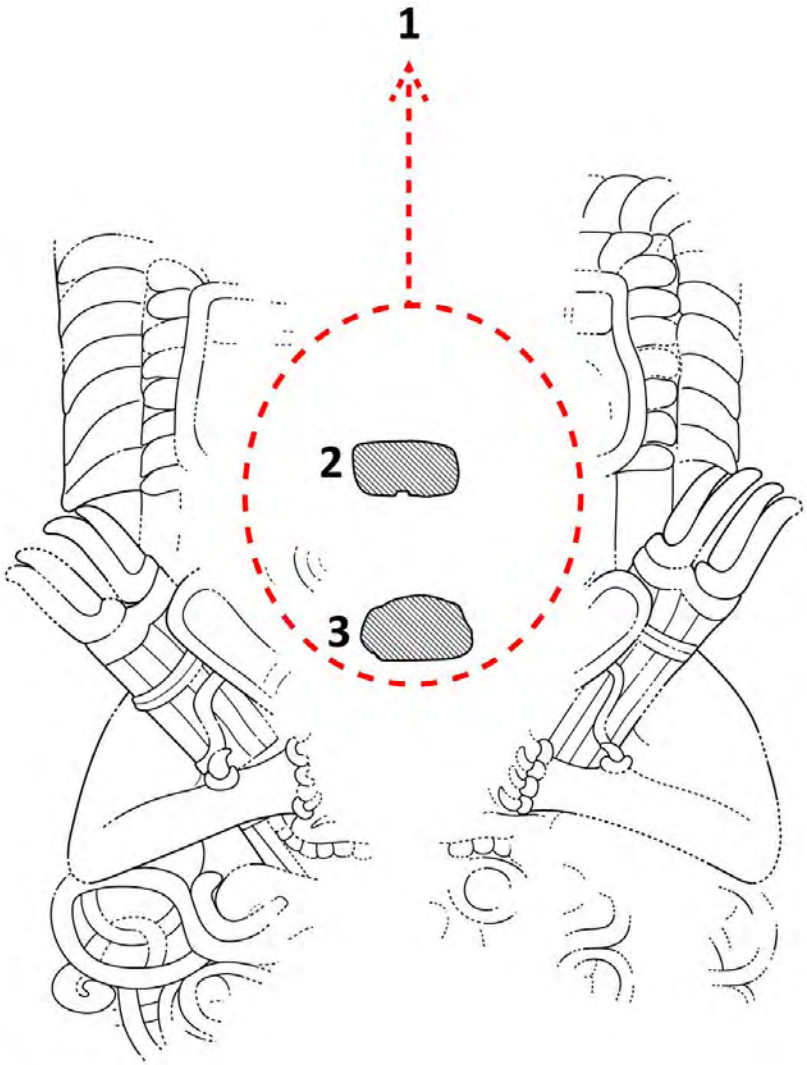
B

D

Fig. 3.32: A) Mascarón de N9-56 de Lamanai; B) Detalle del rostro del mascarón N9-56; C) Mascarón del Edificio Kabul en Izamal tal como fue reportado en 1860; D) Mascarón de 5D-23-2nd de la Acrópolis Norte de Tikal.

Créditos: A, fotografía de E. Franco Torrijos (en Segovia Pinto 1981); B, fotografía del archivo personal del autor; C, fotografía tomada por Désiré Charnay entre 1857 y 1860, durante su primera visita a Izamal (en Holmes 1914-1915); D, dibujo de William R. Coe (en A. Miller 1986).

A

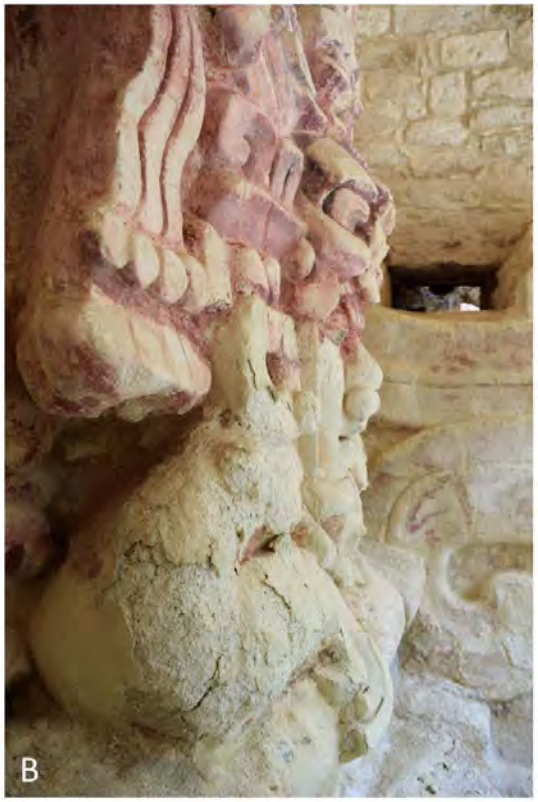


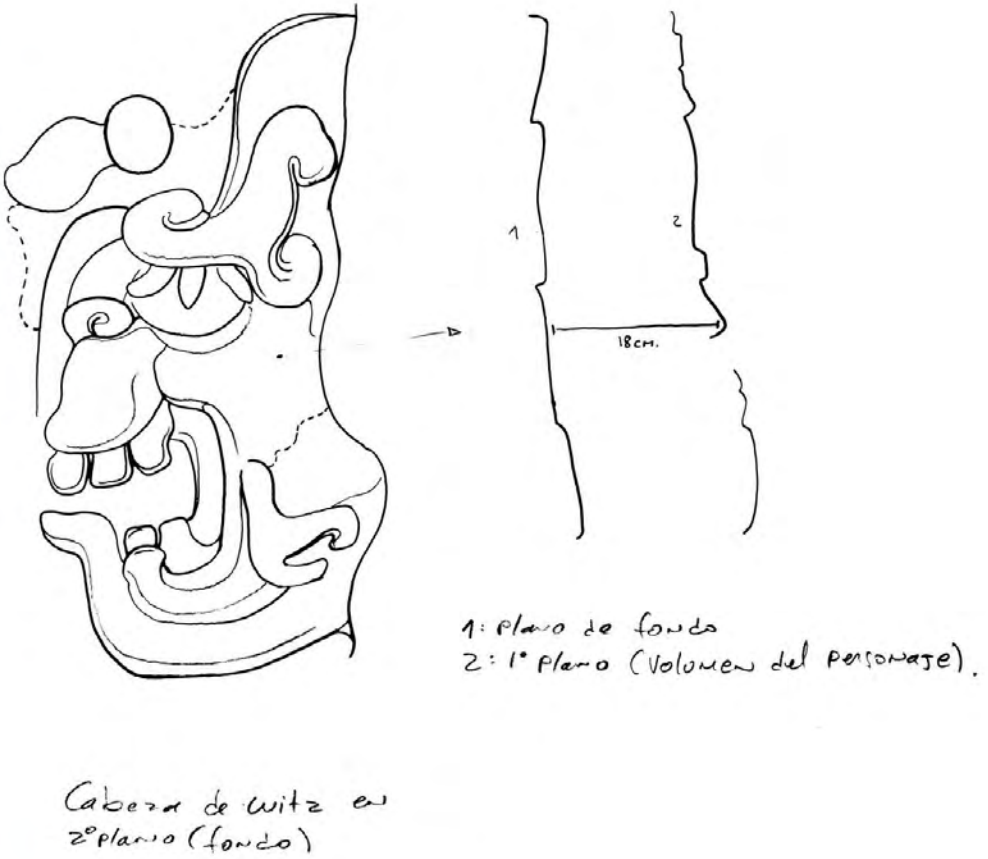
B

Fig. 3.33: Relieve del Templo II del Grupo Tutil, Dzibanché. A) Estado actual del relieve (marzo de 2018); B) Dibujo del relieve.

Señalamientos: 1) Área en la que debió estar el rostro y la cabeza originalmente; 2 y 3) Piedras sobresalientes que pudieron funcionar como clavos para sostener sectores más pesados del estuco (¿altorrelieve?).

Créditos: Fotografía y dibujo de Daniel Salazar Lama.

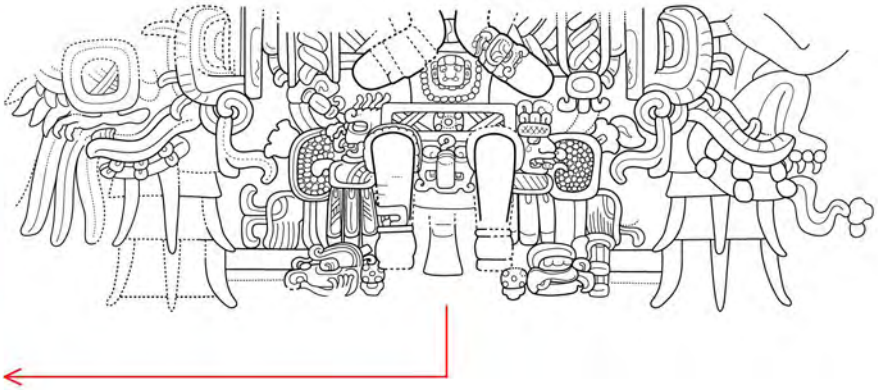




D

Fig. 3.34: Observaciones acerca del uso del relieve en el friso EX-S2 de Becán. A) Vista de costado (suroeste) del friso, que muestra la diferencia entre los dos planos del relieve; B) Vista de perfil del personaje. Nótese que el rostro y la cabeza son los elementos más sobresalientes de todo el relieve; C) Vista de costado que muestra la sobreposición de los dos planos del relieve y la diferencia de profundidades; D) Nota de campo con la medida de la profundidad del fondo con respecto al primer plano del relieve (18 cm aproximadamente. Medida tomada en el costado oeste del friso, el que se muestra en las fotografías).

Créditos: Fotografías y dibujo de Daniel Salazar Lama.



A

B

C

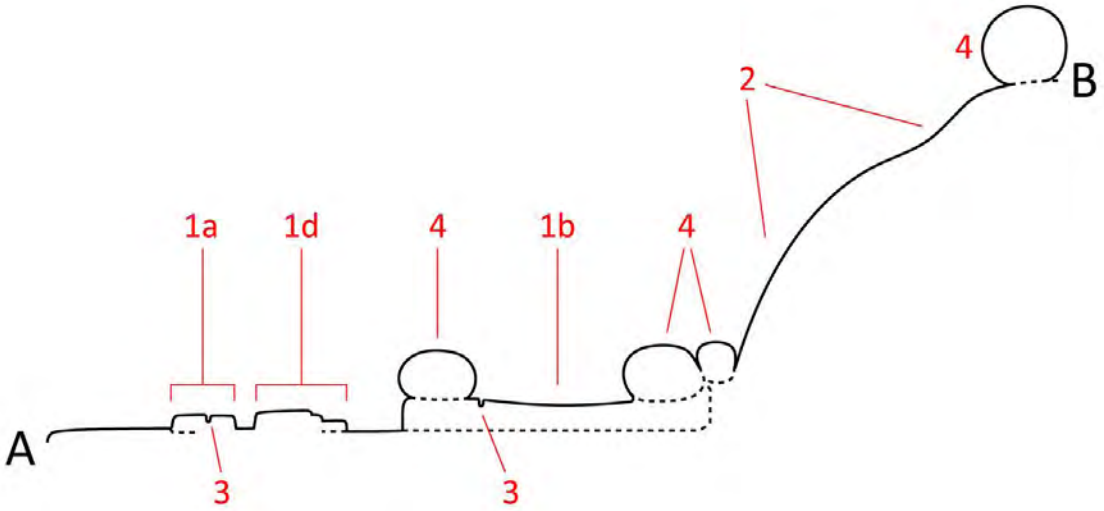
Fig. 3.35: A) Módulo central (n°4) del friso Pimiento de Xultún y detalle del altorrelieve (casi bulto) de las piernas del personaje. Nótese también el relieve medio de los brazos; B) Detalles del tablero inferior de la Calzada Acrópolis de El Mirador; C) Detalles del friso y la crestería del Templo del Sol Nocturno de El Zotz. Los restos de figuras humanas se señalan con flechas.

Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar, fotografía de Elisa Mencos (en Saturno *et al*. 2012, Fig. 2.7.28a); B, fotografías de Daniel Salazar; C, fotogrametrías de K. Simon (en Houston *et al*. 2015a, Fig. 2.5).

Fig. 3.36:
Friso de Balamkú: A y B) Personaje real n°3 del (parte alta del módulo n°5. Véase la Figura 3.21A); C) Personaje real n°2 (módulo n°3); D y E) Personajes secundarios en bajorrelieve (módulos 6 y 4).

Friso de Holmul: F) Vista general del friso.
Señalamientos:
1) Detalles en *altorrelieve* de los personajes reales;
2) Detalles en relieve medio y alto en otros sectores del friso;
3) Personajes secundarios (lado izquierdo grabado en el fondo con la técnica de línea incisa y lado derecho en *bajorrelieve*).

Créditos: A-E, fotografías cortesía de la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural (INAH); F, fotogrametría de A. Tokovinine, cortesía de Francisco Estrada-Belli y del Proyecto Arqueológico Holmul.



Corte transversal de una sección del friso con los distintos tipos de modelado señalados (ver imágen arriba)

Fig. 3.37: Tipos de modelado del estuco en la EIA (señalados en el friso de Placeres - MNA). En el dibujo se muestra un corte de la sección central del friso que permite ver los acabados de cada tipo de modelado.

Señalamientos: 1) Superficies y bordes angulares [con: 1a, superficie plana, paralela al fondo; 1b, superficie ligeramente curva o inclinada; 1c, aristas en la convergencia de dos superficies; 1d, conjunción y sobreposición de varios planos]; 2) Superficies y bordes redondeados; 3) Líneas incisas; 4) Sobreposición de elementos pre-modelados.

Créditos: Fotografía de Daniel Salazar Lama (previo al proceso de restauración integral del friso).

A B

Fig. 3.38: EIA con tendencia *Tricromía básica*. A) Mascarón de la Estructura Sub II C1 de Calakmul. Varias vistas y detalles del mascarón este; B) Mascarón en la cima de La Pirámide de Acanceh. Vista general y detalle del mascarón de la fachada este.

Créditos: Fotografías de Daniel Salazar.

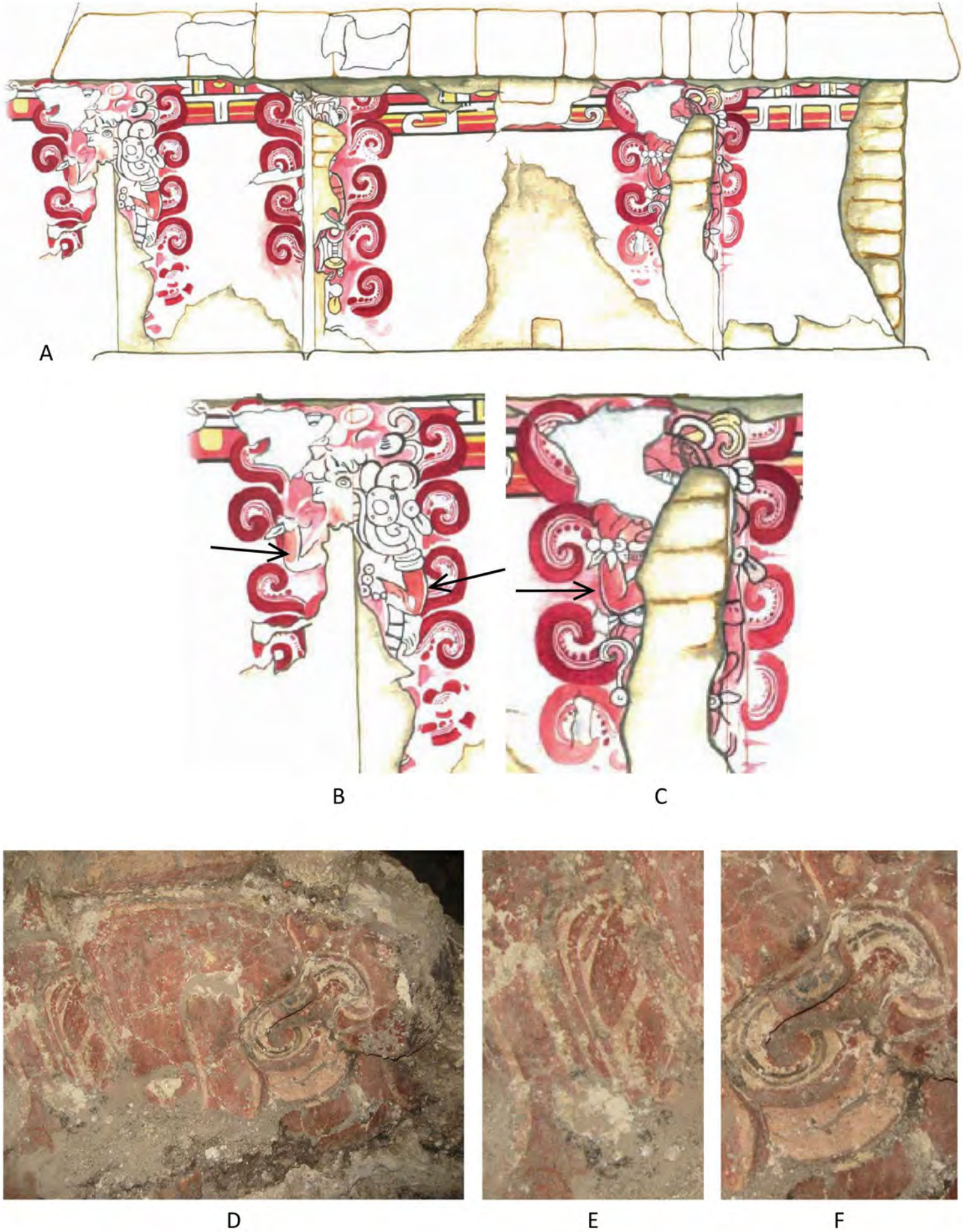
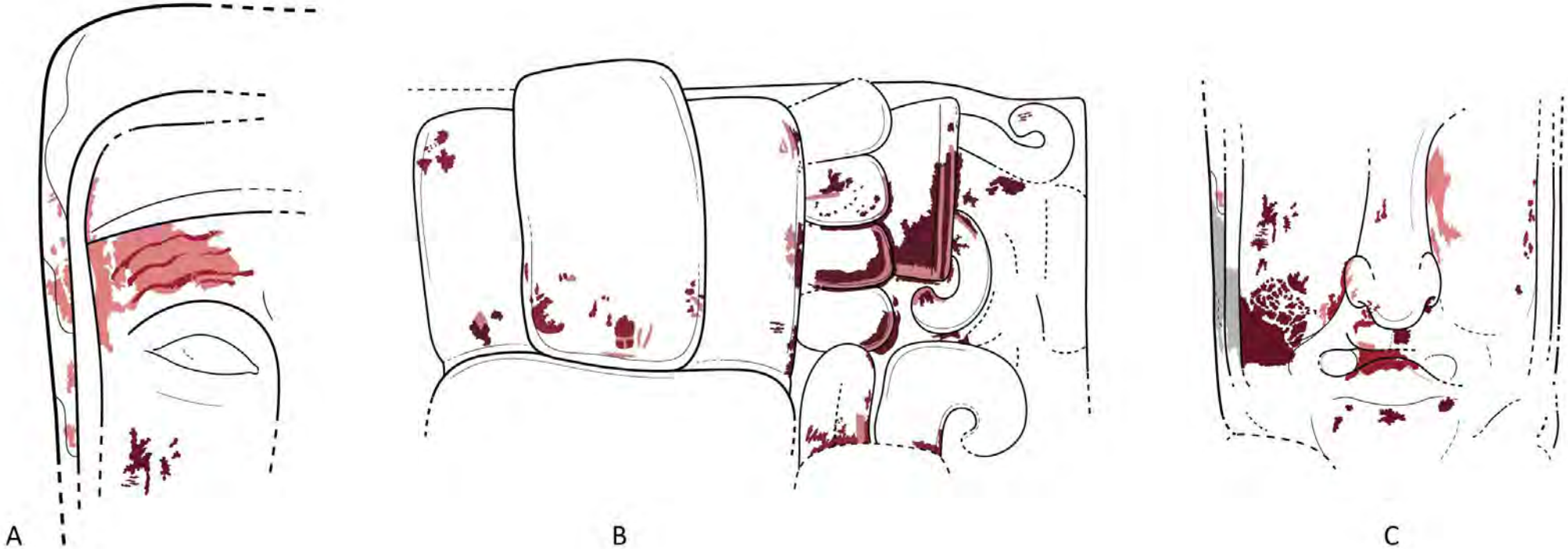
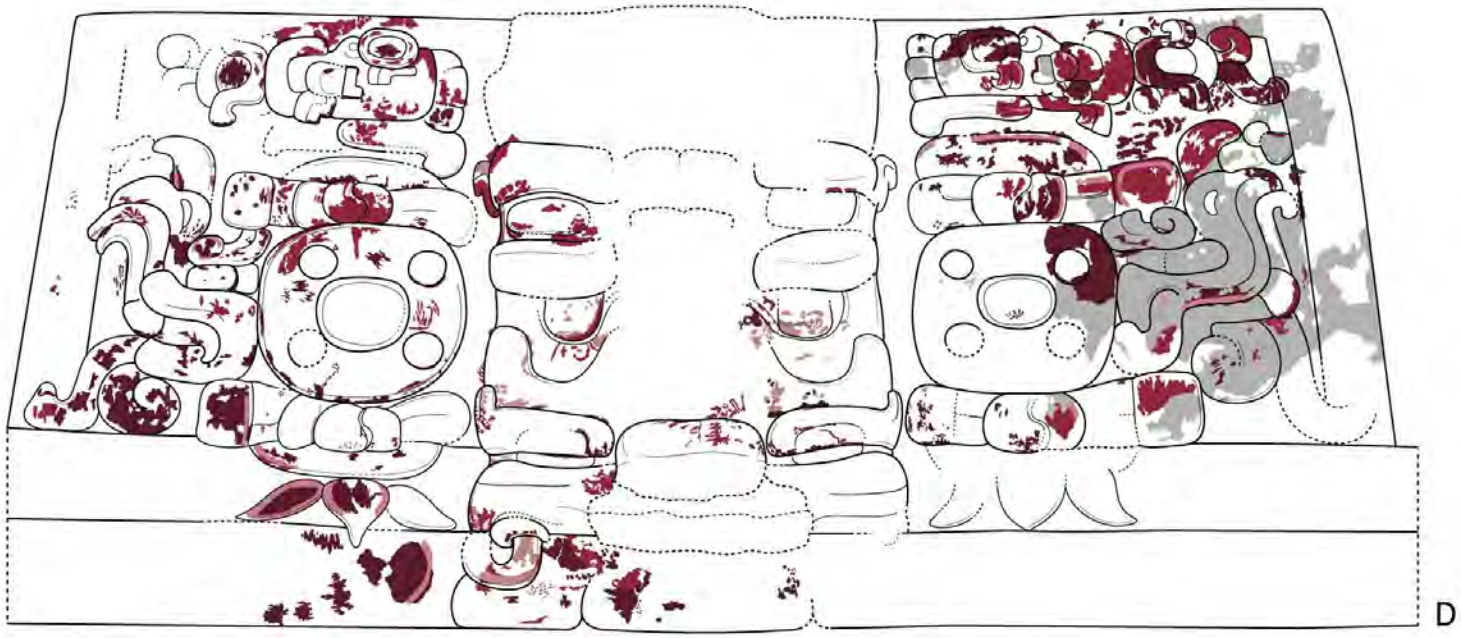


Fig. 3.39: Ejemplos de tendencia *Tricromía básica + amarillo + rosa*. A) Mural exterior de la Estructura 5D-Sub 10-1a de Tikal; B y C) Detalles de la pintura mural de Tikal con señalamientos del uso del color en la figura humana; D) Mascarón de 5C-01-Sub 4 de El Achiotal, Petén; E y F) Detalles del mascarón que muestran la composición de la paleta cromática y el uso del color.

Créditos: A-C, dibujos reconstructivos de José Francisco Villaseñor (en Lombardo de Ruiz 2001); D-F, fotografías de Mary Jane Acuña (en Acuña 2013).





Código Munsell para colores utilizados:

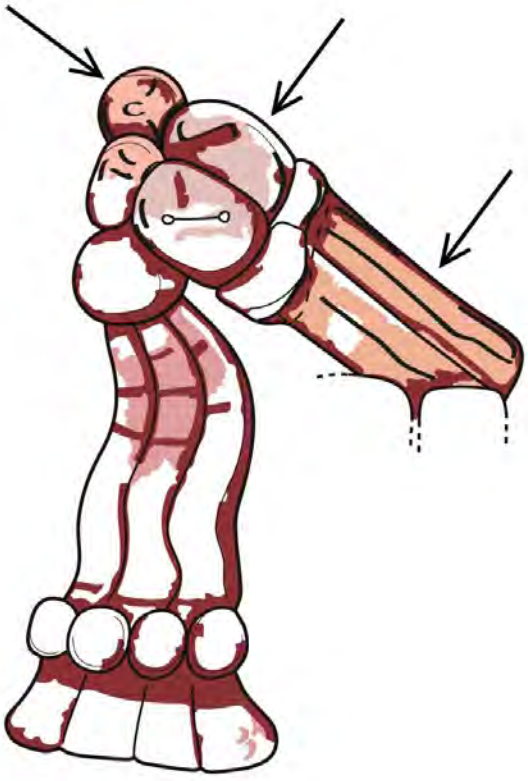
Dark Red	5R 2.5/6	Black	2.5Y 2.5/1	Light Redish Brown	2.5YR 6/4	Color indeterminado	
Dark Red	5R 3/8	Grayish Brown	2.5Y 5/2	Light Red	7.5R 6/6		

Fig. 3.40: Ejemplos de tendencia *Matices de rojo* en los mascarones de El Tigre. A) Detalle de la frente en el mascarón oriente de la Plataforma 1C Sur; B) Detalle del tocado en el mascarón poniente; C) Detalles de "renovación" cromática en el rostro del mascarón oriente; D) Mascarón 3 de la Estructura 1 con una variante de *Matices de rojo*.

Créditos: Todos los dibujos de Daniel Salazar para el Proyecto CESAC (INAH-Campeche). Registro de color en Figura D por Daniel Salazar, Casandra Díaz Ortega y Félix Camacho Zamora.

A

B



C

Fig. 3.41: Ejemplo de la composición de la paleta cromática y el uso del color en la tendencia *Policromía 1* (Friso EX-S2 de Becán).
A) Blanco en pequeños detalles de forma (ojos) y líneas negras que definen detalles internos; B) Líneas negras en el contorno de ciertas formas modeladas y usadas para dibujar elementos iconográficos no resueltos con líneas incisas en el superficie del estuco; C) Colores claros (matices de rojo, naranja y rosa) usados para definir formas completas, como campos de color.

Créditos: Todos los dibujos y el registro de color por Daniel Salazar para el Proyecto CESAC (INAH-Campeche).

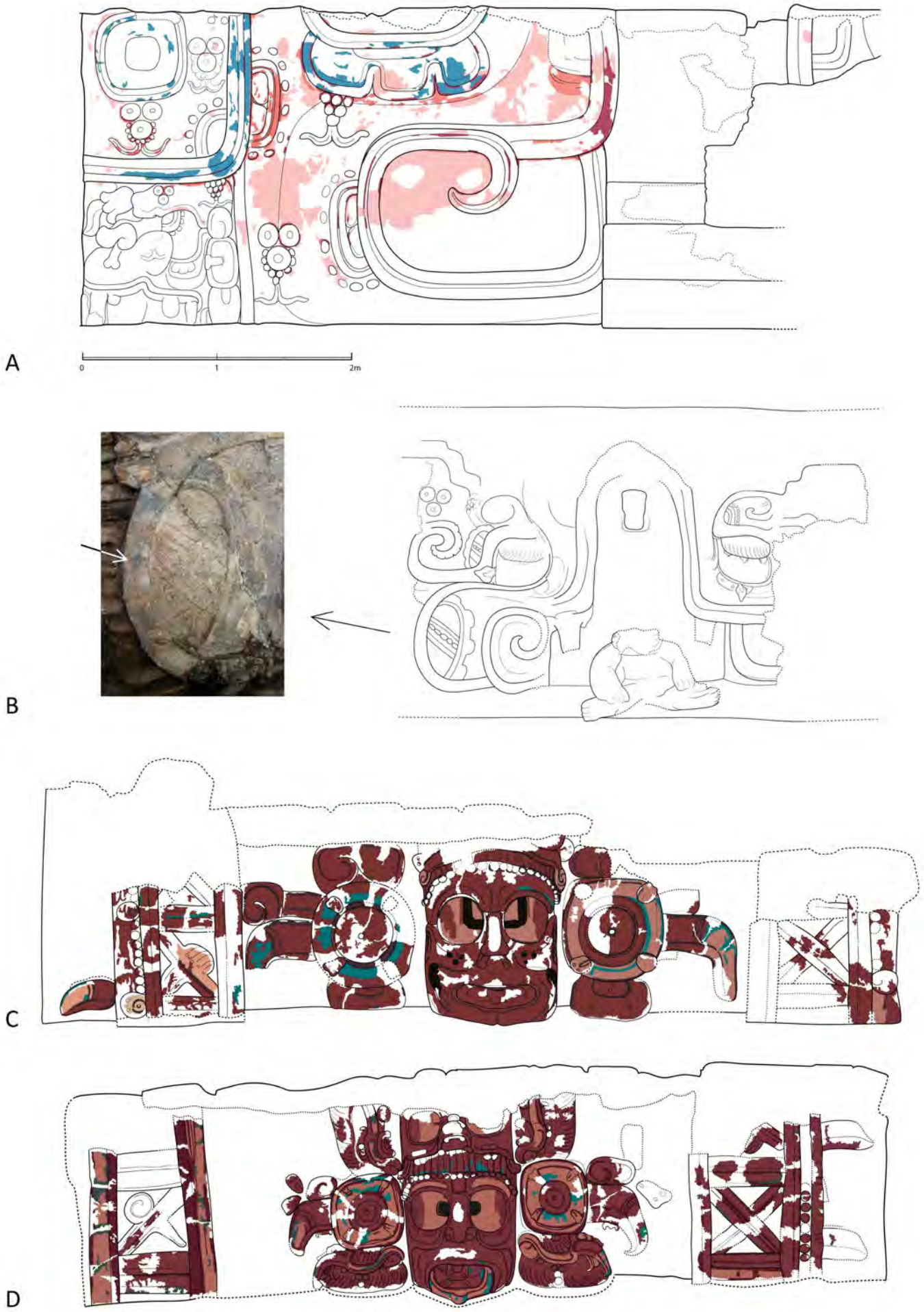


Fig. 3.42: Ejemplos de renovacion cromática con azul en la EIA. A) fachada zoomorfa en la Patio de las Luciérnagas de Toniná; B) Relieve del talud de la terraza 3 de Toniná; C y D) Mascarones de la Estr. 414 de Edzná, poniente y oriente, respectivamente.

Créditos: Dibujos y fotografía de Daniel Salazar. A y B, realizados para el Poryecto de Restauración y Conservación de los Estucos de Toniná; C y D, realizados para Proyecto CESAC (INAH - Campeche).

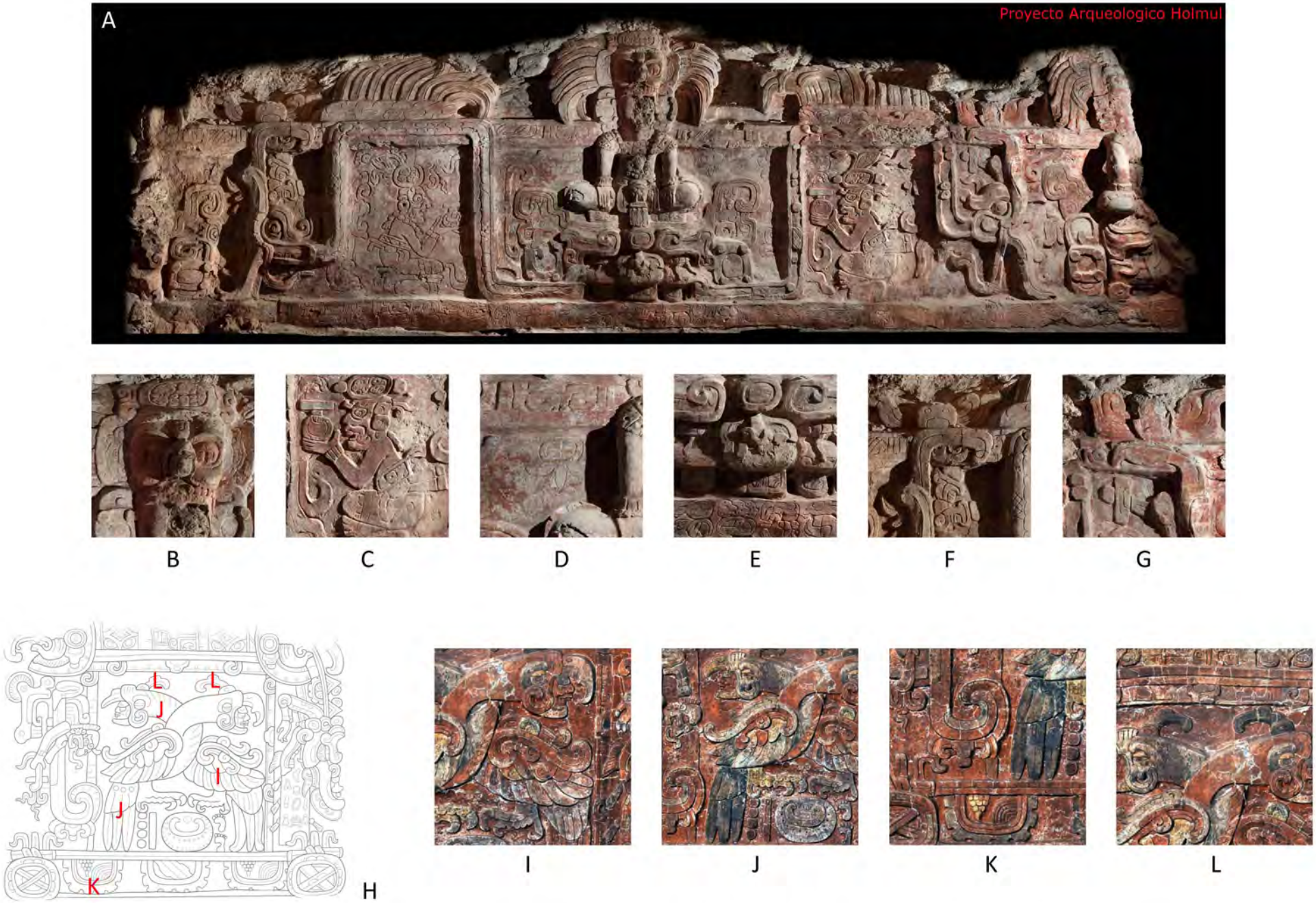
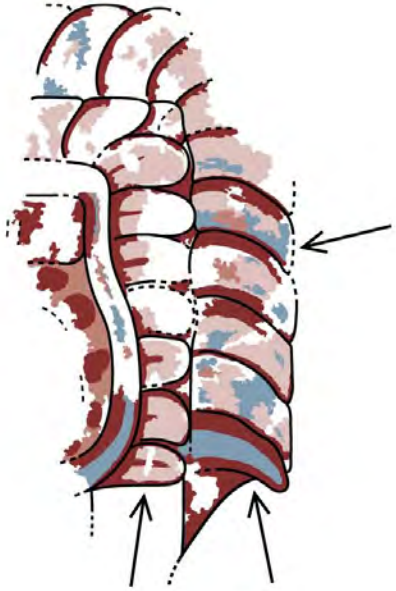


Fig. 3.43: Ejemplos tendencia *Policromía 2*. A) friso del Edificio A, Grupo II de Holmul; B-G) Detalles del uso del color; H) Tablero del Edificio Margarita en Copán; I-L) Detalles del uso del color.

Créditos: A-G, Fotogrametría de A. Tokovinine, cortesía de Francisco Estrada-Belli y del Proyecto Arqueológico Holmul; H, dibujo de Daniel Salazar; I-L, levantamiento 3D de A. Tokovinine (en Tokovinine 2013a).



A

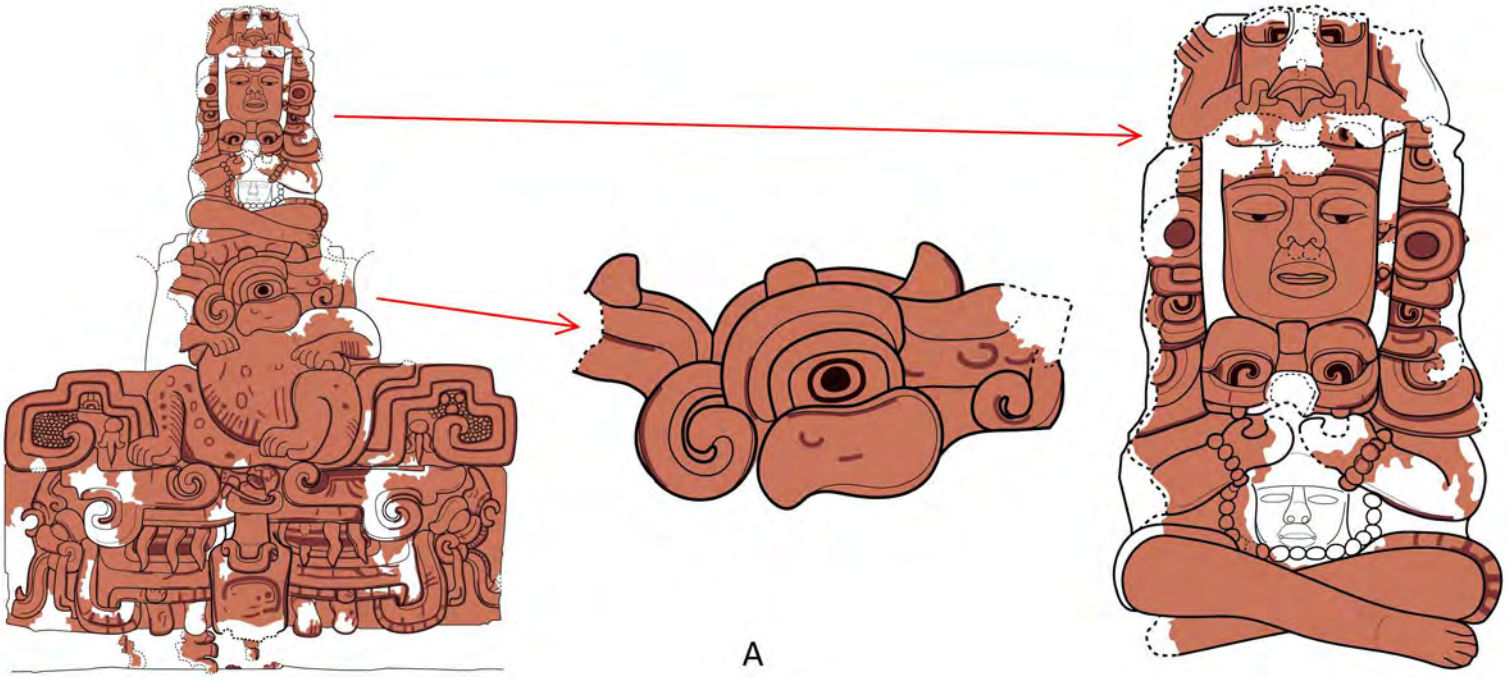
B

C

D

Fig. 3.44: Ejemplos del uso del color y paleta cromática de la tendencia *Policromía 2*. A y B) Uso naturalista del color en el relieve de Tutil II, Dzibanché: azul claro para las plumas largas, líneas rojas para las plumas cortas, amarillo ocre para las llamas de las antorchas; C) Mural 2 de la Estr. 86 de Xelhá; D) Detalles del relieve sobre los taludes de la Estr. II de Dzibanché. Los detalles de color están señalados por las flechas.

Créditos: A y B, dibujos de Daniel Salazar; C, dibujo reconstructivo de José Francisco Villaseñor (en Lombardo de Ruiz 2001); D, fotografías de Daniel Salazar.



A

B

C

Fig. 3.45: Ejemplos de tendencia *Matices de rojo + negro*. A) Módulo n°5 del friso de Balamkú con detalles agrandados donde se pueden ver los detalles en colo negro en las pupilas de los zoomor- y de la figura humana; B) Detalles del friso de Placeres en el momento previo al saqueo. Nótese el uso del color similar al friso de Balamkú, salvo por el color blanco en los ojos y algunos detalles de forma; C) Detalles de color en el friso de Placeres en su estado actual.

Créditos: A, dibujos de Daniel Salazar; B-F, fotografías tomadas por los saqueadores (disponibles en https://traffickingculture.org/data/placeres/); H-J, fotografías de Jorge Pérez de Lara, cortesía de MNA.

Fig. 3.46: Ejemplos de *Matices de rojo + negro* en otro casos de EIA. A-C) Cabeza de estuco saqueada del sur de Campeche. Nótense (en B) los detalles de color rojo oscuro en las eferas que rodean el rostro, y (en C) los pocos restos del color negro que definía la pupila; D) Restos del mascarón del Templo 1-A de Balamkú.

Créditos: Todas las fotografías y el dibujo por Daniel Salazar. D, dibujo realizado para el Proyecto CESAC INAH-Campeche). Meidición del color de Daniel Salazar.

Fig. 3.47: Réplica de Rosalila en el Museo de Escultura de Copán. Nótese la diferenciación visual que existen entre el fondo arquitectónico y los elementos escultóricos, sobre todo en los relieves de los muros inferiores.

Créditos: fotografía de Daniel Salazar.

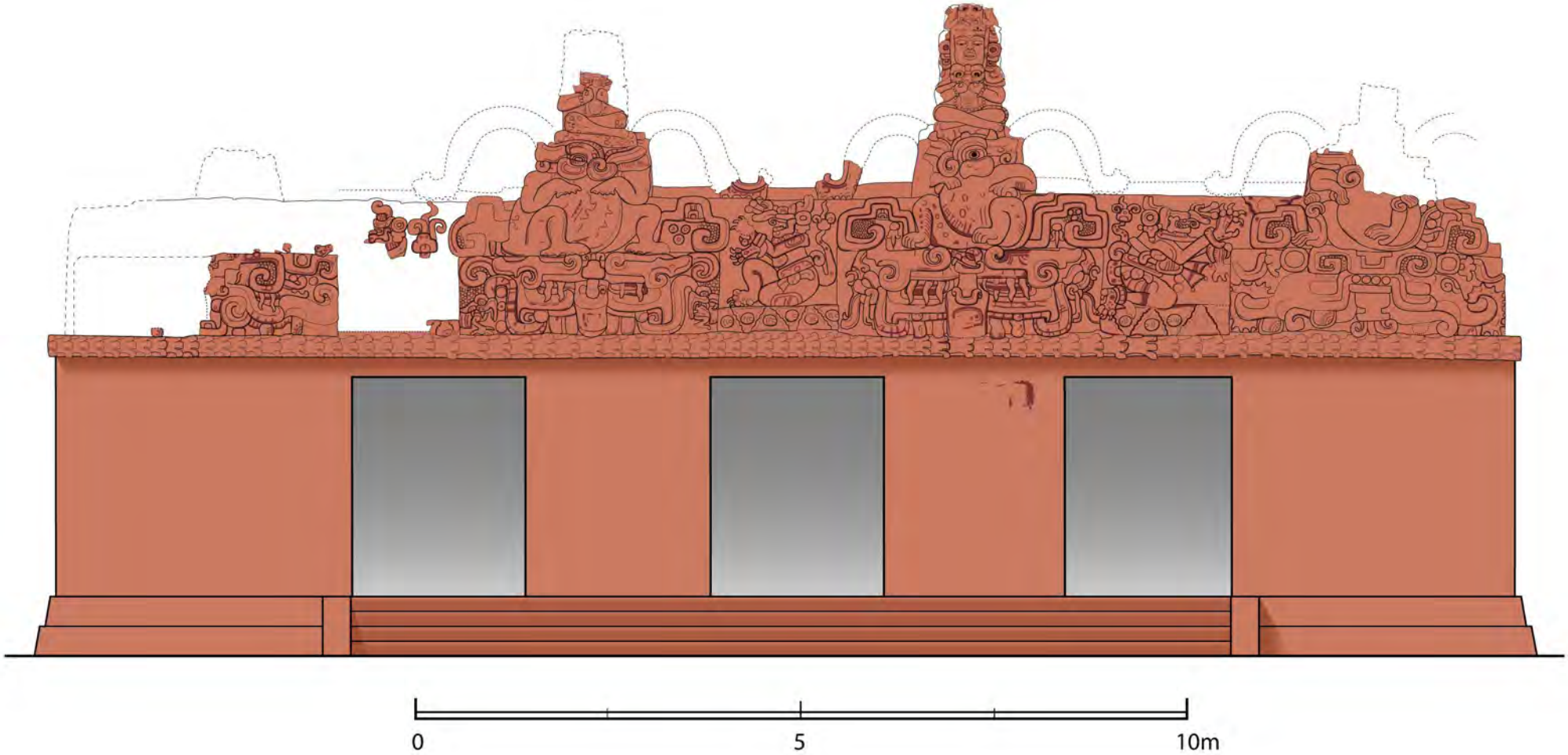


Fig. 3.48: Reconstrucción hipotética de la fachada sur del Edificio 1-A Sub de Balamkú.

Créditos: Dibujo del friso, levantamiento del edificio y reconstrucción por Daniel Salazar.

FIGURAS DEL CAPÍTULO 4

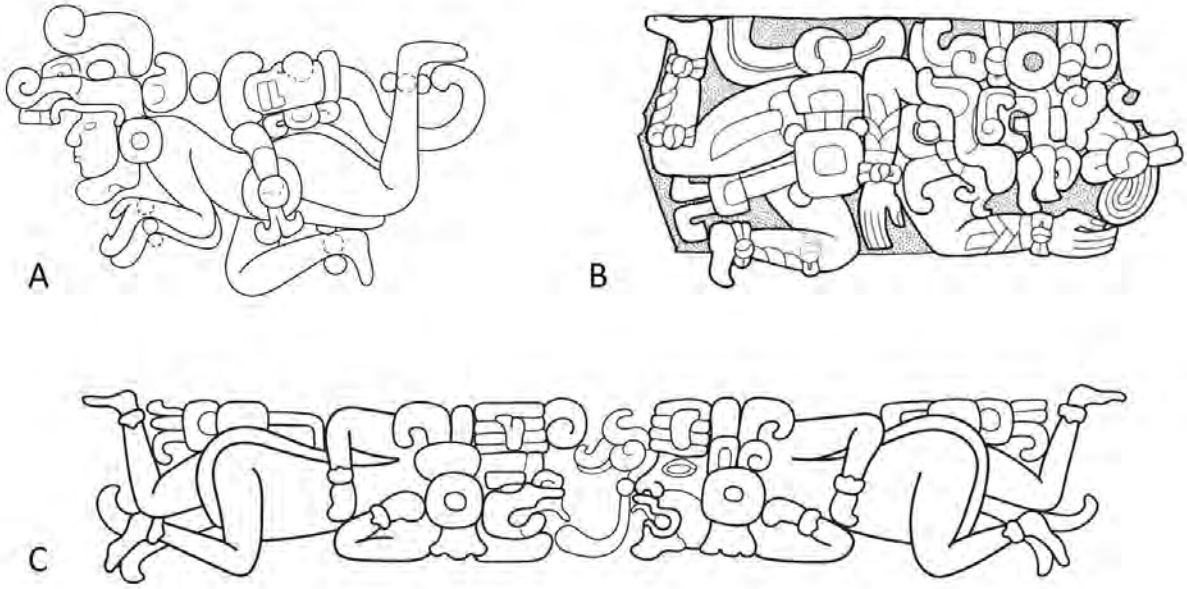


Fig. 4.1: Postura corporal del personaje central de los tableros de El Mirador (A) comparada con la pose de algunos dioses: B) Chaahk descendente en el friso de Sub II C1 de Calakmul; C) Chaahk y dios del maíz en el friso H Sub-2 de Uaxactún.

Créditos: Dibujos de Daniel Salazar, excepto B, dibujo de Simon Martin, modificado por el autor.

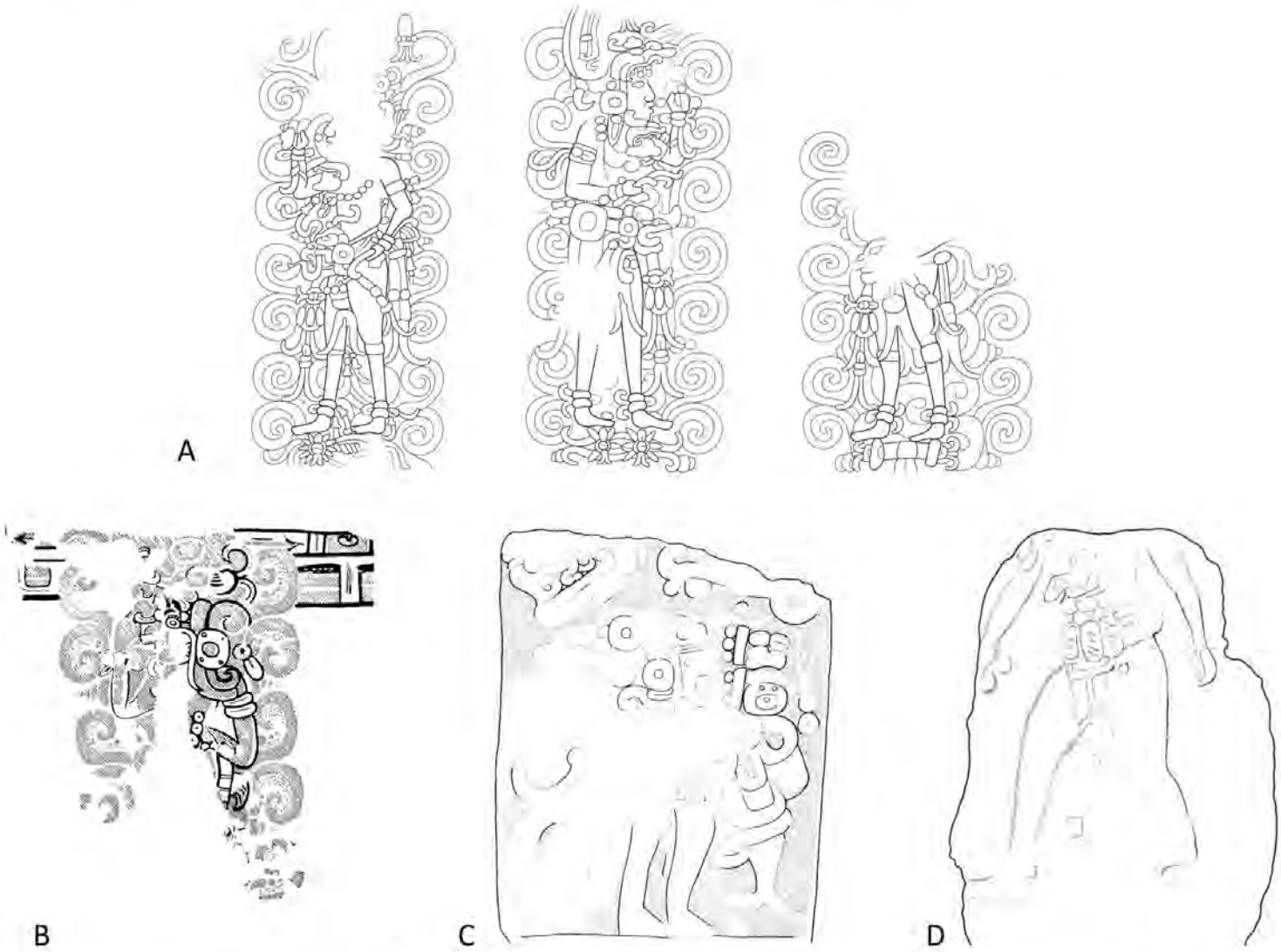


Fig. 4.2: Postura corporal de las figuras humanas de H Sub-10 de Uaxactún comparadas con otras del Preclásico tardío. A) Personajes de los módulos de la fachada este de H Sub-10; B) Detalle del mural de la Estr. 5D-Sub-10-1° de Tikal; C) Estela del Bajo de la Juventud; D) Estela 2 de Cival.

Créditos: Dibujos de Daniel Salazar, excepto B, dibujo de Virginia Greene (en Coe 1965); C, dibujo publicado en Fahsen y Grube 2005; D) dibujo de N. Grube (en Estrada-Belli 2006).

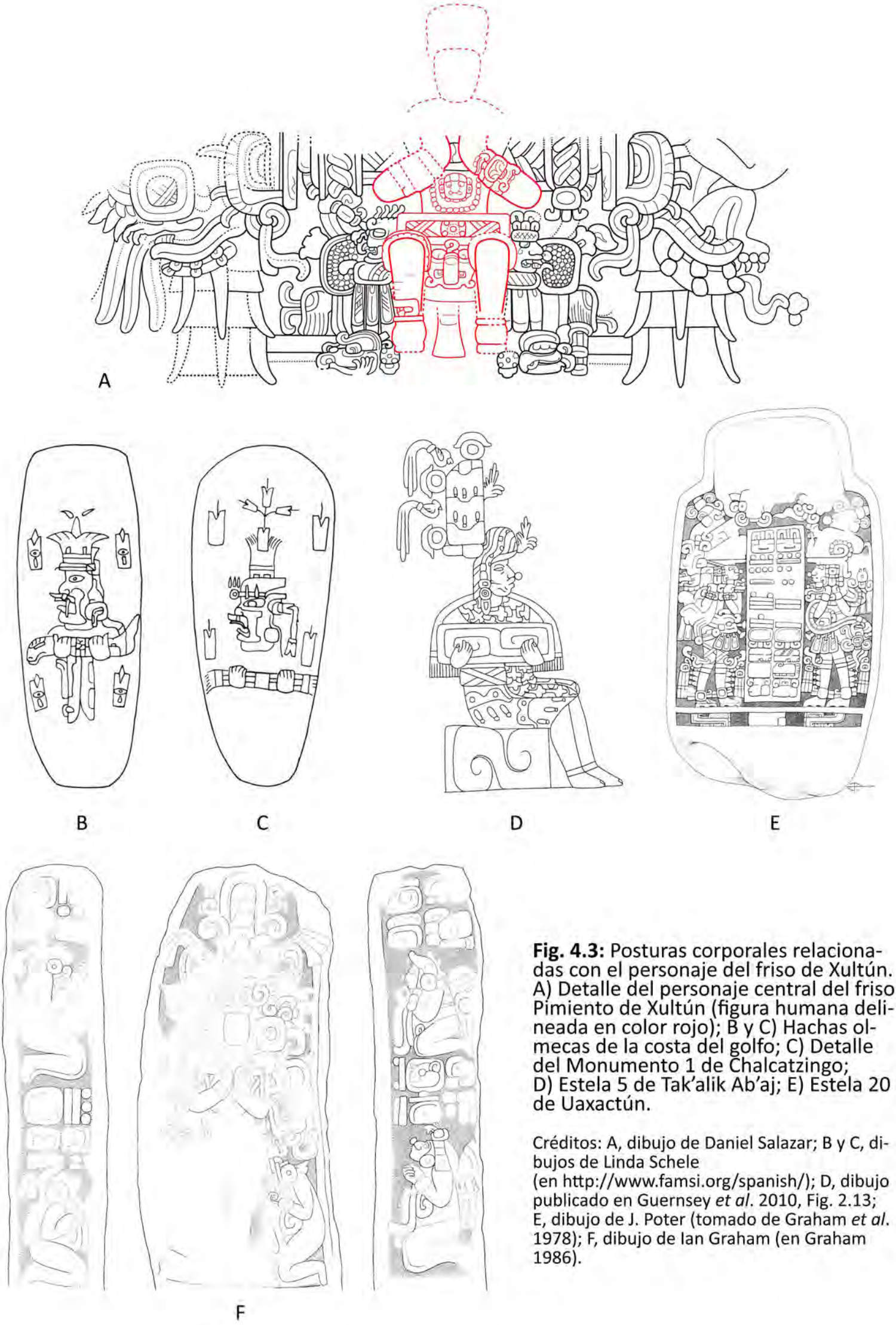


Fig. 4.3: Posturas corporales relacionadas con el personaje del friso de Xultún. A) Detalle del personaje central del friso Pimiento de Xultún (figura humana delineada en color rojo); B y C) Hachas olmecas de la costa del golfo; C) Detalle del Monumento 1 de Chalcatzingo; D) Estela 5 de Tak'alik Ab'aj; E) Estela 20 de Uaxactún.

Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar; B y C, dibujos de Linda Schele (en http://www.famsi.org/spanish/); D, dibujo publicado en Guernsey *et al*. 2010, Fig. 2.13; E, dibujo de J. Poter (tomado de Graham *et al*. 1978); F, dibujo de Ian Graham (en Graham 1986).

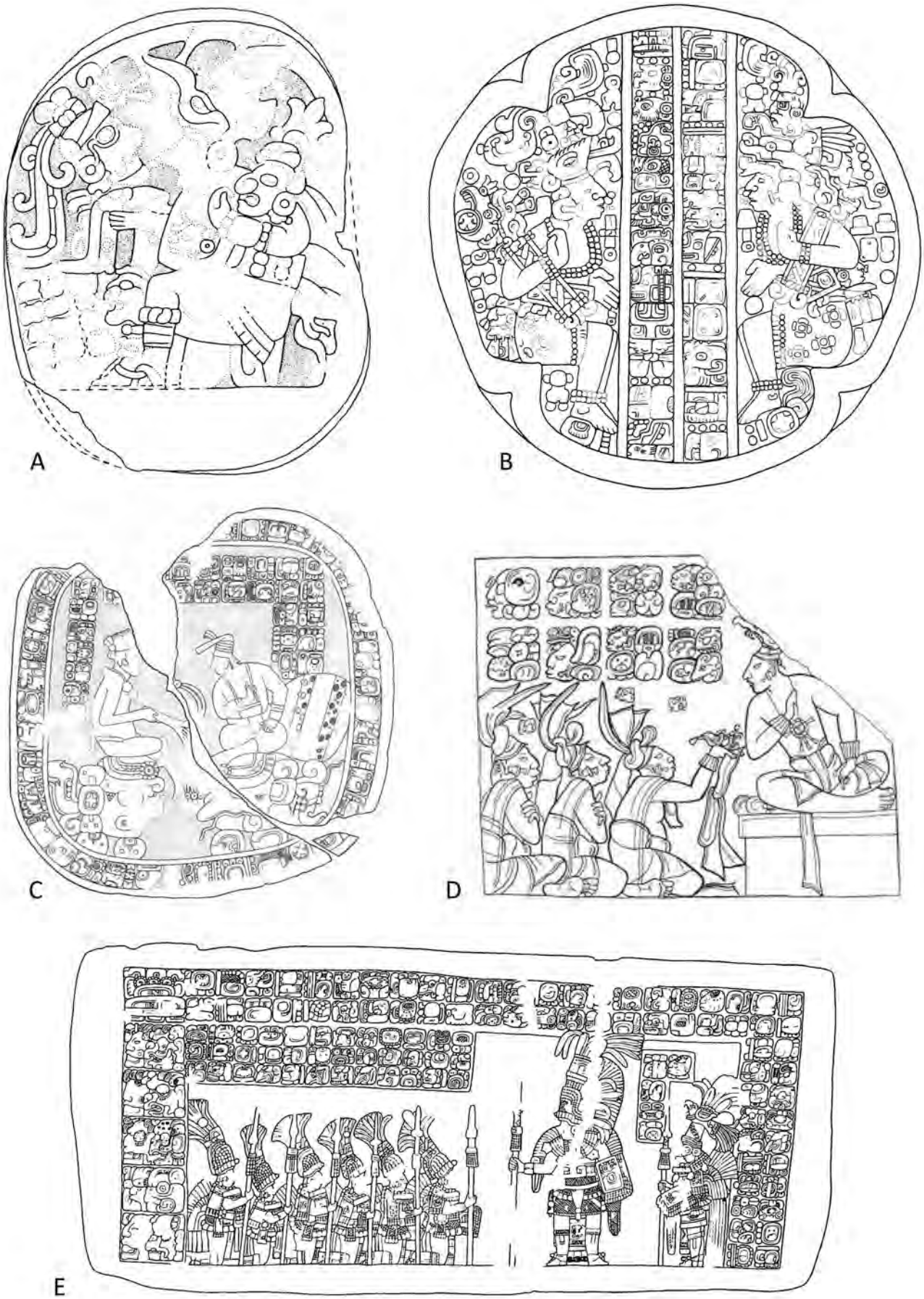


Fig. 4.4: A) Estela 36 de Tikal, lapso 278-376 e.c.; B) Marcador "Motmot" de Copán con la fecha 9.0.0.0.0. La escena muestra a K'inich Yax K'uk' Mo' (izquierda) y a su sucesor; C) Piedra Labrada n°1 de Bonampak con una escena de investidura real; D) Altar 12 de Caracol con el gobernante local, K'inich Toob'il Yopaat es favorecido con recursos visuales sobre su aliado de Ucanal (izquierda); E) Panel 2 de Piedras Negras con el gobernante Diente de Tortuga de pie, con orientación frontal y con una escala ligeramente mayor que sus súbditos de Yaxchilán, Bonampak y Lacanhá que se encuentran arrodillados frente a él (ca. 510 e.c.).

Créditos: A, dibujo de W. Coe (en Clancy 1999); B, dibujo de B. Fash (en Fash y Fash 1996); C, dibujo de P. Mathews (en Velásquez García 2009a); D, dibujo de N. Grube (en Velásquez García *ibid.*); E, dibujo de D. Stuart (en Schele y Miller 1986).

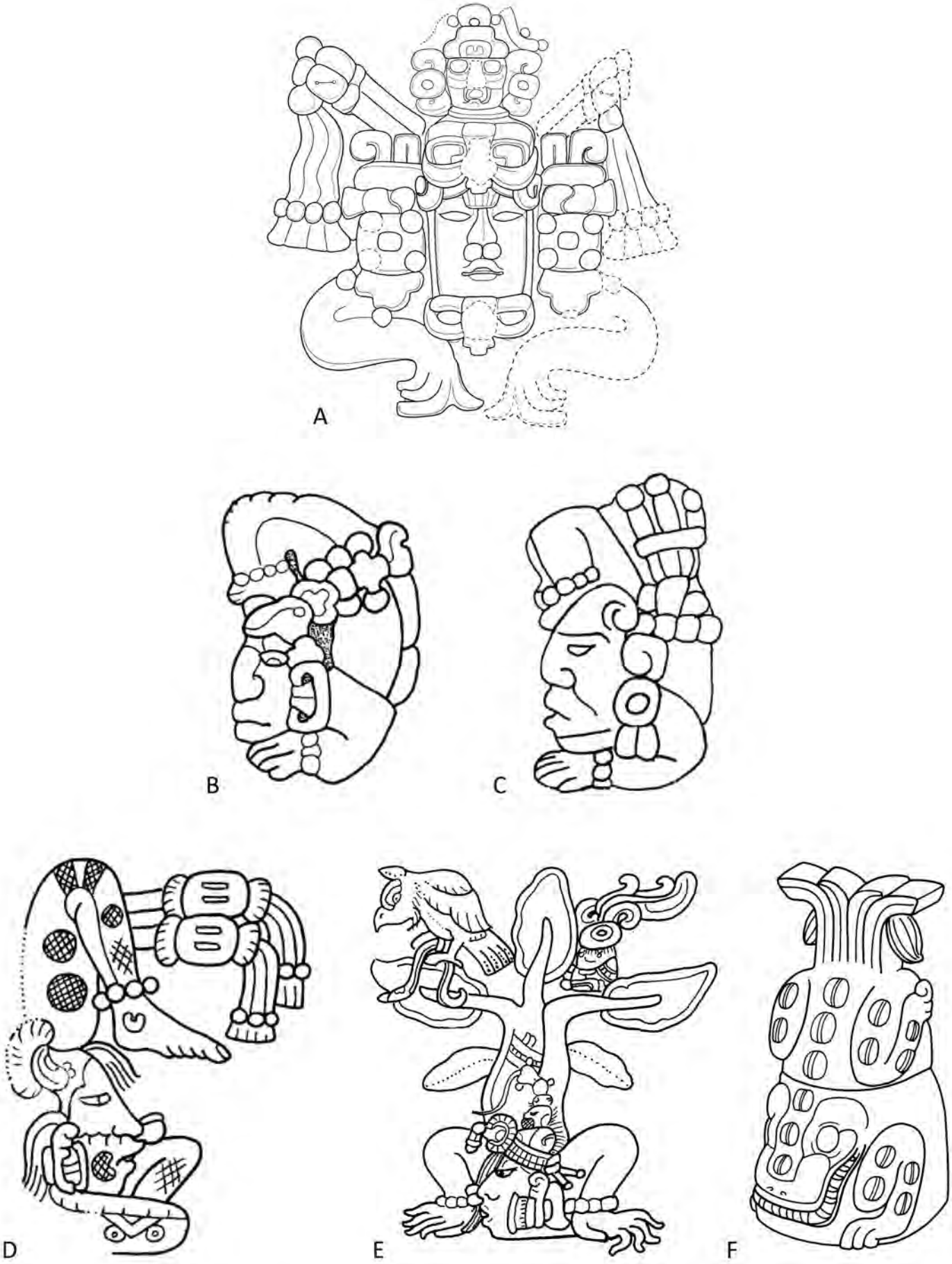


Fig. 4.5: Postura de contorsionista en la plástica maya del período clásico. A) Detalle de la figura humana en el friso EX-S2 de Becán; B y C) Dioses del maíz tallados en jade. La pieza (B) es del Clásico temprano, contemporánea del friso de Becán; D) Dios del maíz del Clasico temprano en vasija Deletaille; E) Dios del maíz del Clásico temprano con postura de acróbata y cuerpo de árbol erguido en el "Vaso de Berlín"; F) Cocodrilo con postura de contorsionista y cuerpo erguido. Nótese la espalda y la cola transformadas en un árbol de cacao.

Créditos: A y F, dibujo de Daniel Salazar; B - E, dibujos de Karl Taube (en Taube 2005a).

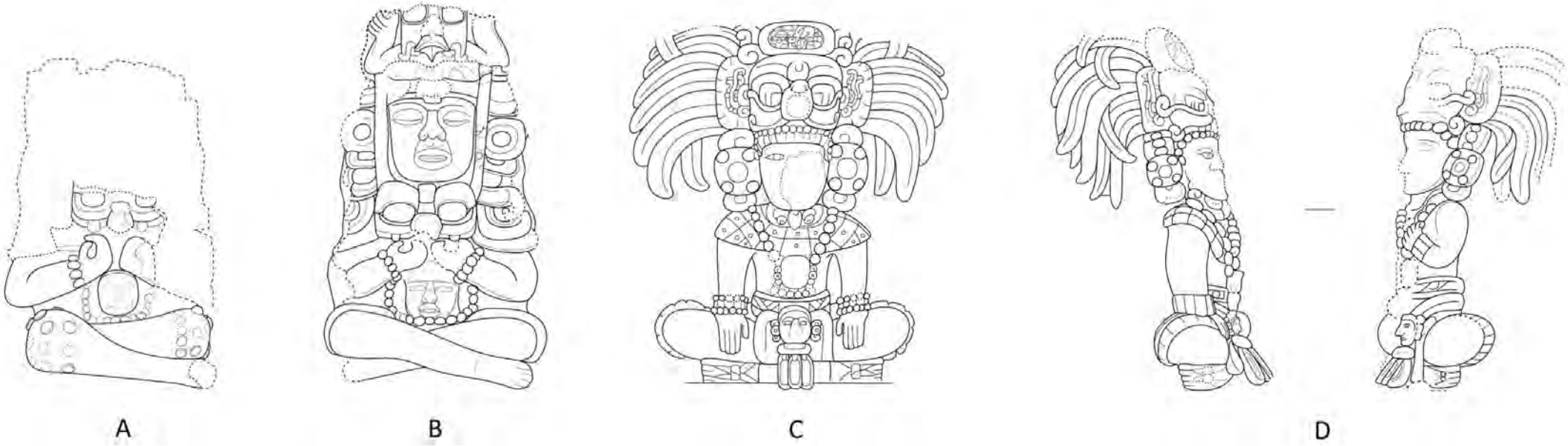


Fig. 4.6: Postura sedente con las piernas cruzadas en figuras reales. A y B) personajes n°2 y 3 del friso de Balamkú; C y D) personajes del friso de Holmul. La figura D corresponde con el personaje del extremo sur del friso (vistas desde las caras oeste y sur), el personaje del extremo norte, ahora perdido, debió tener la misma postura sedente; E) Figura del pectoral de Dumbarton Oaks; F) Detalle del cráneo de pecarí tallado de la Tumba 1 de Copán.

Créditos: A - D, dibujos de Daniel Salazar; E, dibujo de Linda Schele; F, dibujo de Barbara Fash (en Houston *et al*. 2006).

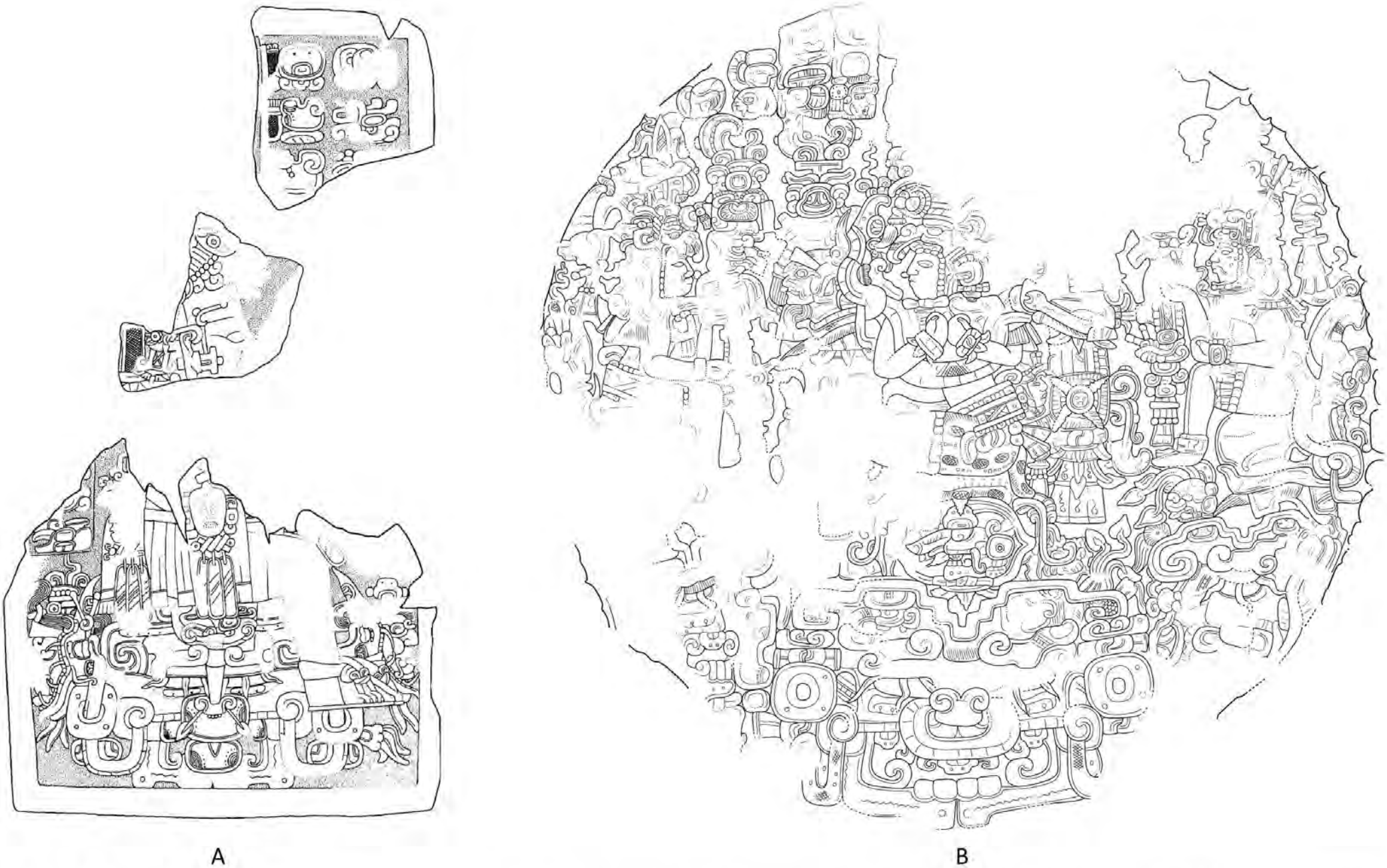


Fig. 4.7: Postura sedente relacionada con episodios de entronización e investidura real durante el Clásico temprano. A) Monumento 106; B) Monumento 160, ambos de Toniná.

Créditos: A, dibujo de Ian Graham (en Graham y Mathews 1999); B, dibujo de Daniel Salazar.

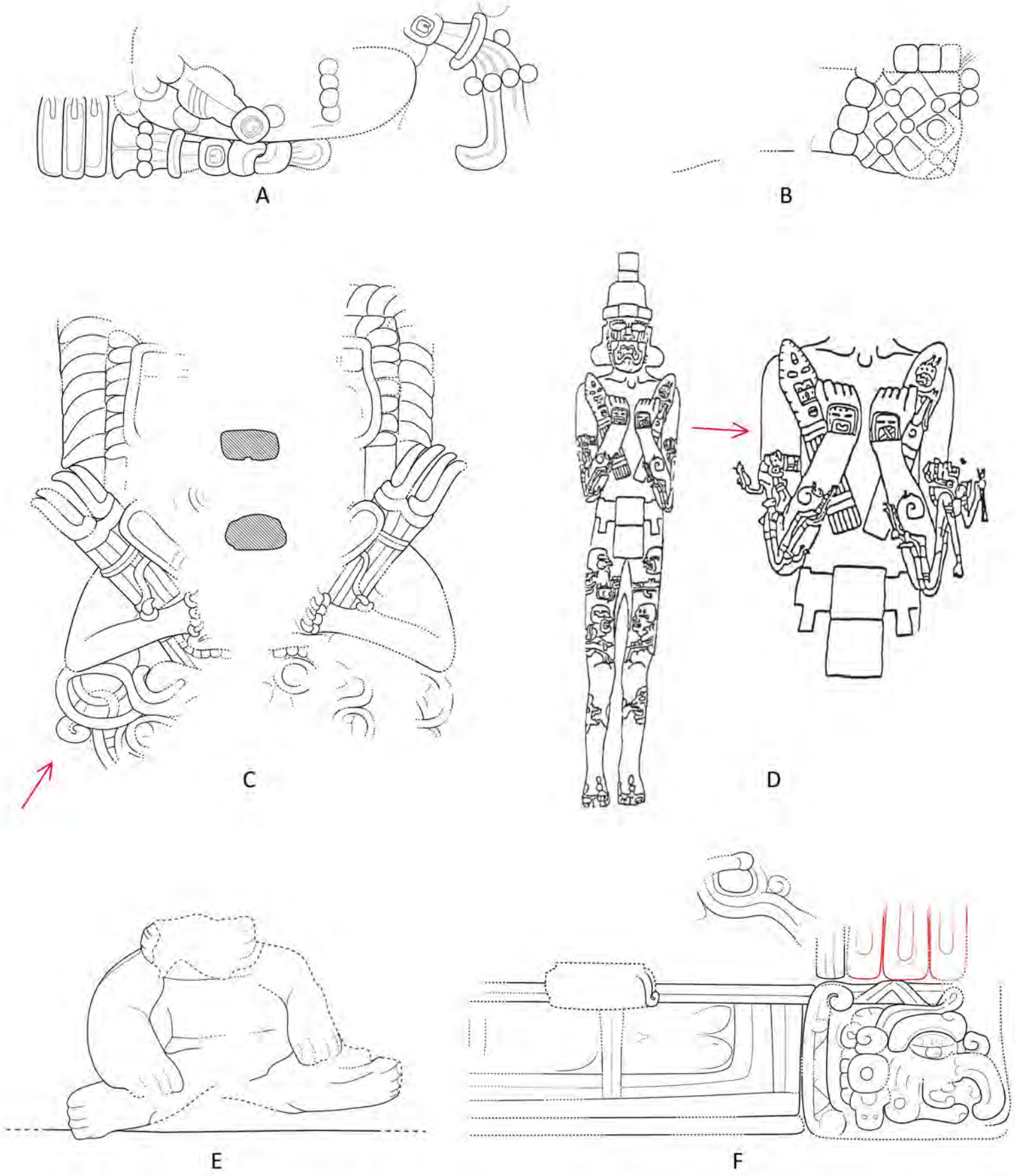
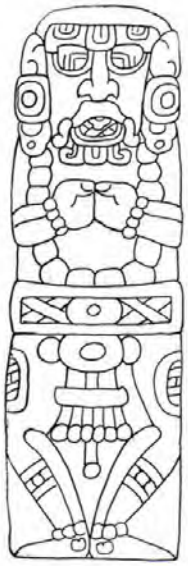


Fig. 4.8: A) Personaje masculino en la creStería del Templo del Sol Nocturno (cara norte); B) Restos del atavío (falda de red) de un posible personaje femenino en la cara sur de la crestería del Templo del Sol Nocturno; C) Relieve del Templo II de Tutil, Dzibanché. La flecha indica en área donde originalmente estaban los restos y las huellas de una pierna flexionada; D) Estatuilla olmeca del Preclásico medio de la costa del Pacífico (y detalle agrandado del torso y de los brazos); E) Personaje en relieve de bulto en el talud de la terraza 3 de Toniná; F) Restos del relieve del Templo 1 de Dzibanché. En Rojo las placas ovales que pertenecen al atavío real (comparar con el personaje A).

Créditos: Todos los dibujos de Daniel Salazar, excepto D, dibujo de G. Griffin (en Reilly 1986).



A

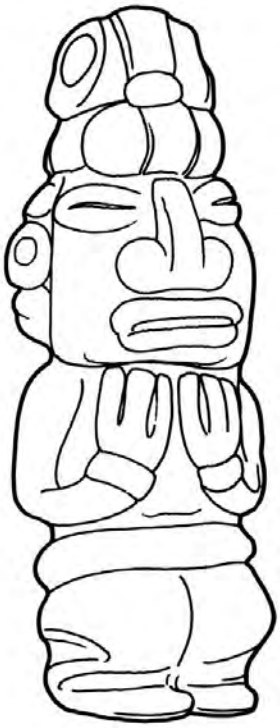
B

C

D

E

F



G

Fig. 4.9: A) Figurilla deL dios Pax proveniente de la tumba de K'ahk' Yipyaj Chan K'awiil de Copán; B) Vasija de tipo escondite con conchas y una figurilla de jade del dios del maíz (Conjunto 10J-45 de Copán); C) Figurilla de jade con personaje danzante (piernas flexionadas). Proviene de una ofrenda de tipo escondite colocada a los pies de la Escalinata Jeroglífica de Copán; D) Figurilla de jade del dios del maíz depositado sobre una concha spondylus (ofrenda de tipo escondite en la Plataforma Ante, Copán); E) Detalle del friso de la Estr. II de Tikal; F) Figurilla de jade de un personaje danzante (Tikal); G) Figurilla de jade con cinabrio encontrada dentro de la Tumba 1 del Templo del Jaguar, Kinichná, Dzibanché.

Créditos: A, dibujo publicado en Callaway 2006; B y C, fotografías tomadas de Fields y Reents-Budet 2005; D, archivo fotográfico del autor; E, dibujo de W. Coe, tomado de Miller 1986; F, dibujo publicado en Clancy 1994; G, dibujo de Daniel Salazar.

Fig. 4.10: A) Escultura de bulto del Templo 33 de Yaxchilán; B) Dintel del Clásico tardío (procedencia desconocida, probablemente de Yaxchilán); C) Vasija K625; D) Vasija K5062.

Créditos: A, fotografía de Daniel Salazar; B, fotografía de la colección del Metropolitan Museum of Art (en Doyle 2015); C y D, imágenes del catálogo en línea de J. Kerr (http://research.mayavase.com/kerrmaya.html).

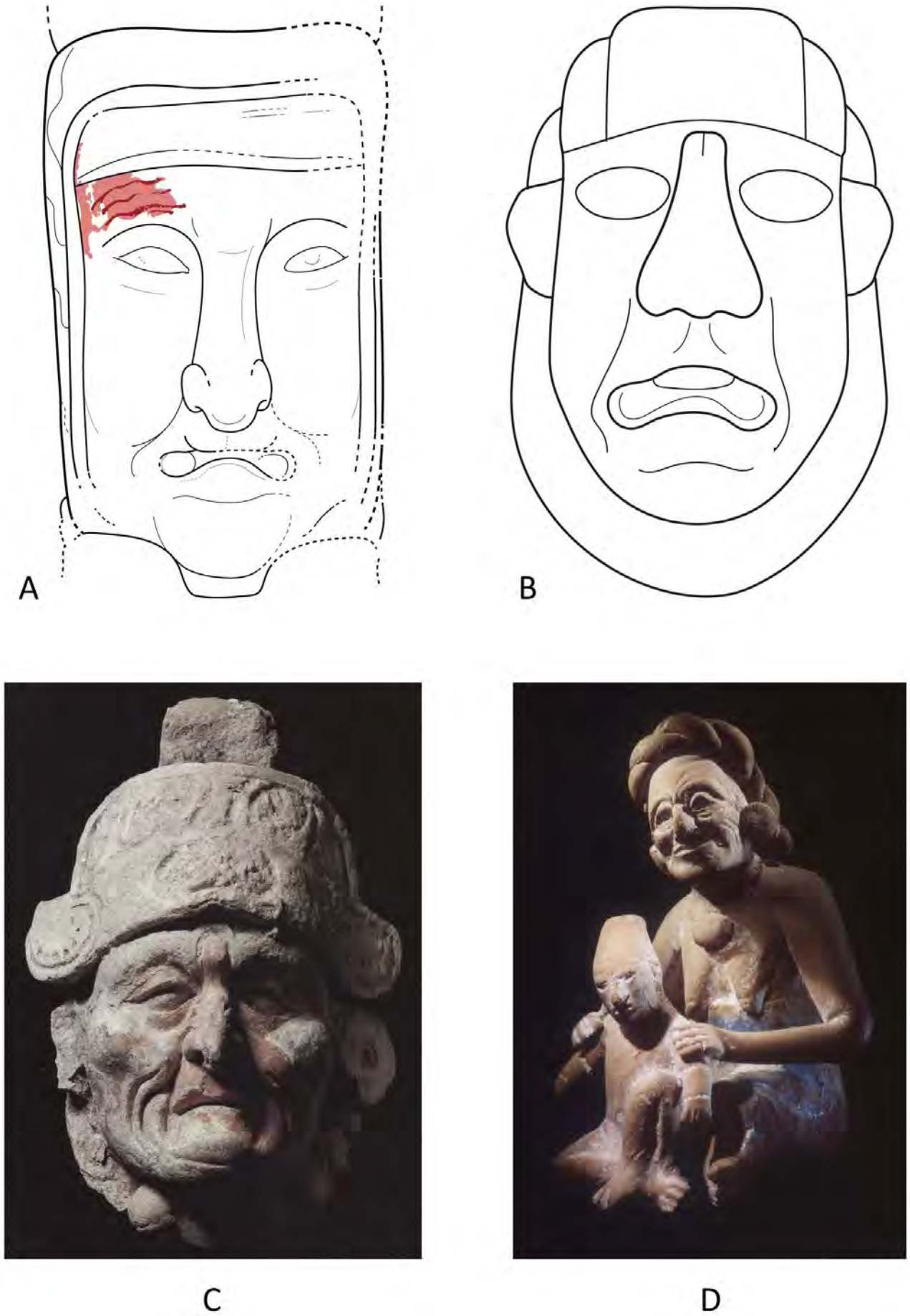
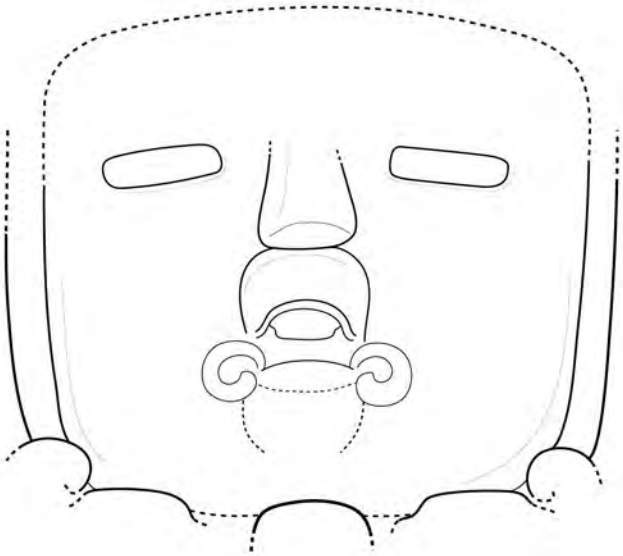


Fig. 4.11: A) Rostro del mascarón de la Plat. 1C Sub de El Tigre (varios de los rastros de color se han omitido para obtener mayor claridad de los rasgos modelados en el estuco); B) Rostro del mascarón del Edif. 142 Norte de Yaxhá; C) Rostro de estuco modelado de Toniná; D) Figurilla de Jaina, Campeche.

Créditos: A y B, dibujos de Daniel Salazar; C y D, fotografías tomadas de Miller y Martin 2004.

A



B

C

D

Fig. 4.12: A) Rostro del mascarón del Edif. 142 Sur de Yaxhá; B) Rostro del mascarón del Edif. 5D-23-2nd de la Acrópolis Norte de Tikal; C) Máscara de piedra tallada y pulida con rostro humano; D) Figurilla de piedra desgastada y pulida. C y D pertenecen a la tradición Mezcala, probablemente originarias de la Cuenca Media del río Balsas. Preclásico tardío-Clásico tardío.

Créditos: A y B, dibujos de Daniel Salazar; C y D, fotografías de la colección del Museo Amparo, disponibles en http://museoamparo.com/colecciones

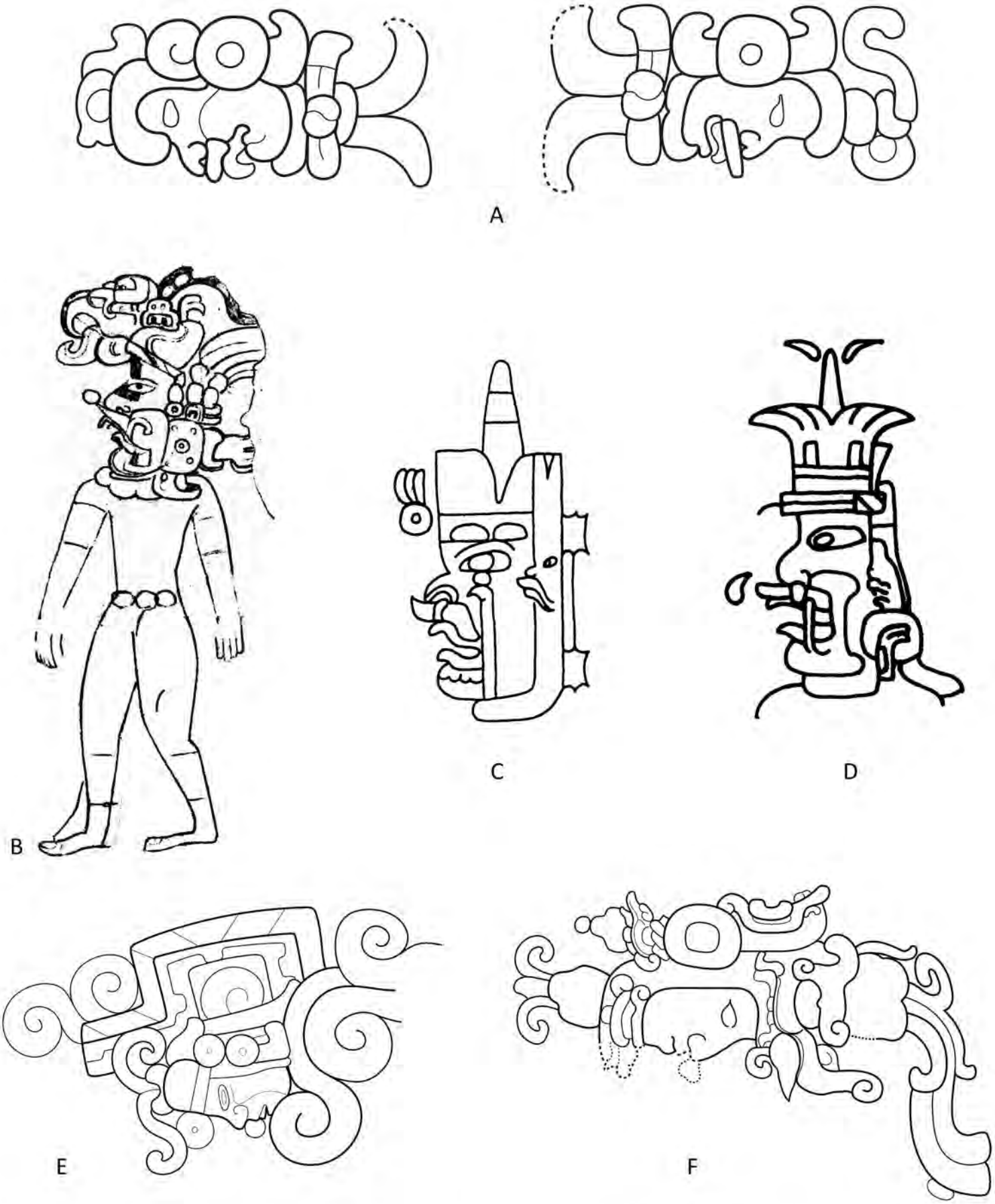


Fig. 4.13: A) Rostros antropomorfos en los extremos del friso de H Sub-2, Uaxactún; B) Figura 1 del Mural 1 de la Estr. 1-4th de Cival (*ca*. 200 a.e.c.); C) Cabeza del dios del maíz olmeca en un hacha de jade proveniente de La Venta; D) Cabeza del dios del maíz olmeca; E) Cabeza de antepasado asomando en el cielo y envuelto en nubes. Detalle de la Estela 1 de El Baúl; F) Cabeza volteada de antepasado en la Estela 29 de Tikal.

Créditos: A, E y F, dibujos de Daniel Salazar; B, dibujo de Heather Hurst (en Estrada-Belli 2011); C y D, dibujos de Karl Taube (en Taube 1996).

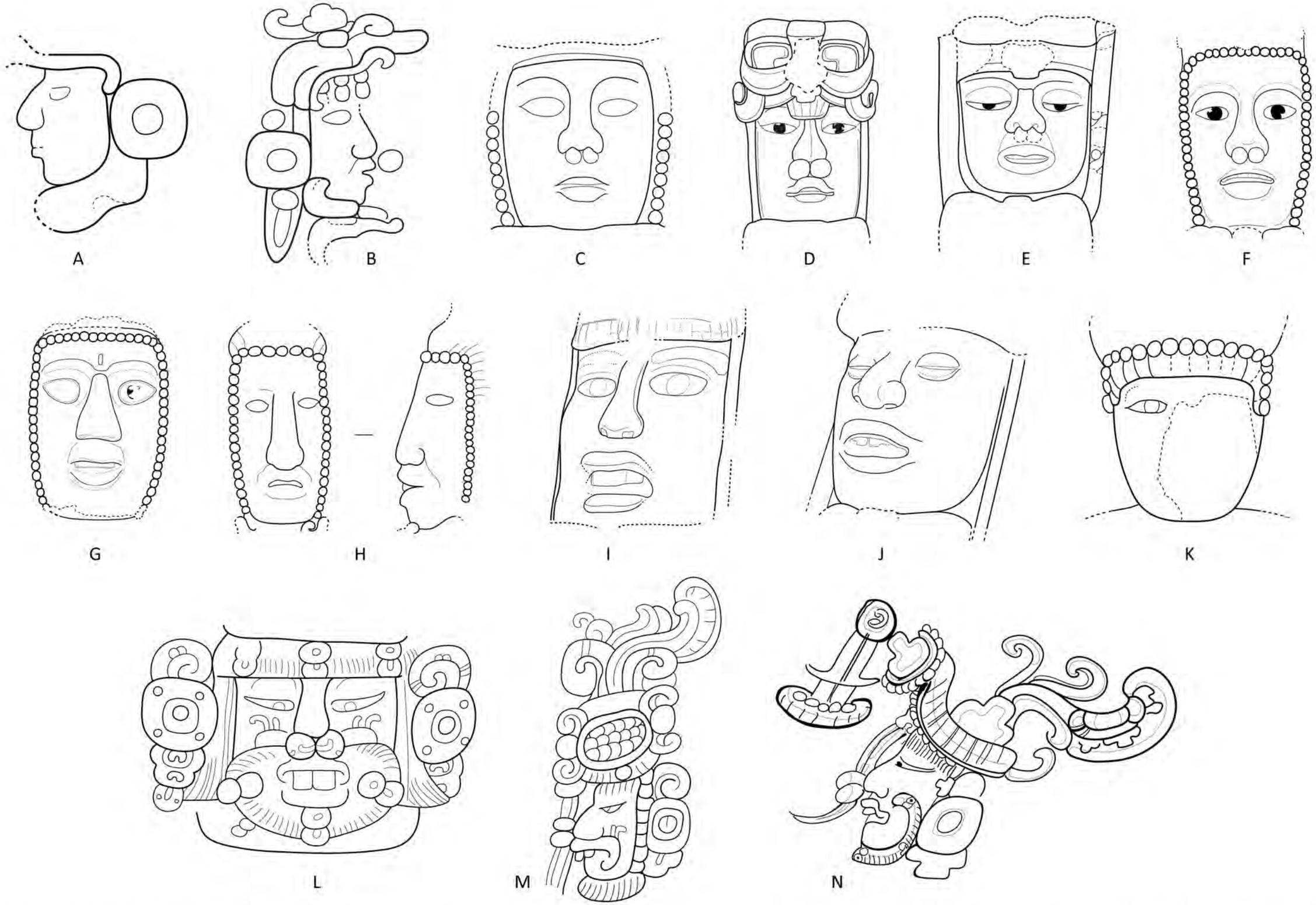


Fig. 4.14: Rostros en la EIA (Preclásico tardío - Clásico temprano) y comparación con rostros del dios del maíz del Clásico temprano. A) Tableros de El Mirador; B) Personaje n°2 de H Sub-10, Uaxactún); C) Friso Pimiento de Xultún; D) Friso EX-S2 de Becán; E) Personaje n°3 del friso de Balamkú; F) Módulo central del friso de Placeres; G) Rostros de estuco n°1; H) Rostro en el extremo norte del friso oeste de Rosalila; I) Mascarón de Kabul en Izamal; J) Mascarón 9N-56 de Lamanai; K) Personaje central del friso de Holmul; L) Rostro de frente del dios del maíz; M) Dios del maíz en una vasija del C. temprano de Tikal; N) Dios del maíz en un plato polícromo de Calakmul, finales del C. Temprano (Tumba 1, Estr. XX).

Créditos: Todos los dibujo por Daniel Salazar.

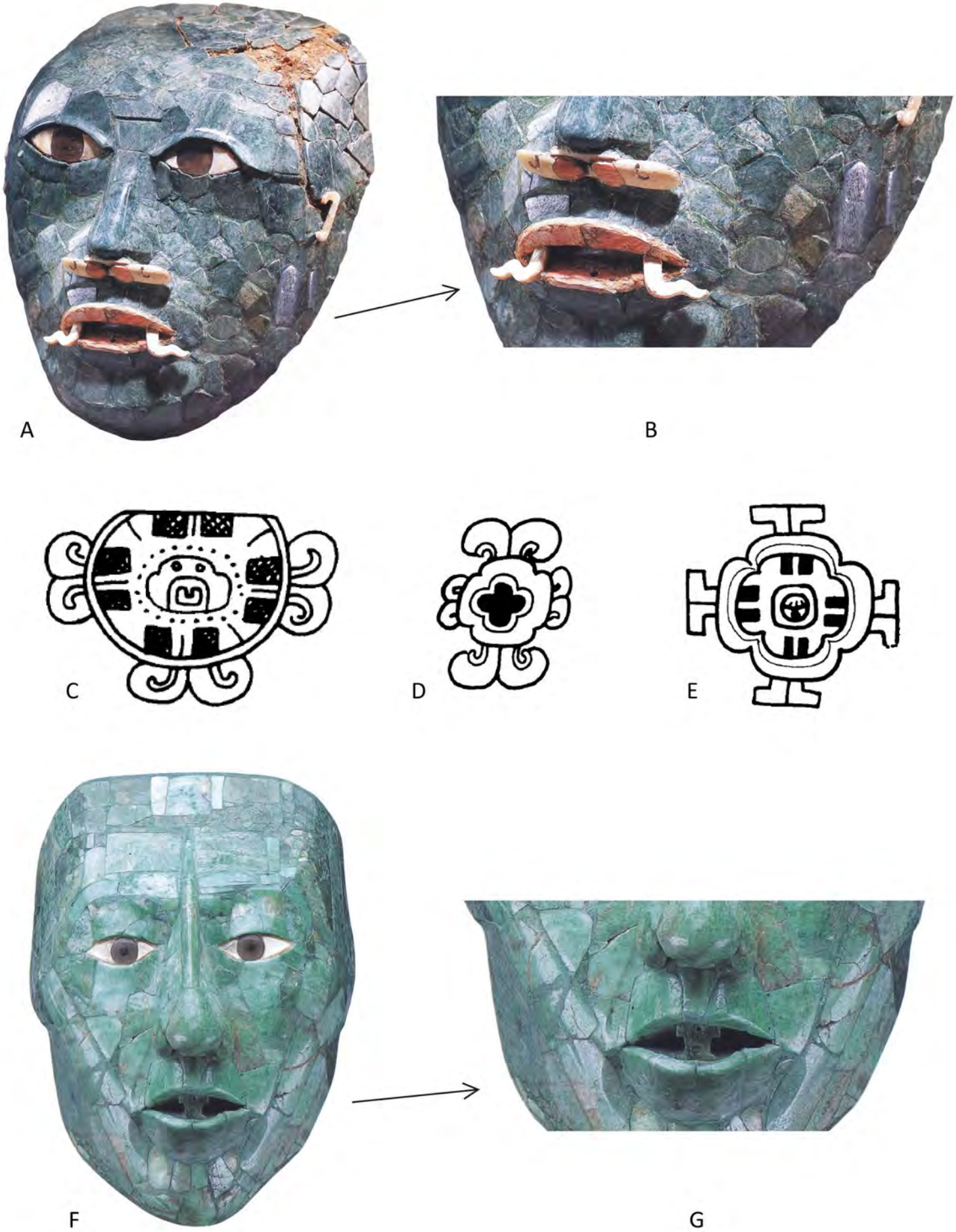


Fig. 4.15: A) Máscara de jadeíta de la Tumba 1 de la Estr. II-D de Calakmul (Clásico temprano); B) Detalle de las emanaciones de la boca; C) Flor con emanaciones de aroma en la vasija Deletaille del Clásico temprano; D) Flor con emanaciones aromáticas en la iconografía del Clásico tardío; E) Flor con emanaciones con forma del signo **IK'**; F) Reproducción de la máscara funeraria de Pakal (Palenque); G) Detalle en el interior de la boca.

Créditos: A, B, F y G, fotografía tomadas del catálogo de la exposición "Rostros mayas: linaje y poder" (en *Arqueología Mexicana, Edición especial n°16*); C-E, dibujos tomados de Houston y Taube 2000.

Fig. 4.16: Algunos de los retratos de K'inich Janaab' Pakal encontrados en Palenque. A) Cabeza de estuco del Templo de las Inscripciones que muestra la imagen de Pakal como adulto; B) Detalle de la lápida del Templo de las Inscripciones. Nótese en ambos casos la similitudes en la forma de la nariz y su extensión sobre el la glabela y el hueso frontal, la silueta delicada de los labios, ligeramente abultados, con una priminencia mayor en el labio inferior y la forma y el volumen del mentón. también son similares las siluetas de los ojos, amplios y con un rasgado moderado, la forma de los párpados y la deformación cefálica de tipo tabular oblícua extrema (para más detalles, véase Filloy Nadal y del Campo Lanz 2010; Filloy Nadal 2014).

Créditos: Todas las fotografías de Daniel Salazar.

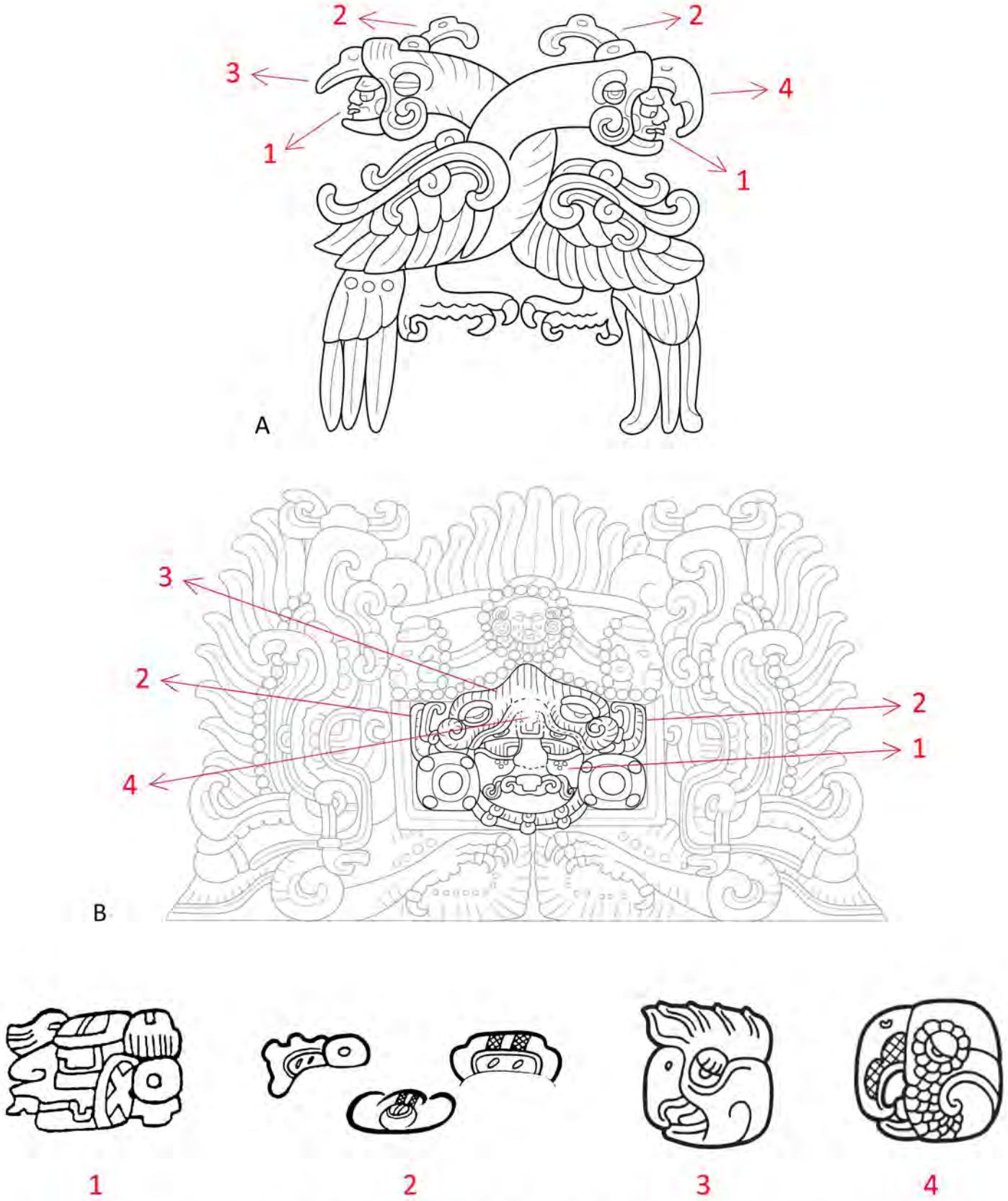


Fig. 4.17: Emblemas nominales de K'inich Yax K'uk' Mo' en la EIA de Copán. A) Tablero de Margarita; B) Relieve en el muro norte de Rosalila.

Elementos componentes del antropónimo: 1. Signo **K'IN/K'INICH**; 2. Variantes del signo **YAX**. La primera variante es la que regularmente se integra en contextos iconográficos (véanse los ejemplos que muestra Hellmuth 1987b, pp. 236-238), y es la que se encuentra en los emblemas de Copán; 3. Signo **K'UK'** (Quetzal). El elemento diagnóstico del quetzal que aparece en el emblema de Rosalila (B) es la cresta de plumas; 4. Signo **MO'** (guacamaya). El elemento diagnóstico de la guacamaya que aparece en el emblema de Rosalila es el pico, ahora perdido, pero que junto con **K'UK'** debió configurar una confluencia de signos similar a la que se ve en el Marcador Motmot (ver Fig. 4.18A).

Créditos: A y B, dibujos de Daniel Salazar. Los signos n°1 y 2 son cortesía de Harri Kettunen; los signos n°3 y 4 fueron tomados de Stone y Zender (2011).

Fig. 4.18: A) Nombre de K'inich Yax K'uk' Mo' en el Marcador Motmot de Copán; B) Representación figurativa del fundador en el Altar Q de Copán. Nótese en este y en ejemplo anterior (A) la recurrencia de fusionar las dos aves en un mismo signo; C) Tapadera de vasija (procedencia desconocida) con un quetzal y una guacamaya entrelazados de la misma forma que en emblema nominal del tablero de Margarita (Fig. 4.17A).

Créditos: A, dibujo tomado de Taube (2000); B, dibujo de D. Stuart (en Stuart 2004a); C, fotografía del archivo personal del autor (cortesía de Rogelio Valencia Rivera).

FIGURAS DEL CAPÍTULO 5

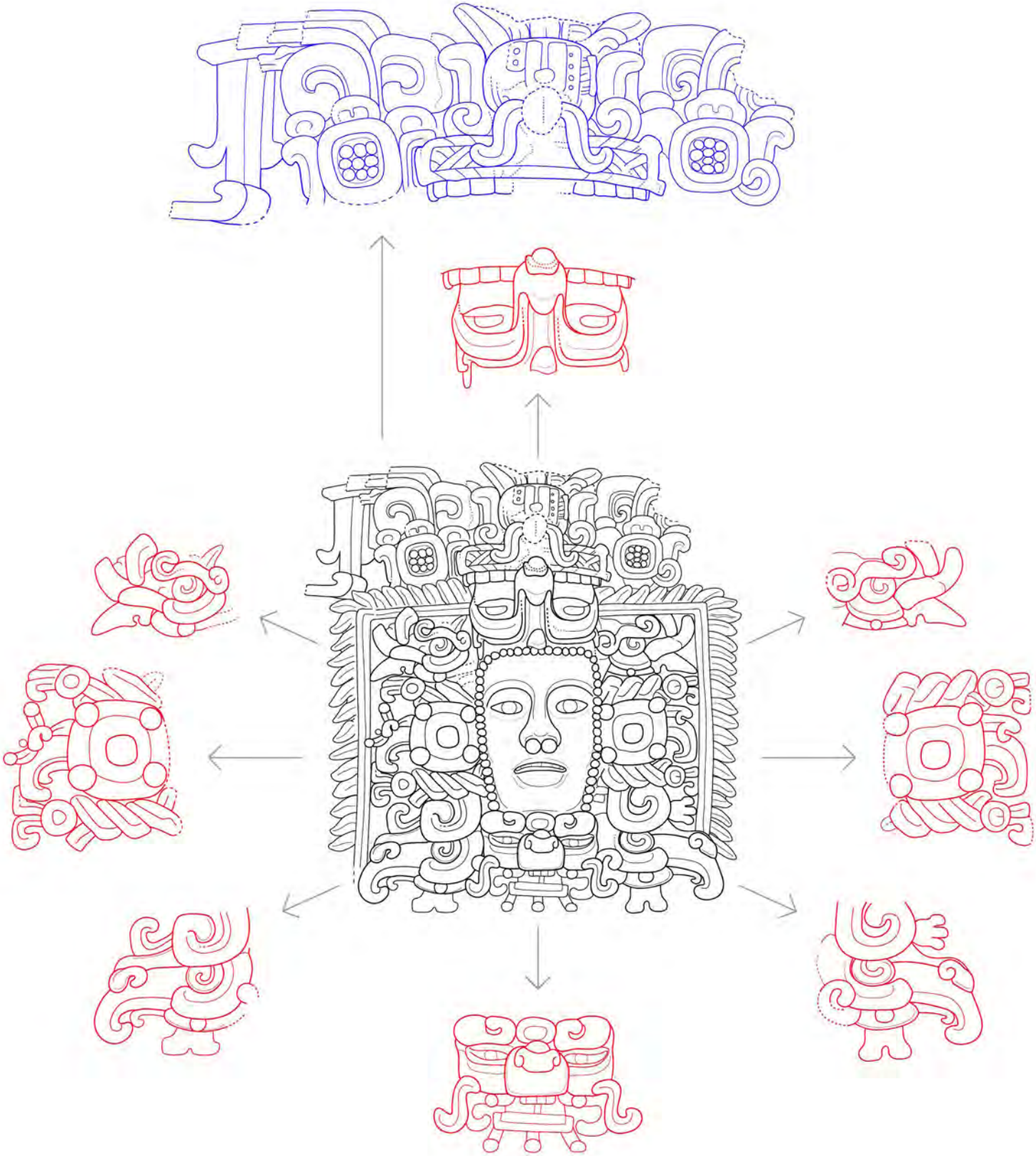


Fig. 5.1: Segmentaciones entre atavío de rostro y tocado con fines analíticos.

Rojo: elementos componentes del atavío de rostro
Azul: tocado

Crédito: Dibujo de Daniel Salazar

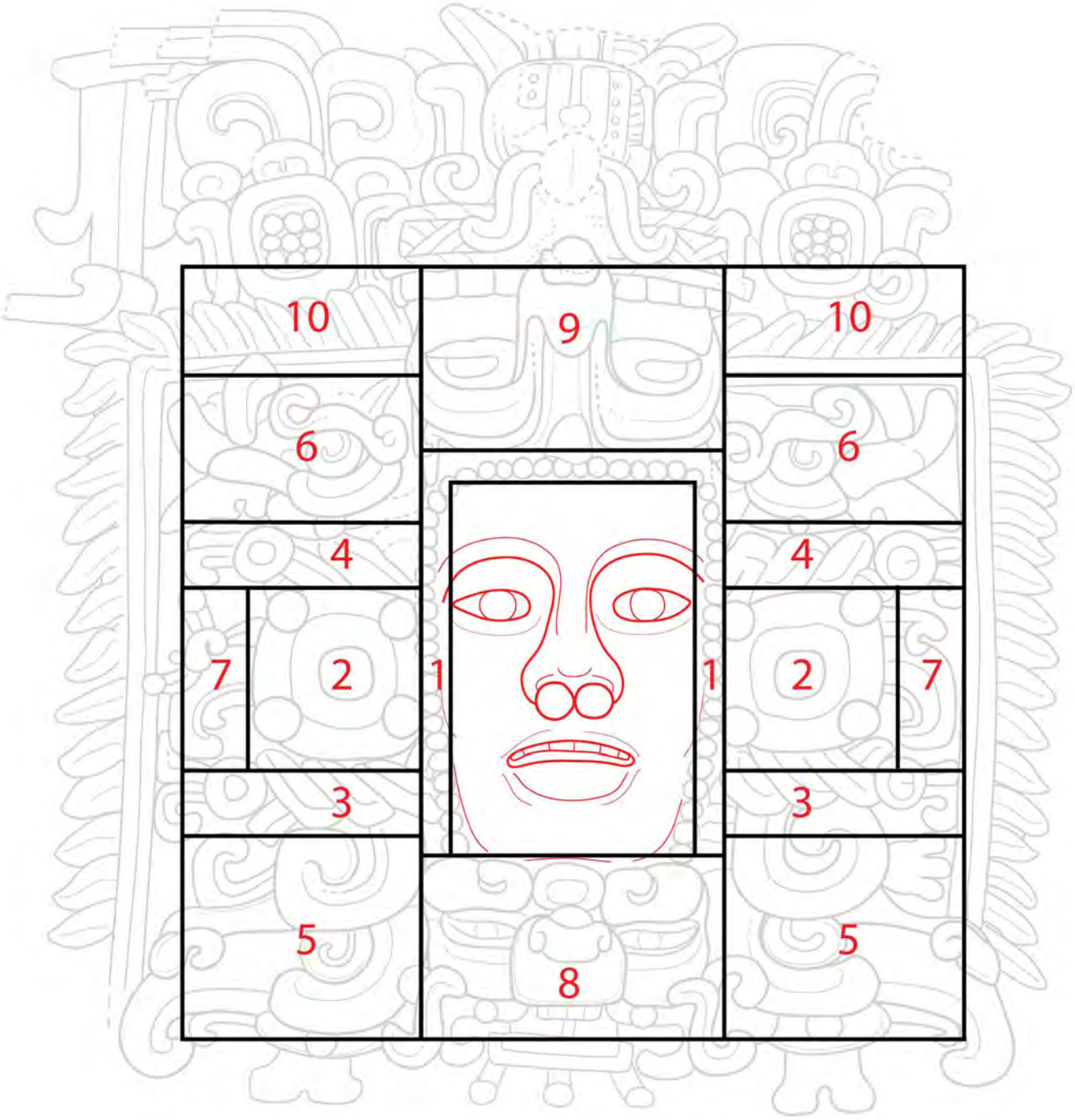


Fig. 5.2: Mapa de la composición del atavío de rostro que muestra las ubicaciones de las *subentidades icónicas* principales.

Crédito: Dibujo de Daniel Salazar

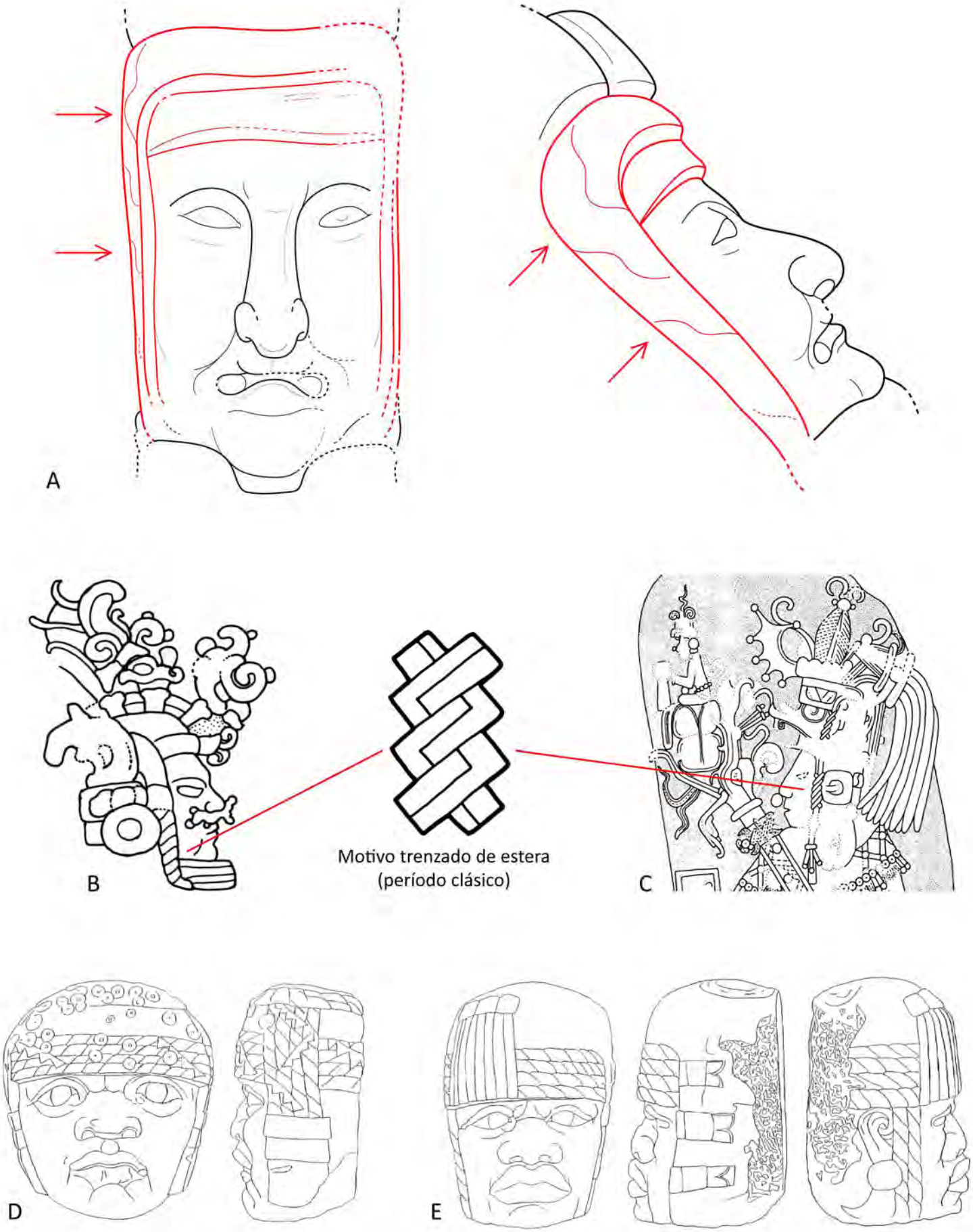


Fig. 5.3: A) Mascarón oriente de la Plataforma 1C Sub de El Tigre (detalle). Los motivos correspondientes con la posición 1 están delineados en rojo. Las flechas indican los elementos trenzados; B) Estela 29 de Tikal; C) Estela 1 de Caracol; D y E) Monumentos 3 y 4 de San Lorenzo, respectivamente.

Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar; B, dibujo de Linda Schele (en http://www.famsi.org/spanish/); C, dibujo publicado en Hellmuth 1987b; D y E, dibujos de K. Wilkerson (en Reilly 2006). Dibujo del motivo trenzado, tomado de Stone y Zender 2011.

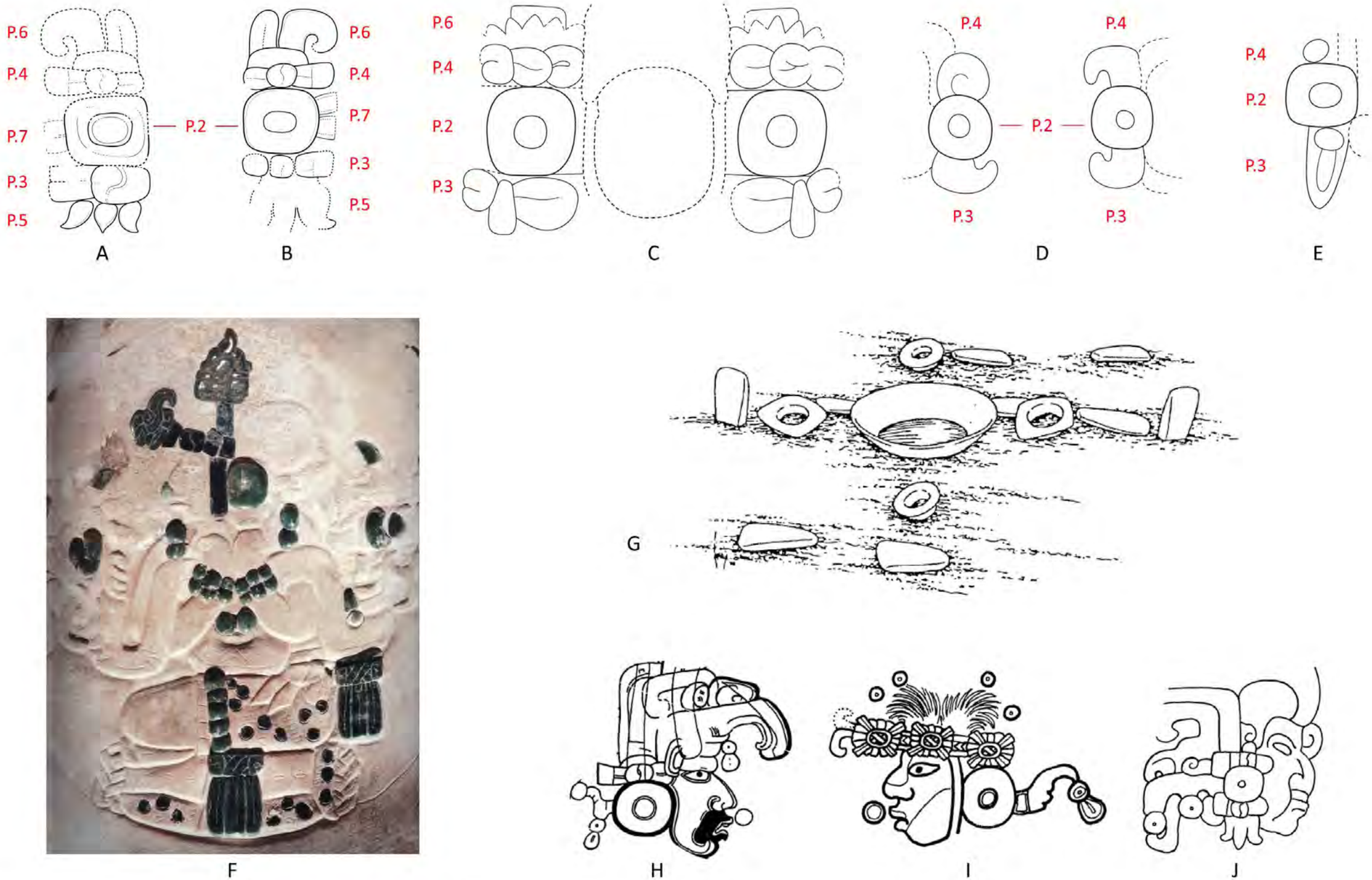


Fig. 5.4: Ensambles de orejeras de la Fase 1 + elementos en las posiciones 5 y 6. Posiciones indicadas en color rojo. A) Detalle del mascarón poniente de la Plat. 1C Sub de El Tigre; B) Detalle del mascarón oriente de El Tigre; C) Mascarón del Edif. 142 Sur de Yaxhá; D) Cabezas flotantes del friso H Sub-2 de Uaxactún; E) Personaje n°3 de H Sub-10, Uaxactún. Ejemplos comparativos: F) Detalle de la concha tallada de la Tumba del Templo 1 de Dzibanché; G) Depósito del Montículo 20 de San Isidro, Chiapas; H) personaje del mural poniente de San Bartolo con cuentas como gostas que emanan de la orejera; I) Personaje en el mural norte de San Bartolo con gota de agua en la orejera; J) Gobernante en la Estela 5 de Kaminaljuyú con cuentas emanando de la orejera y que penden de un rostro, posiblemente Chaahk.

Créditos: A-E, dibujos de Daniel Salazar; F, fotografía tomada de Stuart 2004b; G-J, dibujos tomados de Taube 2005a.

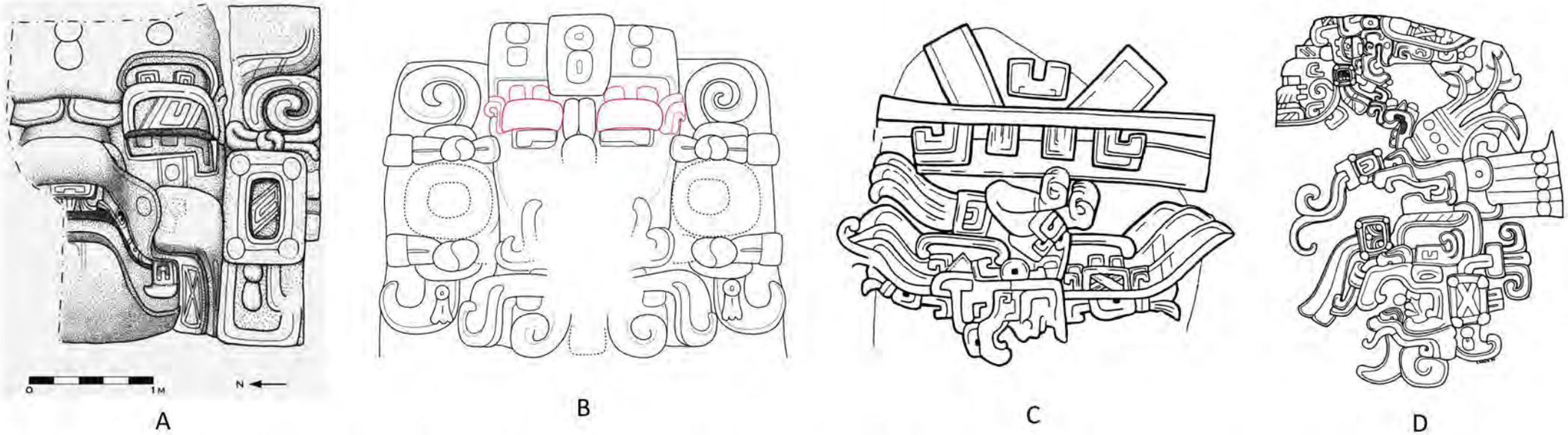


Fig. 5.5: A) Personificación del brillo en el mascarón de la Estr. 1-4th de Cival; B) K'inich en el mascarón n°5 de La Pirámide de Acanceh; C) Detalle de la Estela 4 de Izapa, con la deidad aviar y una banda celeste; D) Detalle de la Estela 11 de Kaminaljuyú con un gobernante que porta una máscara de la deidad aviar (nótense los dos motivos cuadrangulares en el exterior de la orejera, similar al mascarón de El Tigre).

Créditos: A, dibujo de H. Hurst (en Estrada-Belli 2011); B) Dibujo de Daniel Salazar; C) Dibujo de Ayax Moreno; D) Dibujo de Linda Schele (en http://www.famsi.org).

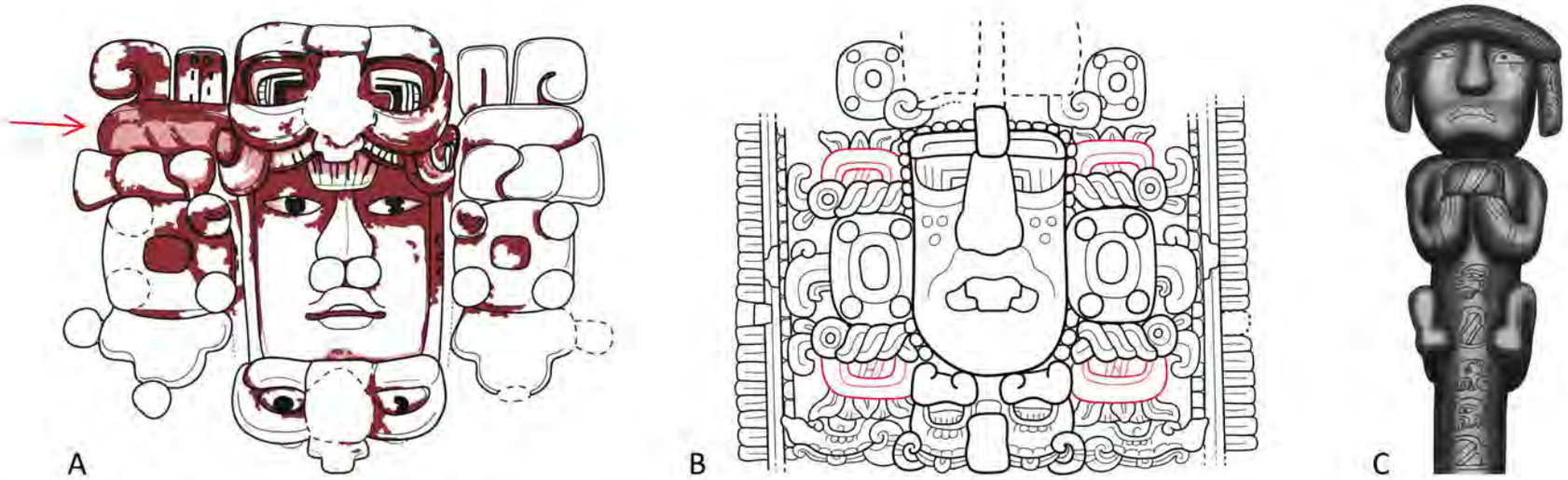


Fig. 5.6: A) Detalle del friso EX - S2 de Becán (la flecha señala las marcas de brillo en el objeto ovalado); B) Detalle del friso oeste de Rosalila (objetos ovalados y marcas de brillo delineadas con rojo); C) Detalle de la cara frontal del cetro-perforador de Uaxactún.

Créditos: A y B, dibujos de Daniel Salazar; C, dibujo de Guido Krempel (en Kováč *et al*. 2016).

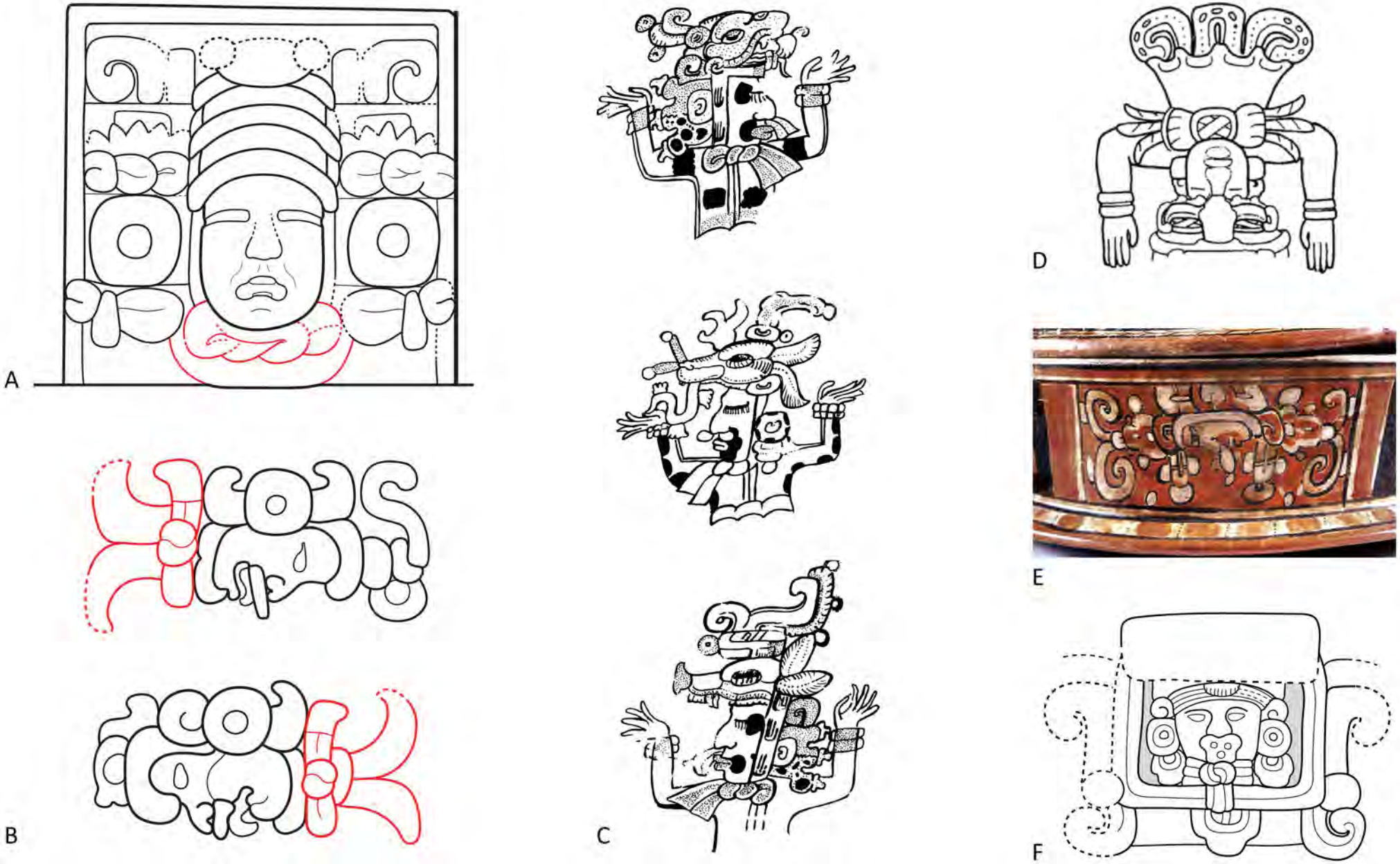


Fig. 5.7: A) Mascarón 142 Sur de Yaxhá con nudo en la posición 8 (delineado con rojo); B) Cabezas flotantes en friso H Sub-2 de Uaxactún (nudos delineados con rojo); C) Personajes en la tapa de vasija encontrada en la Estr. IX de Becán; D) Personaje en friso de Corozal, Xultún; E) Detalle de vasija n°18 del Entierro 9 de El Zotz; F) Detalle del friso norte de Rosalila.

Créditos: A, B y F, dibujos de Daniel Salazar; C, dibujo de S. Houston (en Finamore y Houston 2010); D, dibujo de H. Hurst (en Saturno *et al*. 2012); E, fotografía de Jorge Pérez de Lara (en Newman *et al*. 2015).

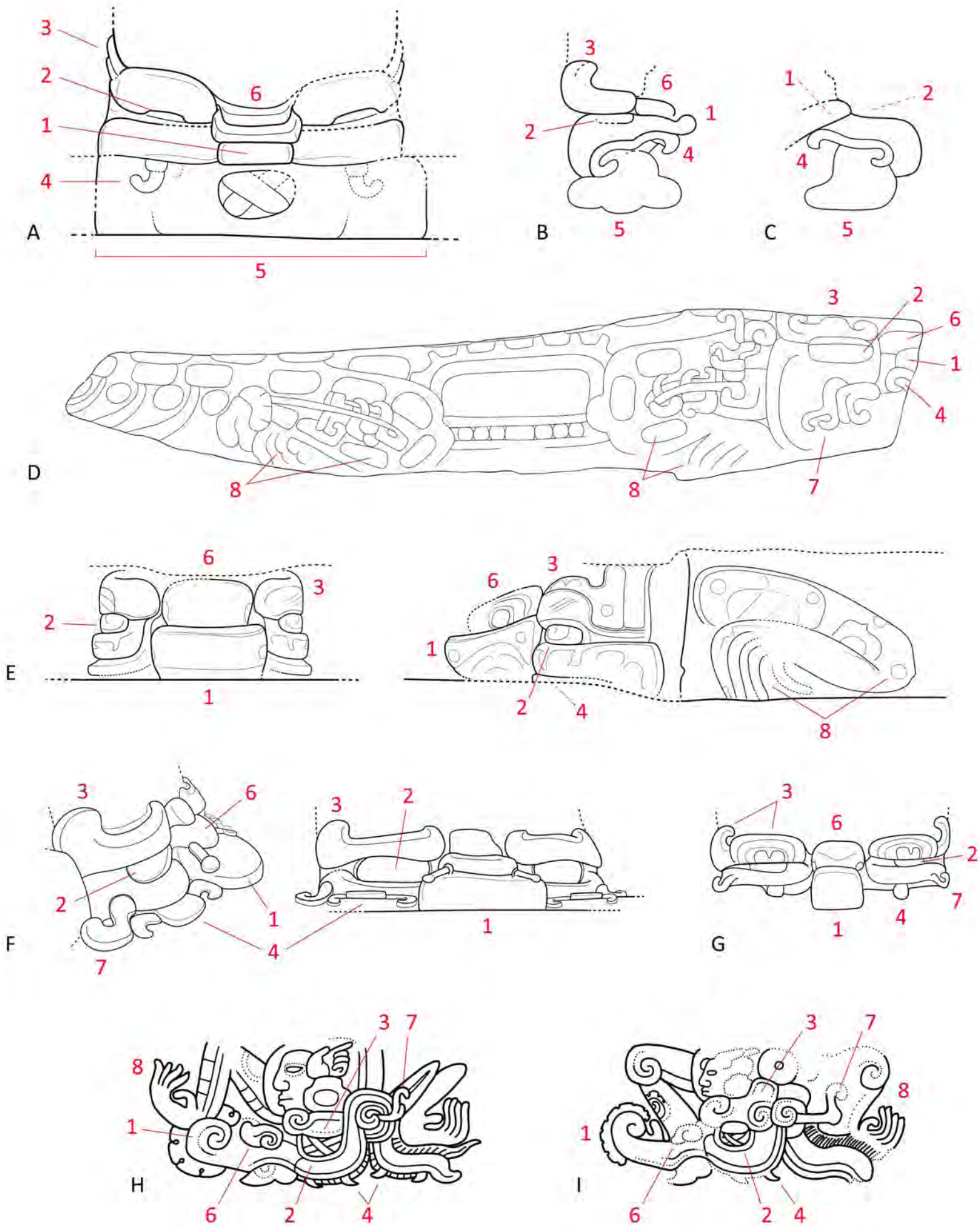


Fig. 5.8: Saurios con rasgos de cocodrilo en la EIA y en la imaginería maya del Preclásico tardío - Clásico temprano. A) ZFI del mascarón oriente de la Plat. 1C Sub de El Tigre (parcialmente reconstruido. El maxilar prominente [rasgo n°1] se ha perdido por completo; aún se conserva la piedra rectangular que cirvió de sostén al estuco); B y C) ZFI de los personajes n°1 y 2 de H Sub-10 de Uaxactún; D) Cocodrilo de cuerpo completo. Escultura 2 de Kaminaljuyú; E) Cocodrilo de cuerpo completo en el Edif. 3E1 de la Acrópolis de Chilonché (vista frontal y lateral); F) ZFI en un mascarón de la Estr. Nohochbalam, Chankanbakan, Q. Roo (vista lateral y frontal); G) ZFI en el mascarón del 1° cuerpo, lado oriente de la Estr. 5C-2nd de Cerros; H e I) Cocodrilos de cuerpos semi completos en las estelas 6 y 10 de Yaxha (las cabezas han sido volteadas para una mejor comparación).

Rasgos: 1) Maxilar superior (o morro) prominente y proyectado hacia el frente, a veces caído y levantado (o enrroscado) en la punta. En los ZFI siempre carece de maxilar inferior; 2) Ojos rectangulares y alargados en el Preclásico tardío. En el Clásico temp. adquieren una forma circular y párpado; 3) Placa supra orbital voluminosa con volutas en los extremos o con las puntas levantadas y curveadas, en ocasiones tiene volutas dobles en la sección posterior; 4) Dientes y colmillos curvos; 5) Brotes trilobulados en las fauces; 6) Nariz voluminosa sobre el maxilar superior; 7) Bigoteras (a veces como emanaciones de las comisuras de las fauces (ej. H e I); 8) Cuerpo completo con garras, escamas y marcas ovaladas o circulares.

Créditos: A-C, E-G, dibujos de Daniel Salazar (E, basado en dibujos del Proyecto La Blanca-Guatemala. En Vidal Lorenzo y Muñoz Cosme 2014); D, dibujo de L. Henderson, cortesía de la autora; H e I, dibujos de A. Tokovinine modificados por el autor (en Tokovinine 2013b).

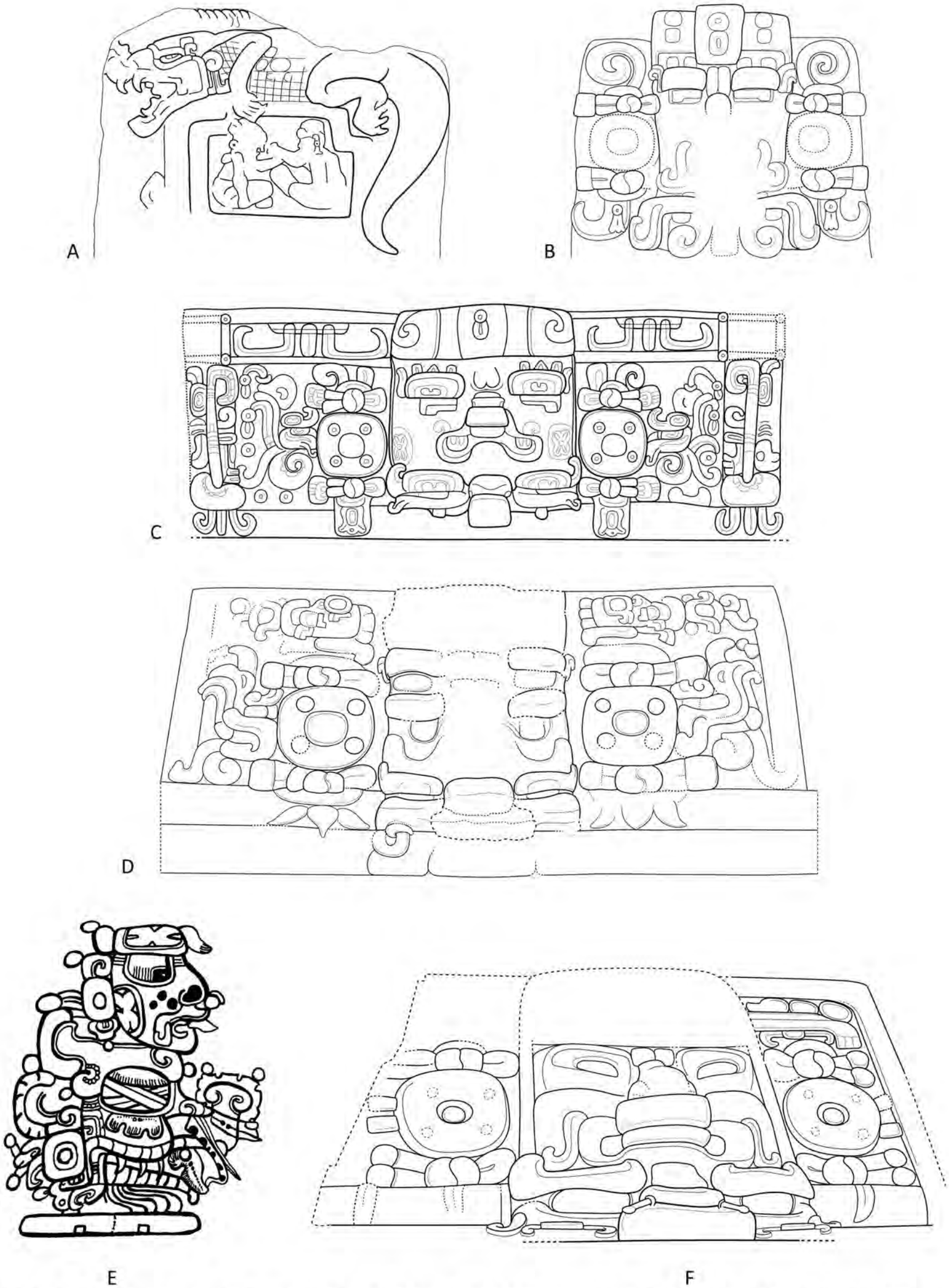


Fig. 5.9: A) Estela 14 de Izapa; B) Mascarón n°5 de La Pirámide de Acanceh; C) Mascarón del 1° cuerpo (lado este) de la Estr. 5C-2nd de Cerros; D) Mascarón n°3 de la Estr. 1 de El Tigre, Campeche; E) Detalle del mural de la Tumba 1 de Río Azul (extremo oriente); F) Mascarón de Nohochbalam, Chakanbakan.

Créditos: A, dibujo de A. Moreno, modificado por el autor; B-D y F, dibujos de Daniel Salazar; E, dibujo tomado de Hellmuth 1987b.

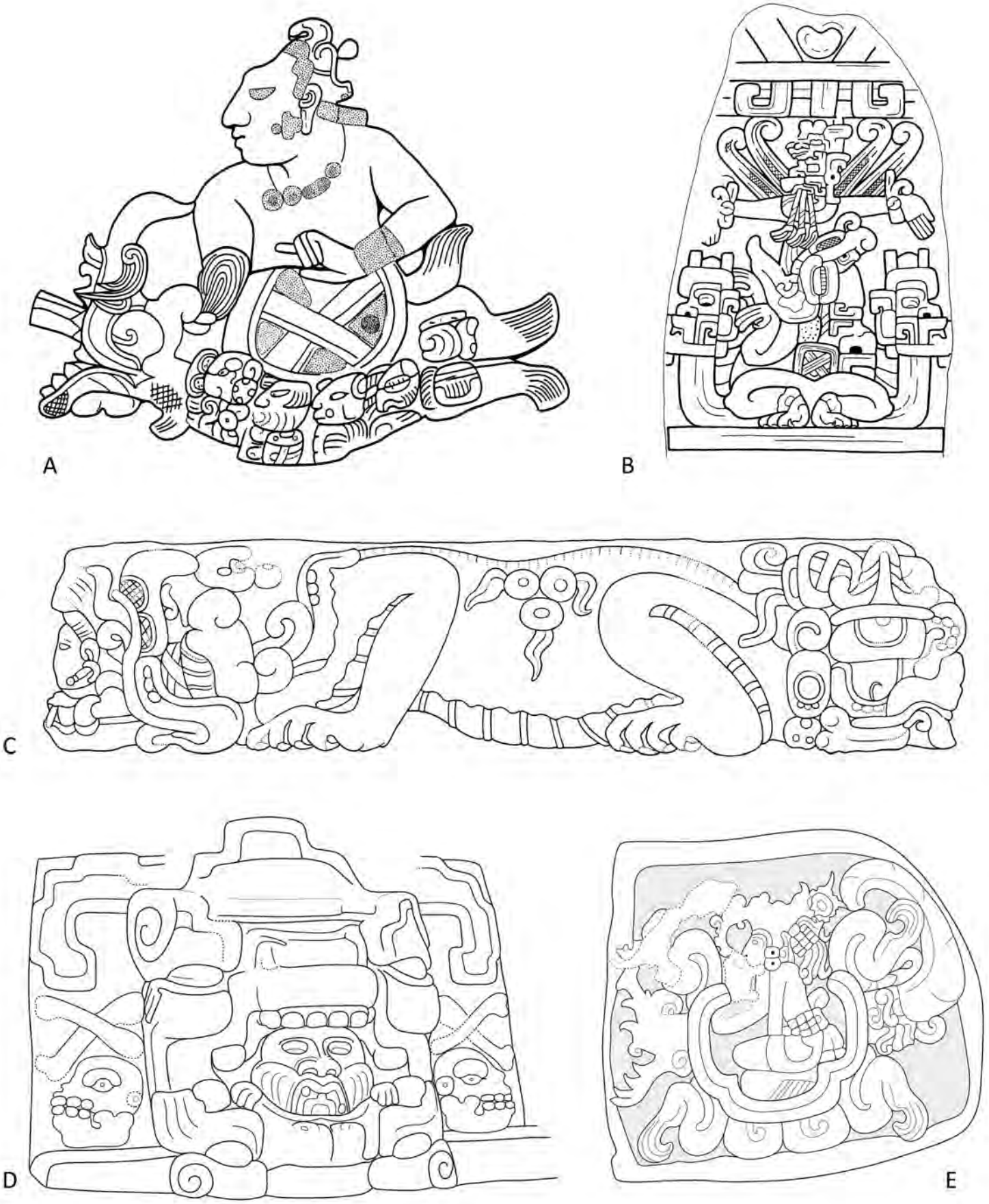


Fig. 5.10: A) Concha tallada con el dios del maíz emergiendo de la espalda hendida del pez Xook (procedencia desconocida); B) Estela 11 de Izapa; C) Monumento CPN 82; D) Mascarón de la Estr. B-1 de Holmul. Nótese que el dios anciano emerge por las fauces del *witz* a la vez que de la parte superior de la cabeza de un saurio, similar a los mascarones de la Figura 5.9B-E; E) Altar 48 de Tak'alik Ab'aj, con la escena de emergencia de un gobernante o del dios del maíz por la espalda hendida de un reptil, probablemente una tortuga.

Créditos: A, dibujo de A. Tokovinine y R. Ishihara-Brito (en Houston 2012); B, dibujo de A. Moreno; C, dibujo publicado en Baudez 1994; D-E dibujos de Daniel Salazar.

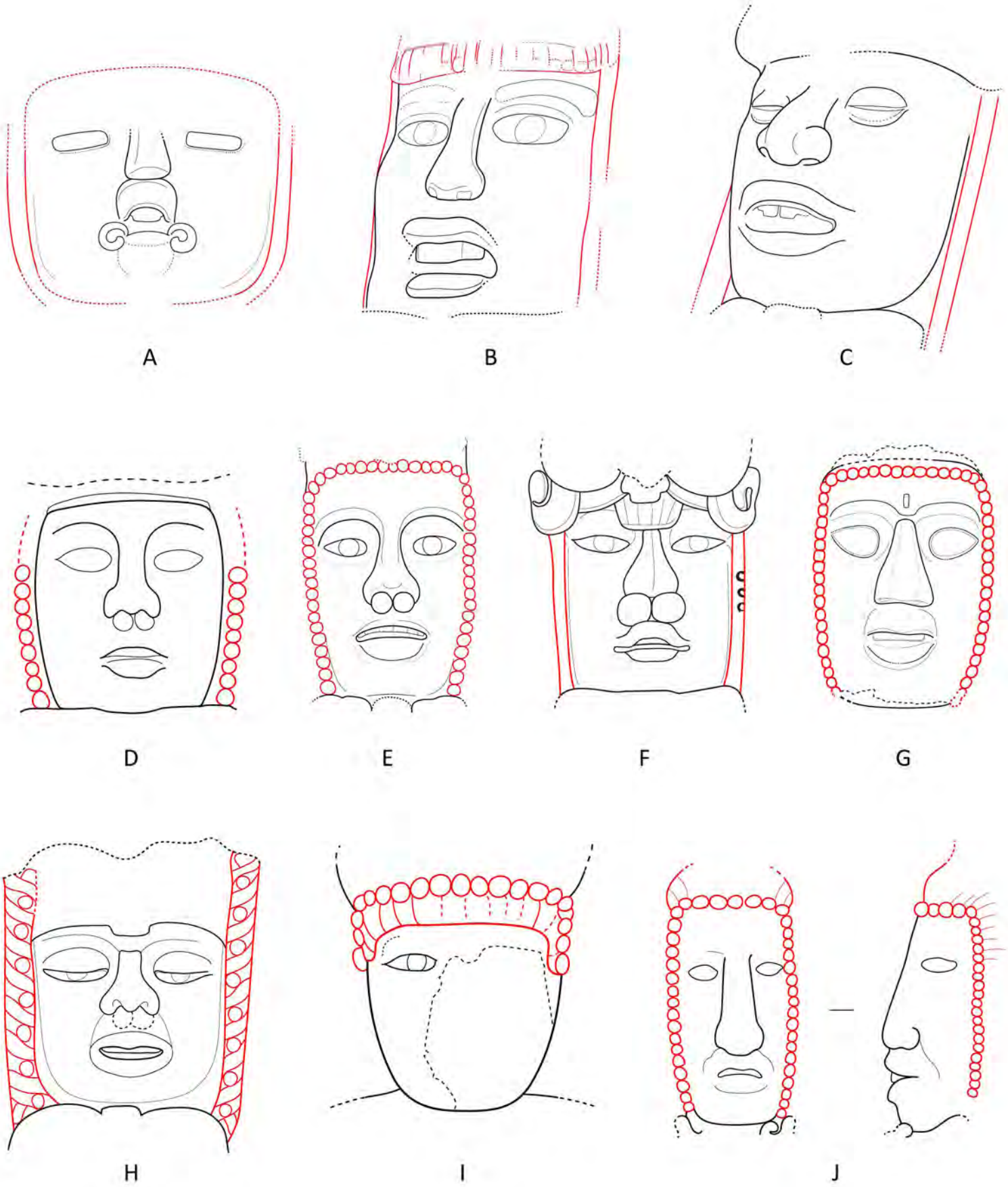


Fig. 5.11: Elementos en la posición 1 de los atavíos de rostro de la Fase 2 (delineados con rojo). A) Mascarón 5D-23-2nd de Tikal; B) Mascarón de Kabul, Izamal; C) Mascarón de N9-56 de Lamanai; D) Friso Pimiento de Xultún; E) Friso de Placeres; F) Friso EX-S2 de Becán; G) Rostro de estuco n°1; H) Personaje n°3 del friso de Balamkú; I) Personaje central del friso de Holmul; J) Personajes laterales en el friso oeste/norte de Rosalila, Copán.

Créditos: Todos los dibujo por Daniel Salazar.

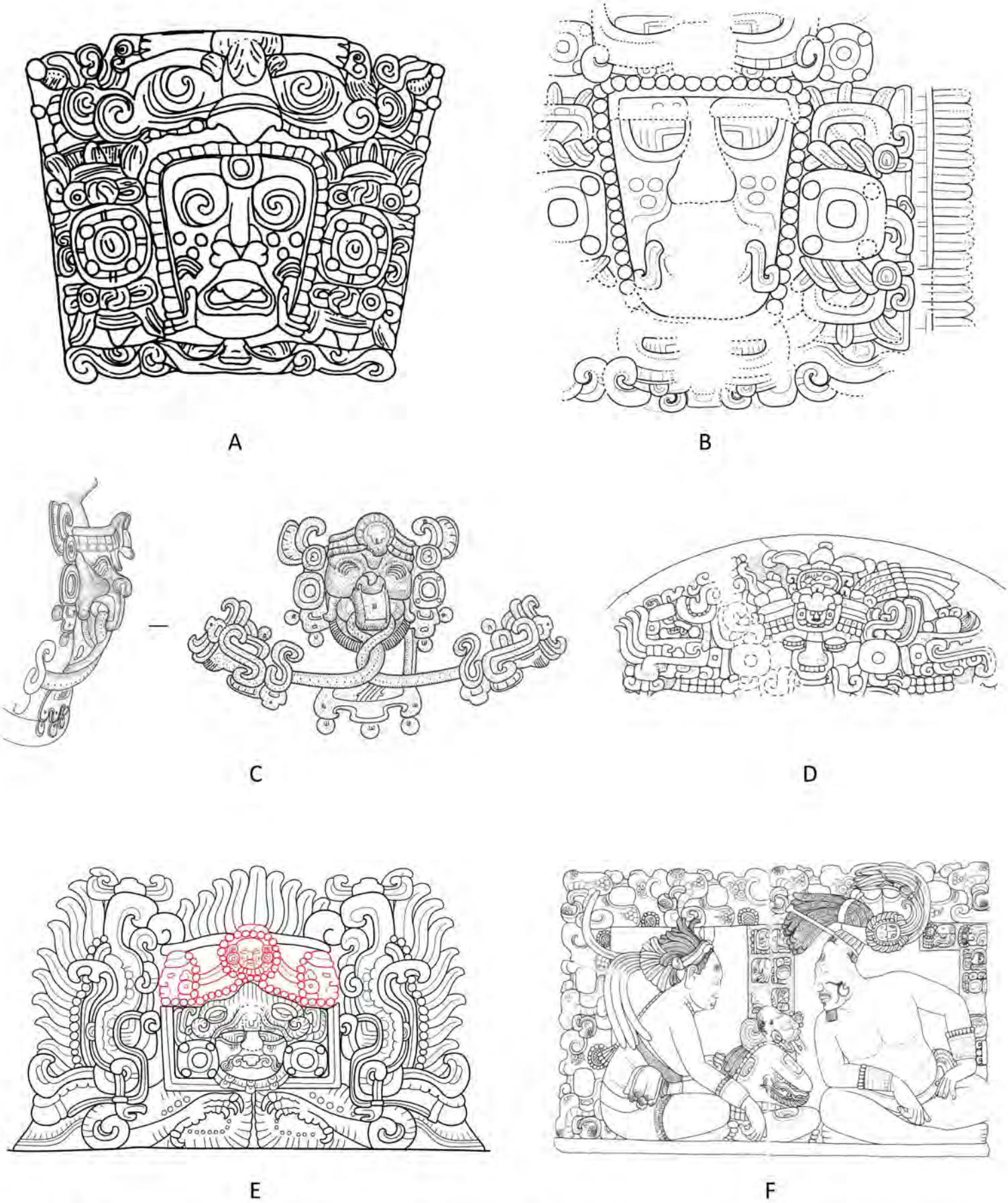


Fig. 5.12: A) Incensario efigie del dios GI; B) Mascarón de K'inich en la Plataforma Azul, Copán; C) Deidad Ave Principal con diadema de cuentas en una vasija del Clásico temprano; D) Fragmento del Altar 19 de Tikal (*ca*. 435-455 e.c.) con la Deidad Ave Principal con diadema de cuentas esféricas y tubulares. De acuerdo con Hellmuth (1987b, p. 249), el rostro presenta todos los rasgos de dicho dios, incluyendo el pico ancho carcaterístico; E) Relieve del muro inferior (norte) de Rosalila, Copán (diadema de cuentas delineada con rojo); F) Respaldo de trono del Museo Amparo de Puebla.

Créditos: A, C y D dibujos tomados de Hellmuth 1987b; B y E, dibujos de Daniel Salazar (B, basado en levantamiento 3D del mascarón, publicado en Fash et al. 2013); F, dibujo tomado de Stone y Zender 2011.

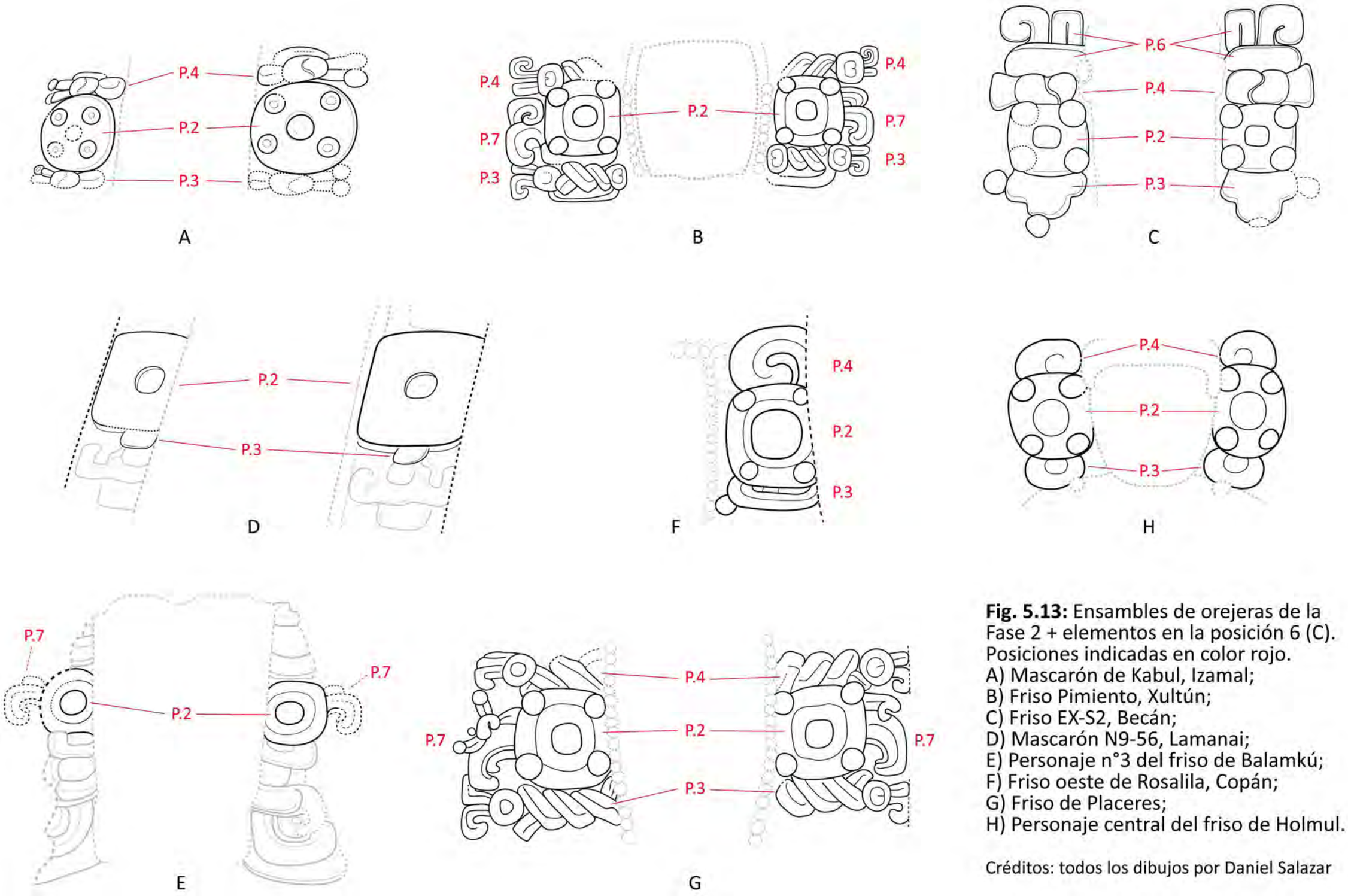


Fig. 5.13: Ensambles de orejeras de la Fase 2 + elementos en la posición 6 (C). Posiciones indicadas en color rojo.
A) Mascarón de Kabul, Izamal;
B) Friso Pimiento, Xultún;
C) Friso EX-S2, Becán;
D) Mascarón N9-56, Lamanai;
E) Personaje n°3 del friso de Balamkú;
F) Friso oeste de Rosalila, Copán;
G) Friso de Placeres;
H) Personaje central del friso de Holmul.

Créditos: todos los dibujos por Daniel Salazar

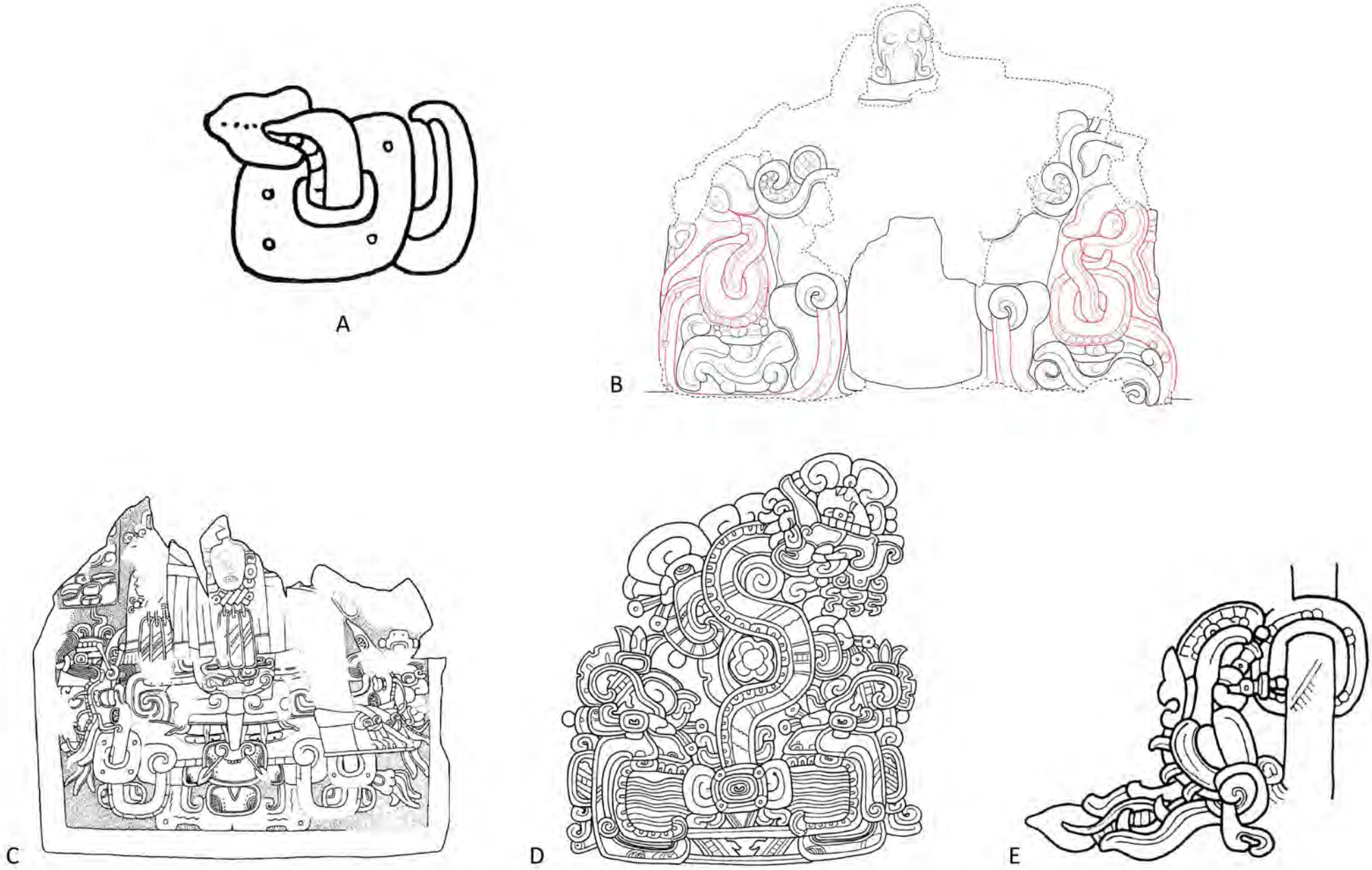


Fig. 5.14: A) Jeroglífico *och b'ih*; B) Relieve de la Estr. E5-5 de Toniná. La imagen muestra una montaña zoomorfa parcialmente conservada, las serpientes emergen de las fauces y atraviesan las orejeras están delineadas con rojo; C) Monumento 160 de Toniná; D) Estela 4 de Tak'alik Ab'aj. La serpiente que cruza verticalmente la escena (y de la que emerge un personaje) surge de una orejera colocada en la base; E) Detalle de la Estela 1 de Tikal. Cuerpo de serpiente que atraviesa una orejera sencilla. Ver escena completa en Clancy 1999, Fig. 36.

Créditos: A, D y E, dibujos de K. taube (en Taube 2005a). A, con modificaciones del autor); B, dibujo de Daniel Salazar; C, dibujo de I. Graham (en Graham 1999).

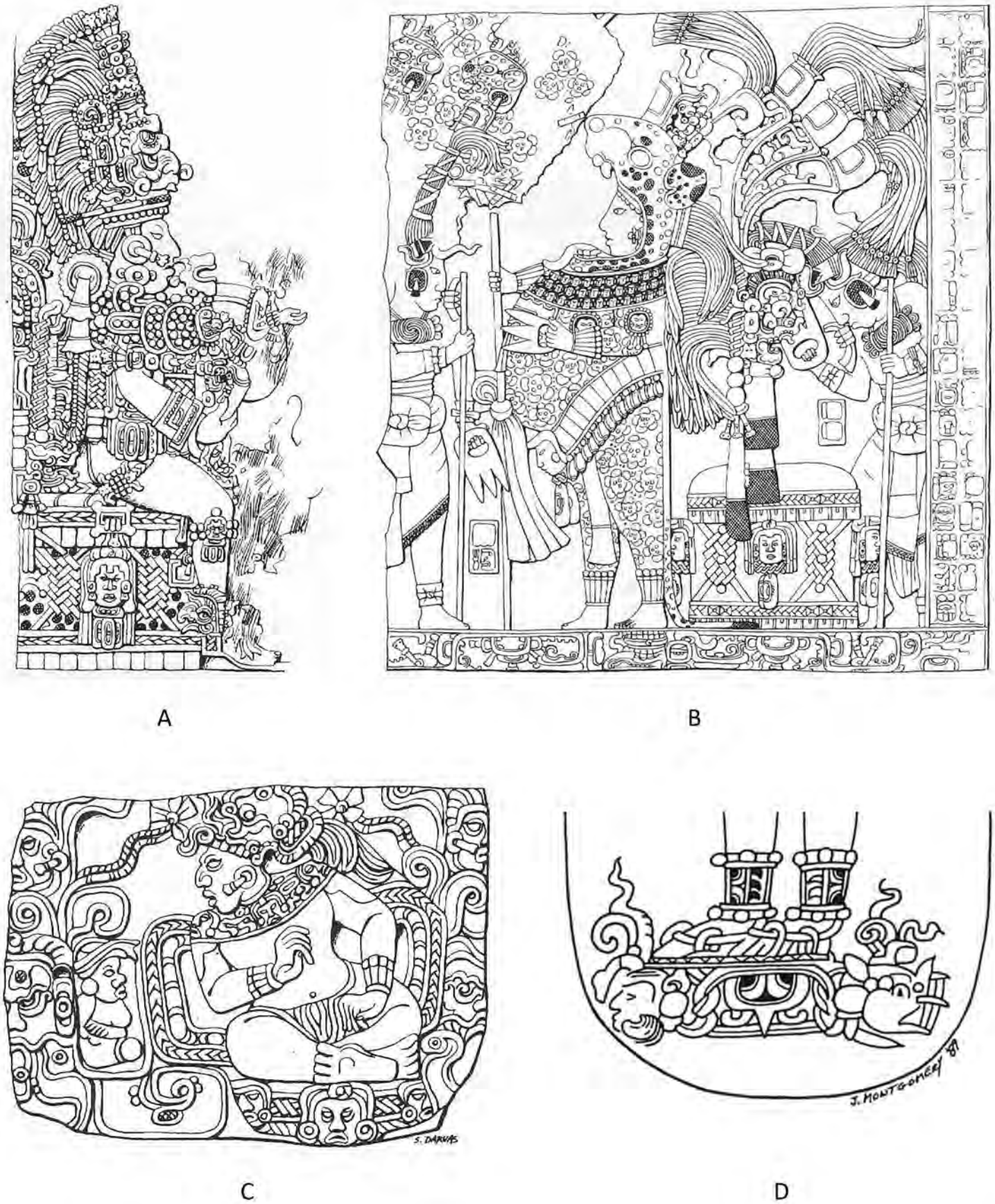


Fig. 5.15: A) Detalle del Dintel 3 del Templo I de Tikal; B) Detalle del Dintel 2 del Templo III de Tikal; C) Placa de Jade de Nebaj. Los tronos de A - C están decorados con motivos trenzados (Clásico tardío); D) Detalle de una placa de jade del Clásico temprano (procedencia desconocida). El personaje está de pie sobre un topónimo y el trono (o el asiento real) ha sido sustituido por un motivo trenzado, posiblemente un petate (ver la escena completa en la Figura 2.4 [II-C]).

Créditos: A - C, dibujos tomados de Robicsek 1975; de K. taube (en Taube 2005a); D, dibujo de J. Montgomery, en www.famsi.org.

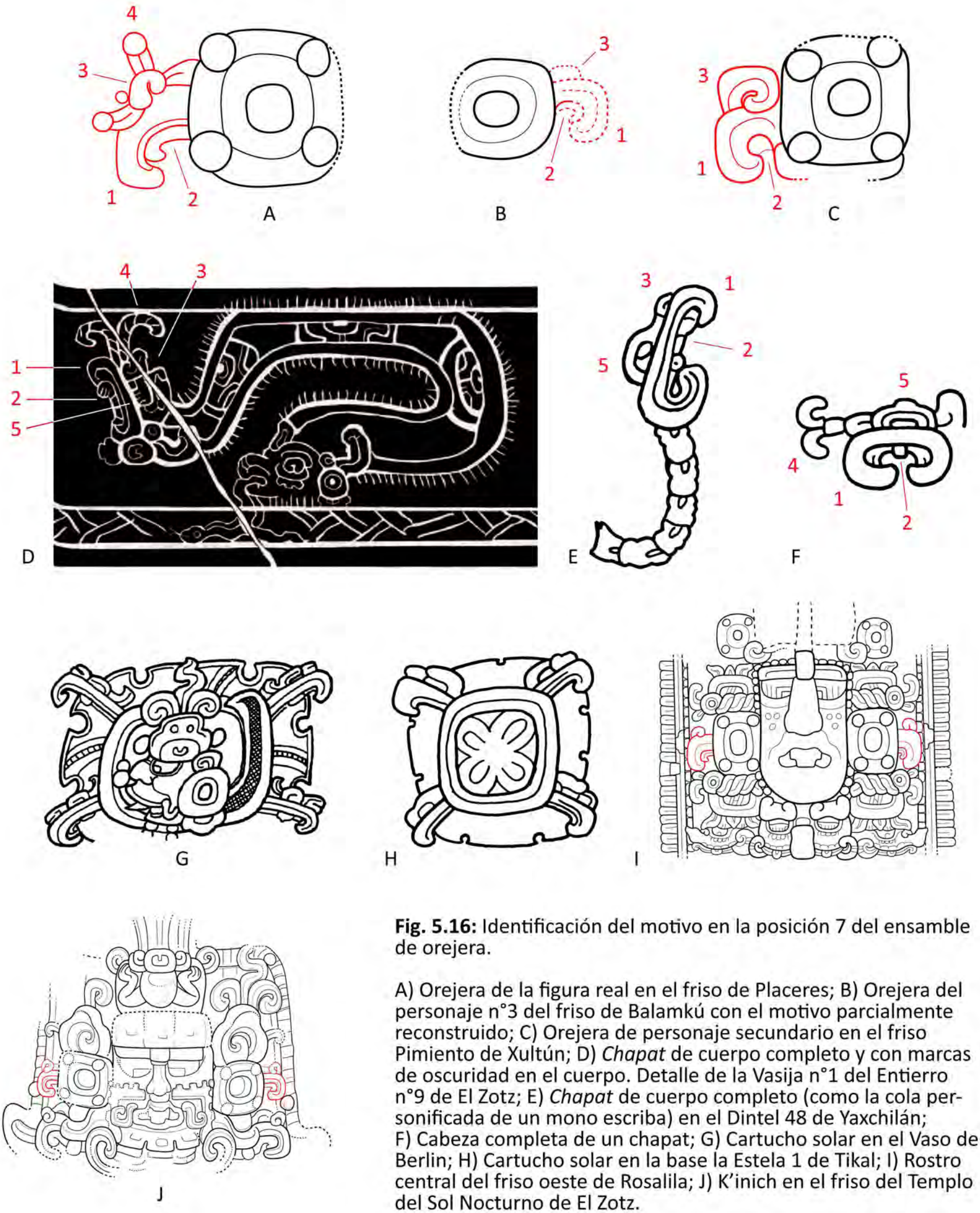


Fig. 5.16: Identificación del motivo en la posición 7 del ensamble de orejera.

A) Orejera de la figura real en el friso de Placeres; B) Orejera del personaje n°3 del friso de Balamkú con el motivo parcialmente reconstruido; C) Orejera de personaje secundario en el friso Pimiento de Xultún; D) *Chapat* de cuerpo completo y con marcas de oscuridad en el cuerpo. Detalle de la Vasija n°1 del Entierro n°9 de El Zotz; E) *Chapat* de cuerpo completo (como la cola personificada de un mono escriba) en el Dintel 48 de Yaxchilán; F) Cabeza completa de un chapat; G) Cartucho solar en el Vaso de Berlin; H) Cartucho solar en la base la Estela 1 de Tikal; I) Rostro central del friso oeste de Rosalila; J) K'inich en el friso del Templo del Sol Nocturno de El Zotz.

Rasgos para la identificación del motivo: 1) hocico curvo hacia abajo y terminado en punta roma; 2) colmillo curvo; 3) nariz enroscada en la punta del hocico; 4) motivos nasales; 5) ojo semi ovalado o cuadrangular.

Notas: las imágenes D - F muestran al *chapat* con la cabeza completa, sin simplificar. En G y H el *chapat* está abreviado icónicamente y parcialmente oculto, como ocurre también en A - C, I, J. Los ejemplos en I - J muestran personajes solares con el *chapat* en la misma posición 7 del ensamble de orejera.

Créditos: A - C, I, J, dibujos de Daniel Salazar; D, dibujo de K. Angeloff modificado por el autor (tomado de Newman *et al.* 2015); E, F y H, dibujos de K. Taube, modificados por el autor (en Taube 2005b); F, dibujo de S. Martin, modificado por el autor.

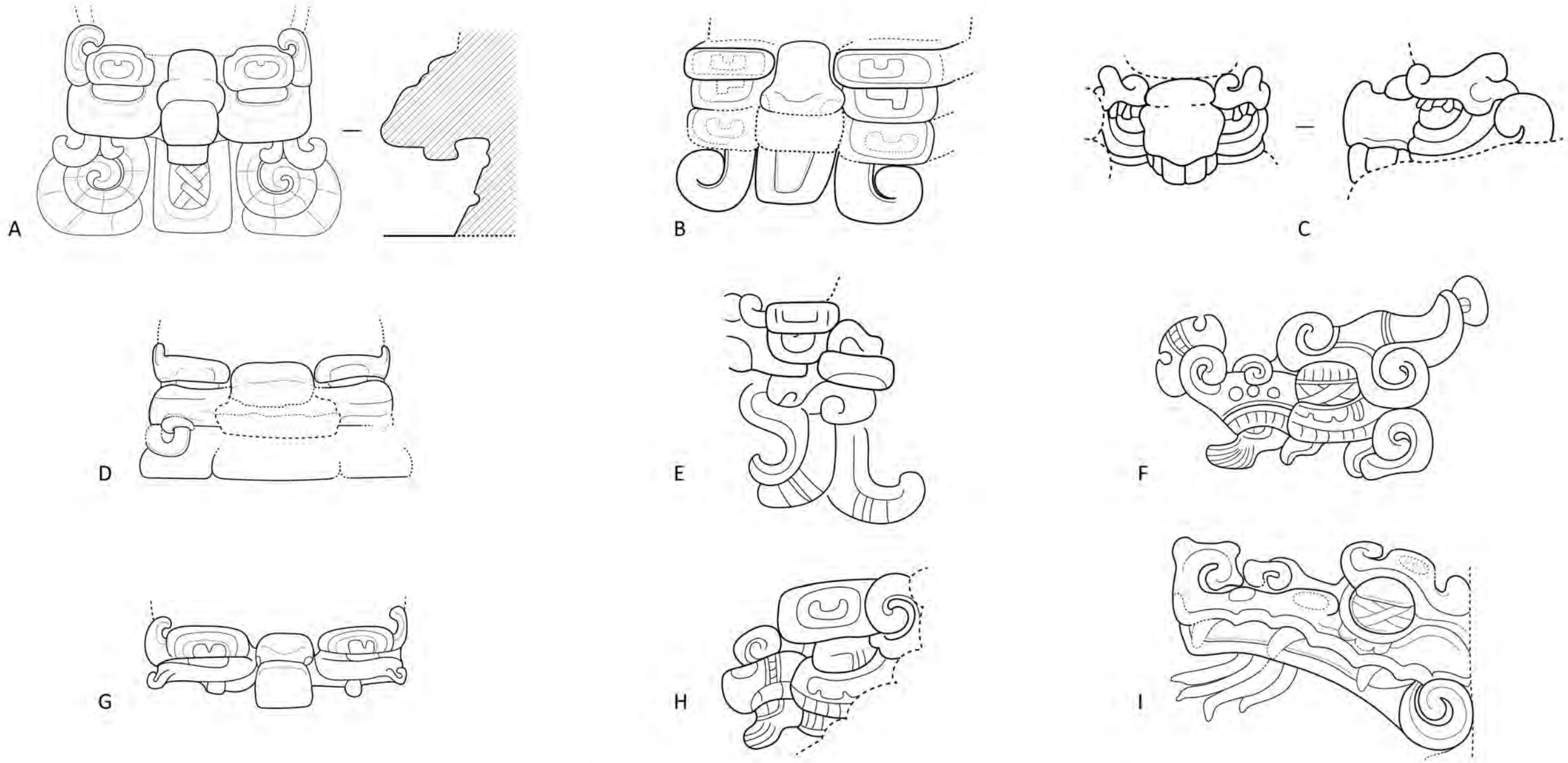


Fig. 5.17: Aspecto comparado de saurios en al imaginería maya. A) ZFI del mascarón 5D-23-2nd de Tikal y corte vertical del zoomorfo; B) ZFI del mascarón de Kabul, Izamal; C) ZFI en los personajes laterales de los frisos norte y oeste de Rosalila; D) ZFI del mascarón n°3 de la Estr. 1 de El Tigre (400-200 a.e.c.); E) Zoomorfo debajo del rostro del antepasado en el pectoral de jade del Entierro 1 de Nakum (250-600 e.c.); F) Cocodrilo en el tocado de Yax Nuun Ahiin en la Estela 31 de Tikal (445 e.c.); G) ZFI del mascarón del 1° cuerpo, lado oriente de la Estr. 5C-2nd de Cerros (*ca*. 150-100 a.e.c.); H) Zoomorfo debajo del rostro de Yax Nuun Ahiin en la Estela 31 de Tikal; I) Cocodrilo terrestre con aspecto naturalista en un friso del Patio de las Luciérnagas de Toniná, fechado aprox. para inicios del Clásico tardío. Nótense las fuertes similitudes con el cocodrilo de la Figura 5.9F, y con los saurios de cuerpo completo de las Figuras 5.8D y 5.9A.

Nota: las características básicas son las mismas señaladas en la Figura 5.8 (maxilar superior prominente y proyectado hacia el frente; párpado en algunos ejemplares del Clásico [C, F, I]; placa supra orbital voluminosa, con volutas y extremo posterior alzado; dientes y colmillos curvos; brotes trilobulados en la fauces; nariz voluminosa sobre el maxilar; bigoteras y volutas en las comisuras; ausencia de maxilar inferior, al menos cuando es usado debajo del rostro).
Nótese que existen ejemplares con rasgos simplificados pero que en gran medida mantienen el aspecto original (ej. hocicos de los zoomorfos E y H, que son una abreviación del hocico del ejemplar F. En C este rasgo adquiere una forma más exagerada, propia del estilo del Clásico [comparar con F e I]). Debido a la marcada esquematización y geometrización de los rasgos del ZFI del mascarón de Izamal (B), sugiero que originalmente tuvo un maxilar superior similar a los de los ejemplos E y H.

Créditos: Todos los dibujos de Daniel Salazar.

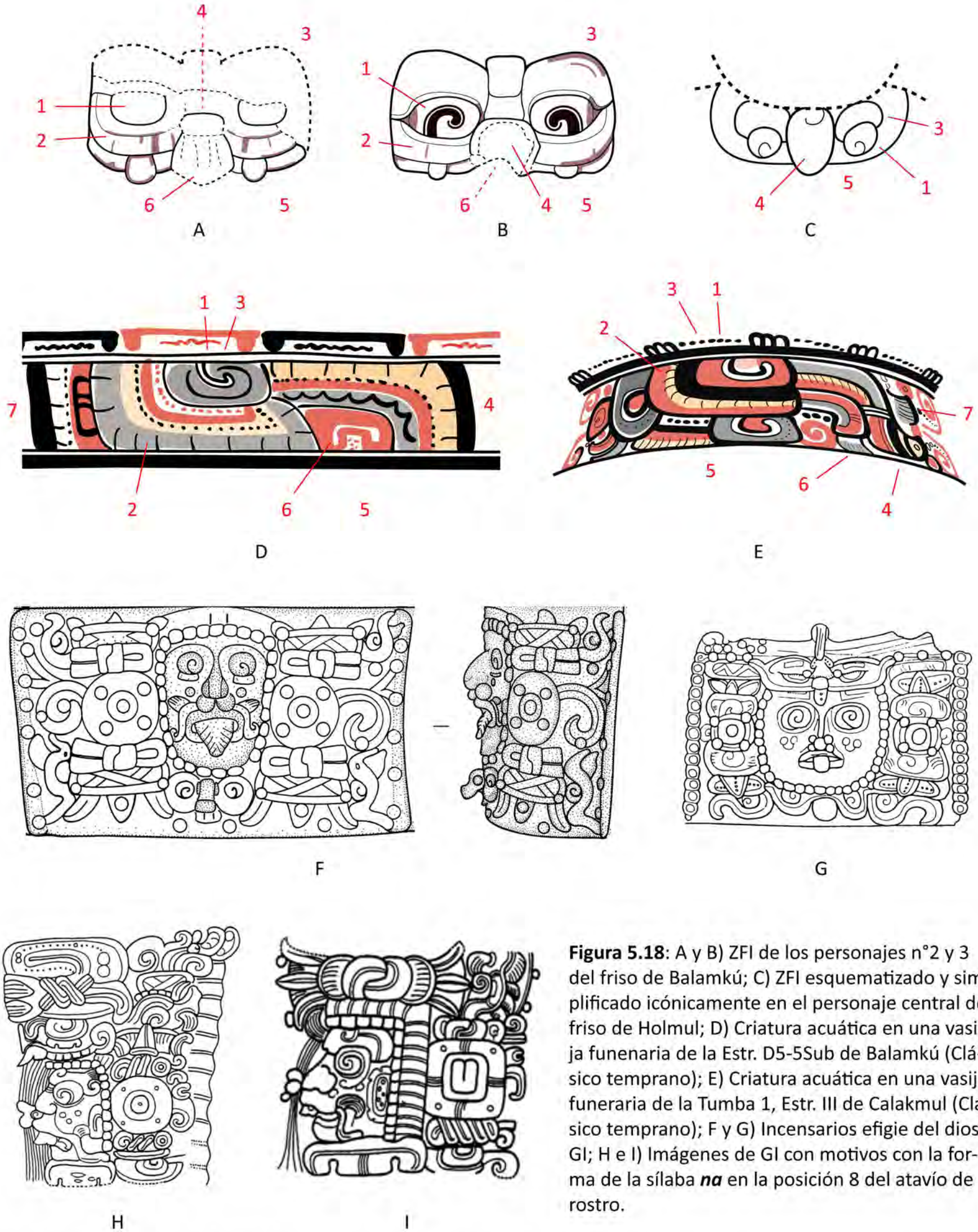


Figura 5.18: A y B) ZFI de los personajes n°2 y 3 del friso de Balamkú; C) ZFI esquematizado y simplificado icónicamente en el personaje central del friso de Holmul; D) Criatura acuática en una vasija funenaria de la Estr. D5-5Sub de Balamkú (Clásico temprano); E) Criatura acuática en una vasija funeraria de la Tumba 1, Estr. III de Calakmul (Clásico temprano); F y G) Incensarios efigie del dios GI; H e I) Imágenes de GI con motivos con la forma de la sílaba ***na*** en la posición 8 del atavío de rostro.

Rasgos: 1) Ojos grandes redondeados con pupilas en espiral. Característica propia de peces y serpientes; 2) Escamas en los pómulos, debajo de los ojos; 3) Placas supra orbitales sencillas, sin volutas ni extensiones hacia atras, a veces ausentes; 4) Maxilar superior prominente, caído, con escamas y sin rastros de naríz en la parte superior. Similar en gran medida al morro de los cocodrilos; 5) Ausencia de maxilar inferior; 6) Dentición sencilla en el maxilar superior y diente frontal prominente y estriado, similar al del pez Xook; 7) Aletas de pez.

Créditos: A- E, dibujos de Daniel Salazar; F, H, I, dibujos tomados de Hellmtuh 1987b; G, tomado de Hellmuth 1987a.

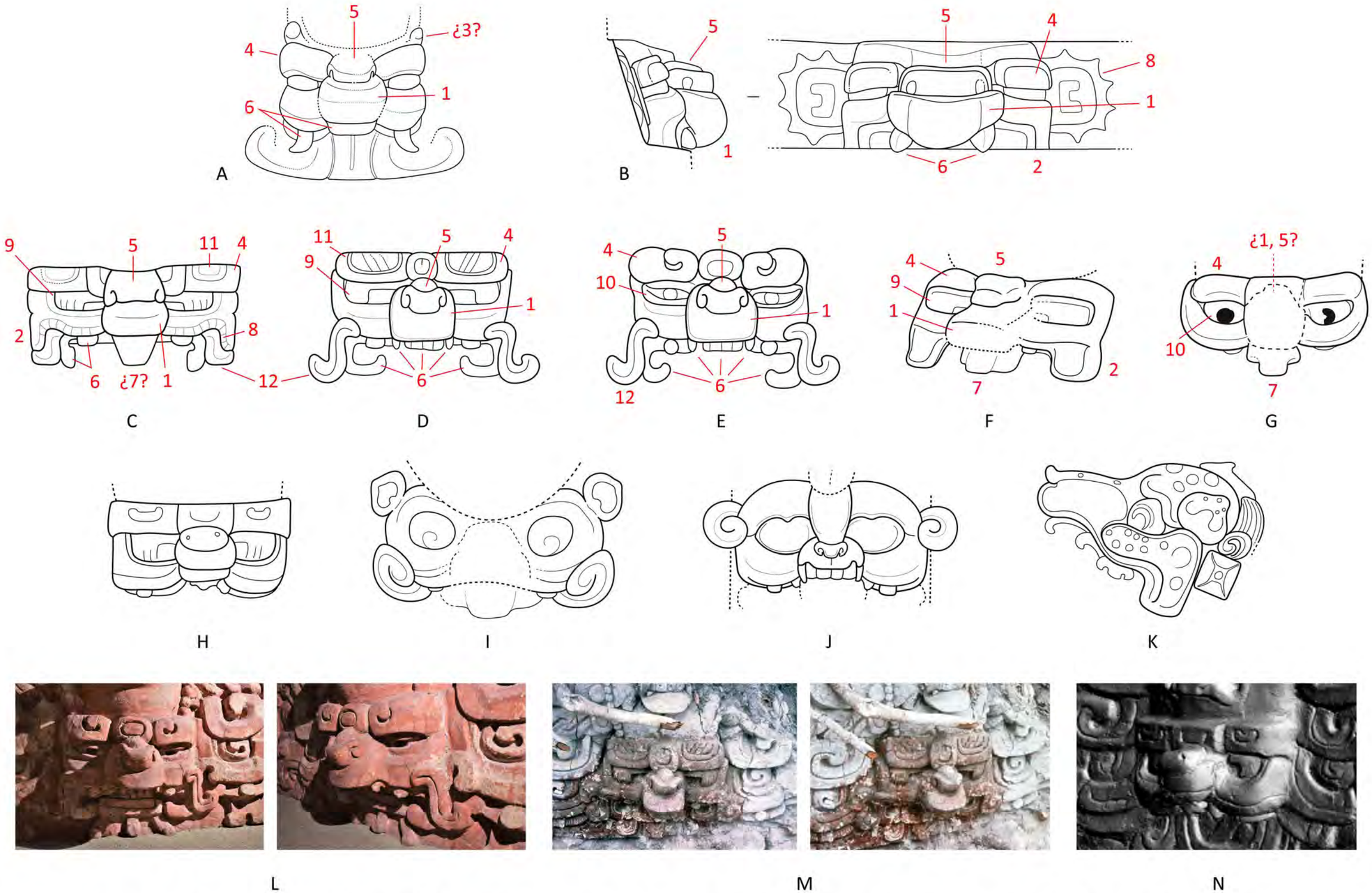


Fig. 5.19: Aspecto comparado de felinos en la plástica maya. Los rasgos indicados en el texto están señalados con rojo. A) ZFI del mascarón 29C de Cerros; B) Mascarón (posible ZFI) en el Edif. 5D-86-3 de Mundo Perdido, Tikal; C) ZFI friso Pimiento; D) ZFI del módulo n°5 (extremo derecho) del friso de Placeres (ver imagen reconstructiva en la imagen n°16 del *Corpus*); E) ZFI del módulo central (n°3) del friso de Placeres; F) ZFI del mascarón N9-56 de Lamanai; G) ZFI del friso EX-S2 de Becán; H) ZFI del mascarón de Yehnal, Copán; I) ZFI en escultura de piedra resguardada en el Museo Amparo de Puebla (imagen completa en http://museoamparo.com/colecciones/pieza/526/cabeza-con-tocado); J) Detalle de la alfarda del Edif. D5-1 de Toniná; K) Detalle del relieve de estuco del Pilar E del Templo de las Inscripciones de Palenque; L) Acercamientos al ZFI del módulo n°3 del friso de Placeres; M) fotos antes del saqueo con el ZFI del módulo n°5 del friso de Placeres; N) ZFI del mascarón de Yehnal, Copán.

Créditos: Dibujos de Daniel Salazar; L, fotogafrías de Daniel Salazar; M, fotografías tomadas de https://traffickingculture.org/data/placeres/; N, levantamiento 3D tomado de Tokovinine 2013a.

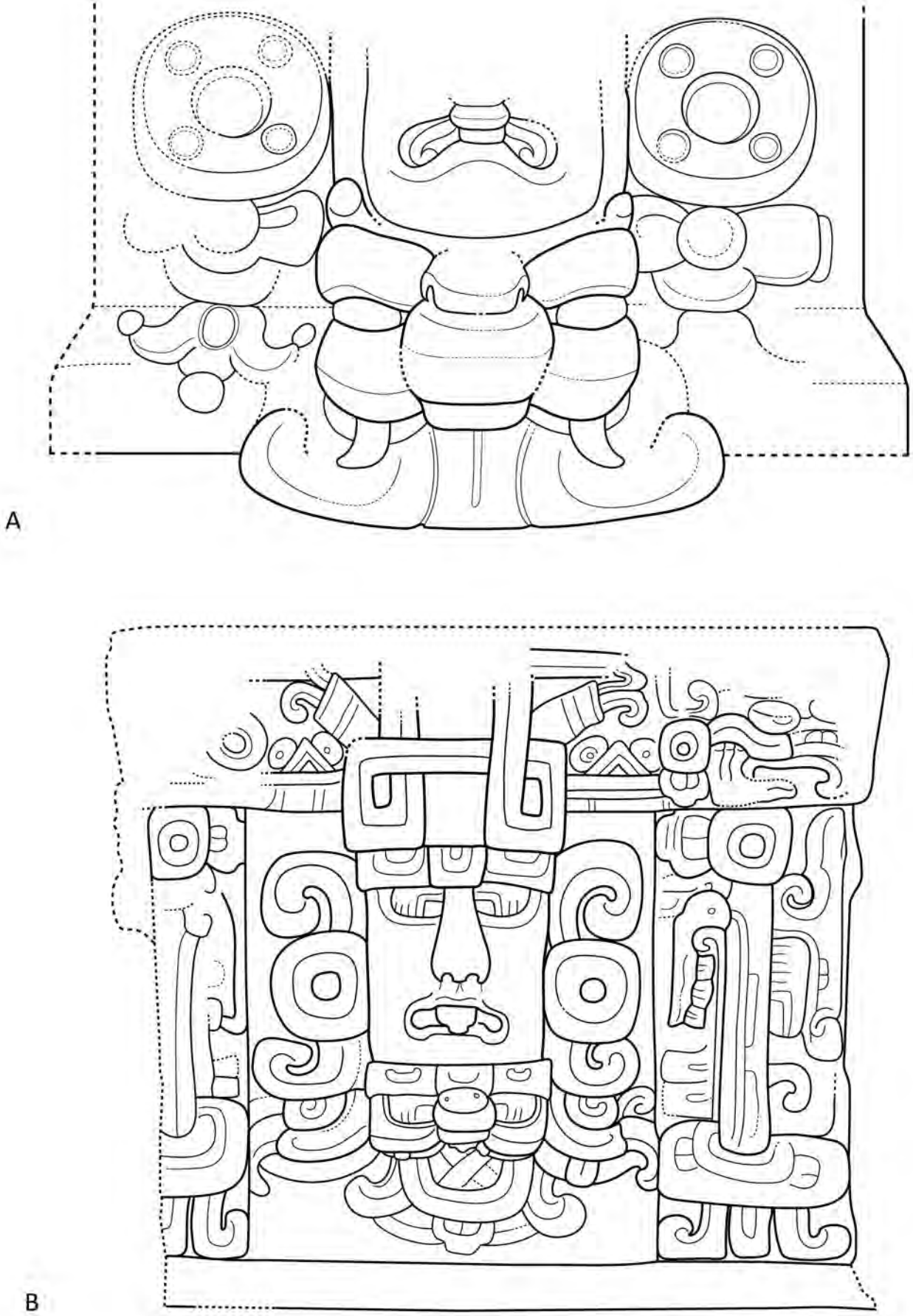


Fig. 5.20: A) Mascarón del Edificio 29C de Cerros; B) Mascarón de Yehnal, Copán.

Créditos: Dibujos de Daniel Salazar. A, basado en dibujo de Linda Schele (en Freidel y Schele 1988); B, basado en levantamiento 3D de A. Tokovinine (en Tokovinine 2013a).

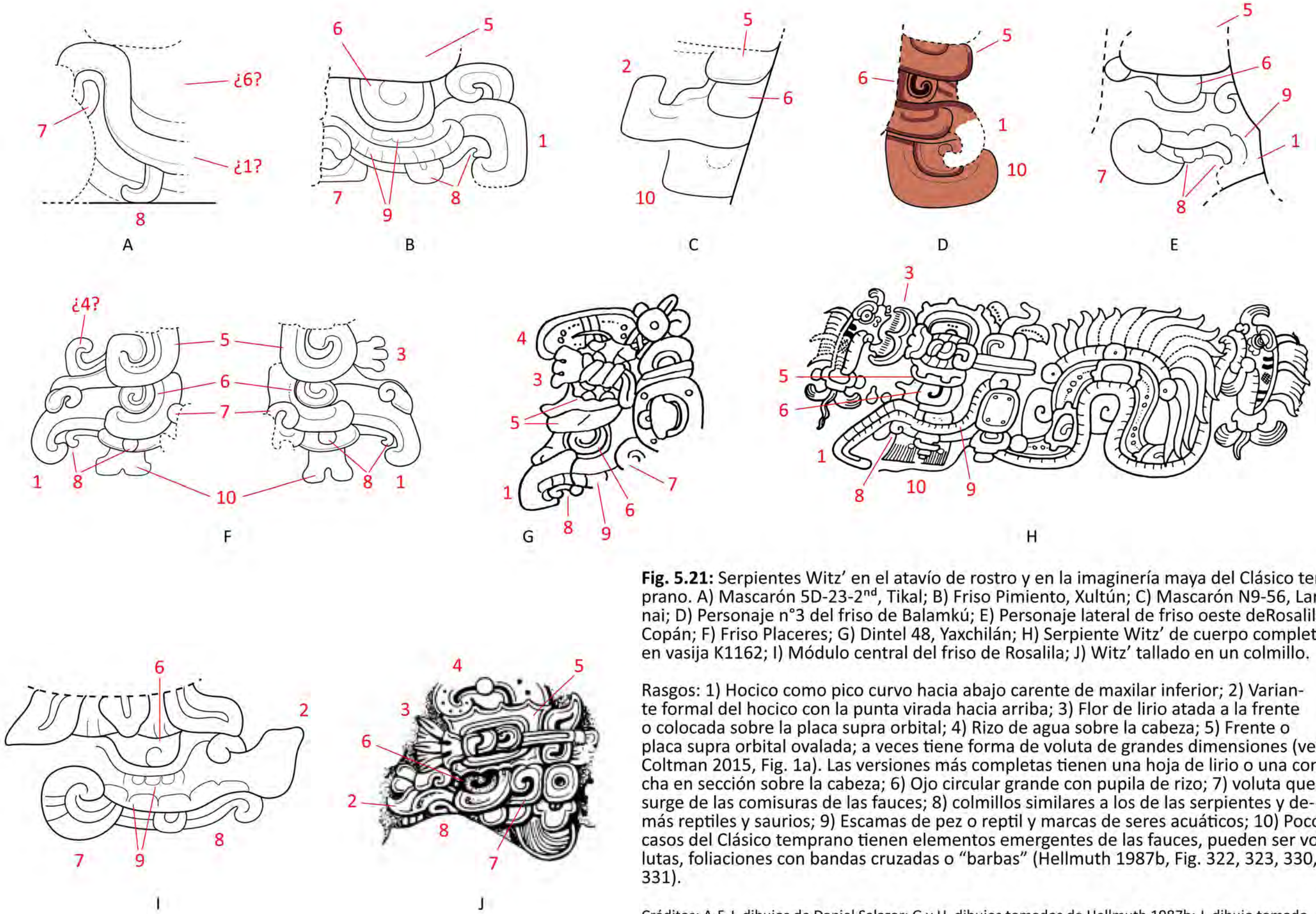


Fig. 5.21: Serpientes Witz' en el atavío de rostro y en la imaginería maya del Clásico temprano. A) Mascarón 5D-23-2nd, Tikal; B) Friso Pimiento, Xultún; C) Mascarón N9-56, Lamanai; D) Personaje n°3 del friso de Balamkú; E) Personaje lateral de friso oeste deRosalila, Copán; F) Friso Placeres; G) Dintel 48, Yaxchilán; H) Serpiente Witz' de cuerpo completo en vasija K1162; I) Módulo central del friso de Rosalila; J) Witz' tallado en un colmillo.

Rasgos: 1) Hocico como pico curvo hacia abajo carente de maxilar inferior; 2) Variante formal del hocico con la punta virada hacia arriba; 3) Flor de lirio atada a la frente o colocada sobre la placa supra orbital; 4) Rizo de agua sobre la cabeza; 5) Frente o placa supra orbital ovalada; a veces tiene forma de voluta de grandes dimensiones (ver Coltman 2015, Fig. 1a). Las versiones más completas tienen una hoja de lirio o una concha en sección sobre la cabeza; 6) Ojo circular grande con pupila de rizo; 7) voluta que surge de las comisuras de las fauces; 8) colmillos similares a los de las serpientes y demás reptiles y saurios; 9) Escamas de pez o reptil y marcas de seres acuáticos; 10) Pocos casos del Clásico temprano tienen elementos emergentes de las fauces, pueden ser volutas, foliaciones con bandas cruzadas o "barbas" (Hellmuth 1987b, Fig. 322, 323, 330, 331).

Créditos: A-F, I, dibujos de Daniel Salazar; G y H, dibujos tomados de Hellmuth 1987b; J, dibujo tomado de Houston 2017.

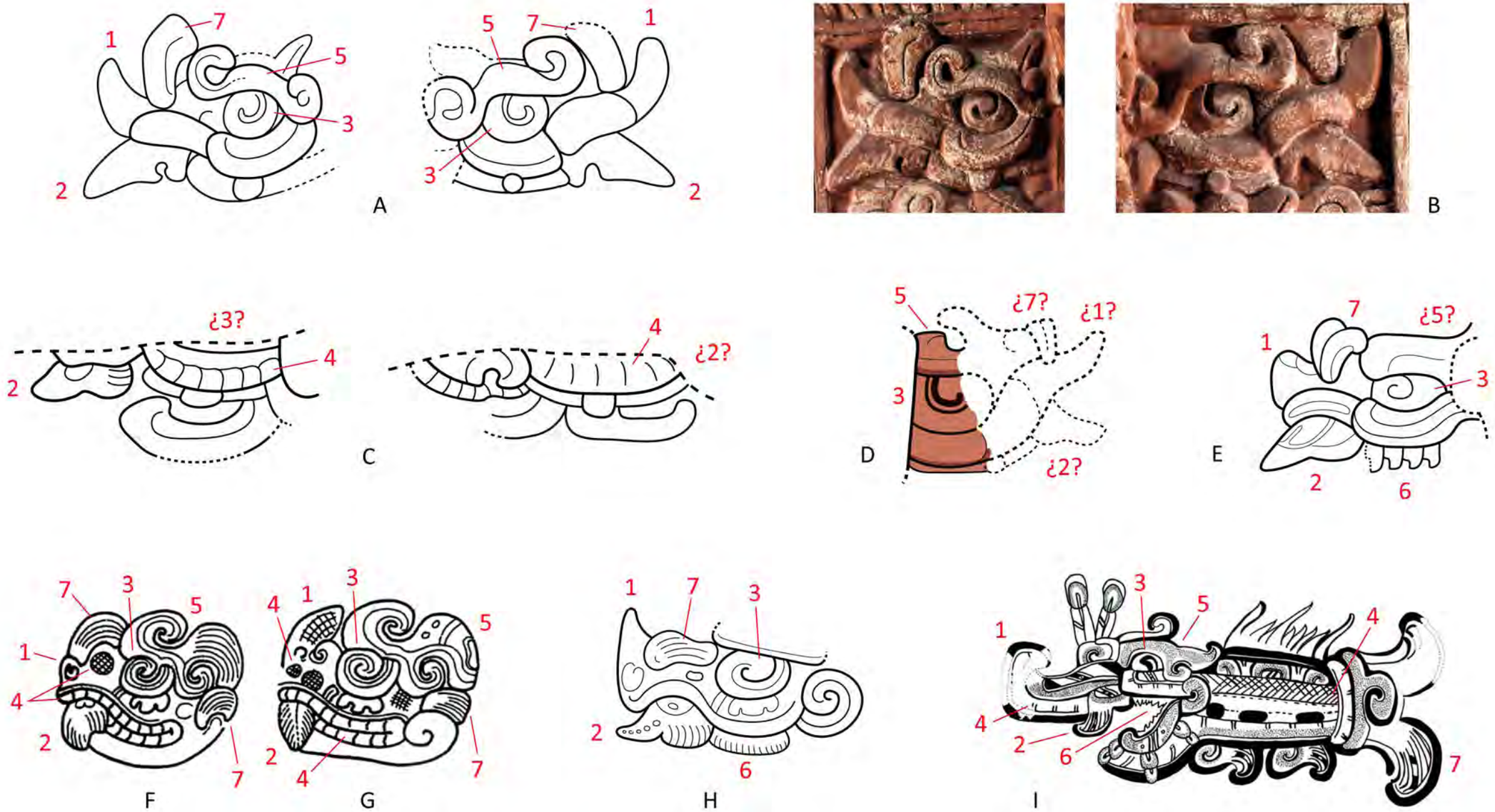


Fig. 5.22: Pez Xook en el atavío de rostro y en la imaginería maya. A) Atavío de rostro del personaje central del friso de Placeres; B) Fotografías de Xook en el friso de Placeres; C) Atavío de rostro de personajes secundarios del friso Pimiento, Xultún; D) Atavío de rostro de personaje n°3 del friso de Balamkú (parcialmente reconstruido); E) Xook en atavío de rostro del dios GIII en el friso del Templo del Sol Nocturno, El Zotz; F-H) Peces Xook incisos en cerámica Tzakol; I) Pez Xook de cuerpo completo en un tetrápodo polícromo del Clásico temprano.

Rasgos: 1) Maxilar superior alargado, puntiagudo y virado hacia arriba; 2) Diente incisivo prominente, puntiagudo y estriado (a veces marcado con un signo similar a la letra U). En el friso de Placeres las estrias están marcadas con líneas rojo oscuro (véase B); 3) Ojo redondo con pupila en forma de rizo; 4) Escamas en el rostro y el cuerpo; 5) Placa supra orbital con doble voluta y prolongada hacia atras; 6) Dientes aserrados (en B los dientes aserrados están delineados con rojo oscuro); 7) Aleta de pez sobre el maxilar superior (a veces sustituyendo la nariz) y en el cuerpo.

Créditos: A, C-E, H, dibujos de Daniel Salazar; B, fotografía de Jorge Pérez de Lara. Cortesía de MNA; F, G, dibujos tomados de Hellmuth 1987b, modificados por el autor; I, dibujo de James Doyle, tomado de Newman 2016.

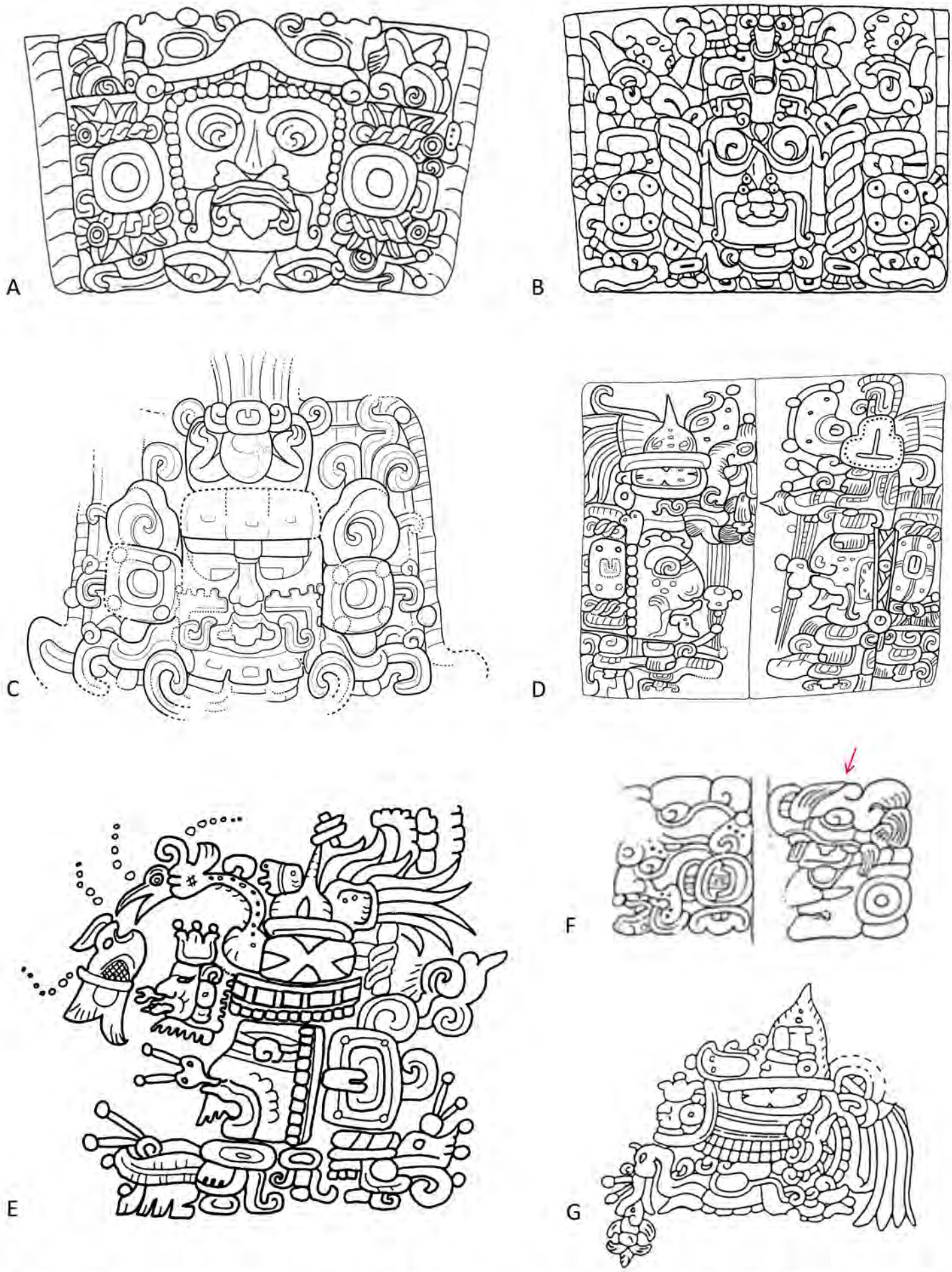


Fig. 5.23: A) GI en Incensario efigie Tzakol; B) GIII en incensario efigie Tzakol; C) K'inich en friso del Templo del Sol Nocturno, El Zotz; D) GI y K'inich confrontados en vasija Tzakol; E) Imagen de GI en el mundo acuático; F) Dioses remeros en la Estela P de Copán: Dios Remero Jaguar y Dios Remero Espina de Mantarraya; G) Tocado de la Estela 2 de Tikal.

Créditos: A, B, D, E y G, dibujos tomados de Hellmuth 1987b, modificados por el autor; C, dibujo de Daniel Salazar; F, dibujo tomado de Sánchez Gamboa 2012.

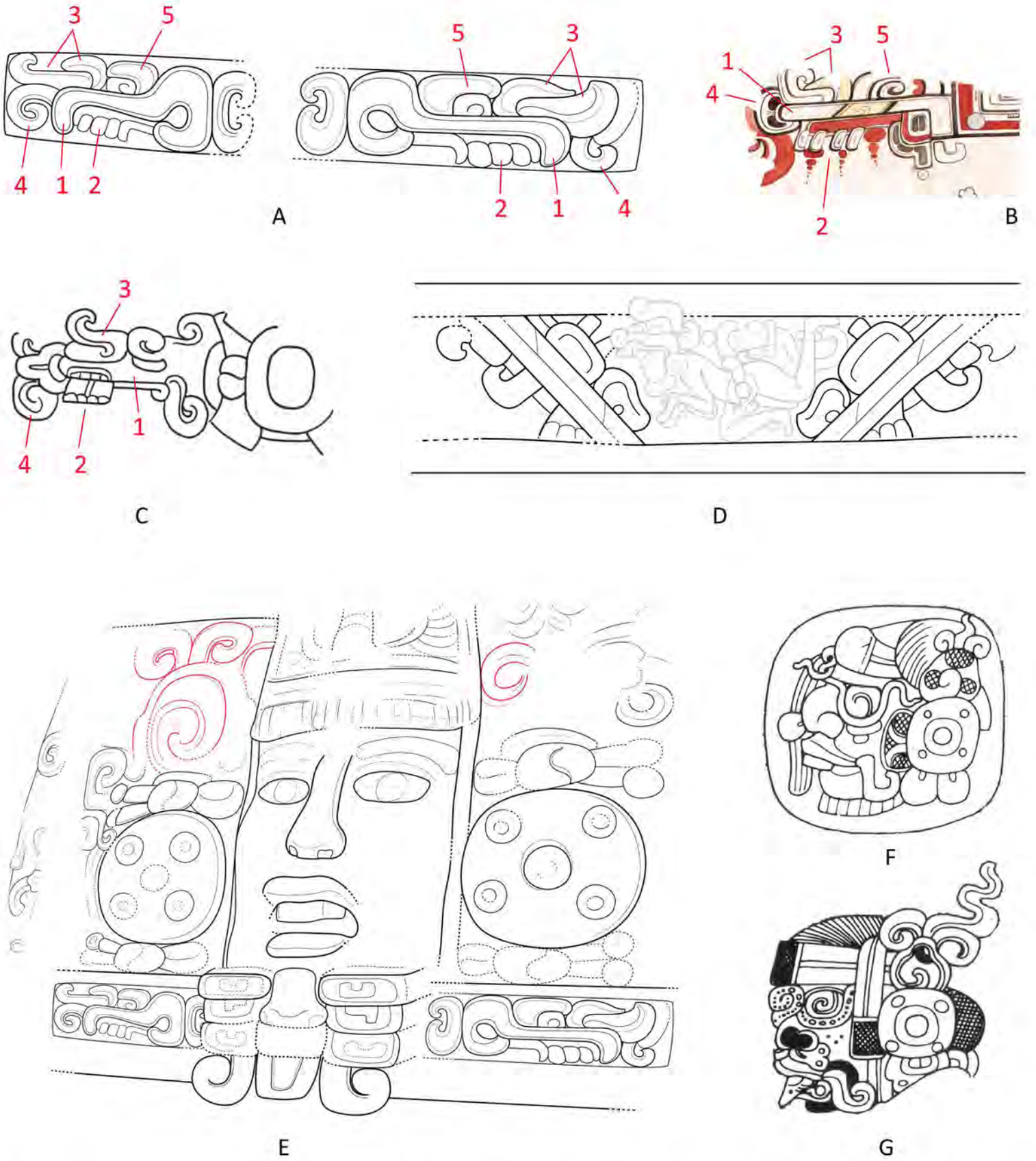


Fig. 5.24: A) Serpientes ZPI en mascarón de Izamal (Detalle); B) Serpiente en banda celeste del Mural Poniente de San Bartolo; C) Serpiente celeste del Altar 10 de Kaminaljuyú; D) Banda celeste definida por dos cabezas de serpientes diagonales. Tablero de la Calzada Acrópolis de El Mirador; E) Mascarón de Izamal (la oreja de felino y las volutas humo en las posiciones 6 y 10 están delineadas con rojo); F y G) Dios Jaguar del inframundo del Clásico temprano con oreja de felino humeante (nótese la misma forma de la oreja en Izamal).

Rasgos relevantes de las serpientes celestes (A-C): 1) Maxilar superior delgado y elongado; 2) Dientes expuestos; 3) Nariz voluptuosa con volutas y emanaciones de respiración o hálito; 4) Volutas de emanación en el extremo del hocico; 5) Ojo circular con pupila de rizo enroscado hacia atras.

Créditos: A, D y E, dibujos de Daniel Salazar; B, dibujo de Heather Hurst (tomado de Taube et al. 2010); C, dibujo de K. Taube; F y G, dibujos tomados de Hellmuth 1987b.

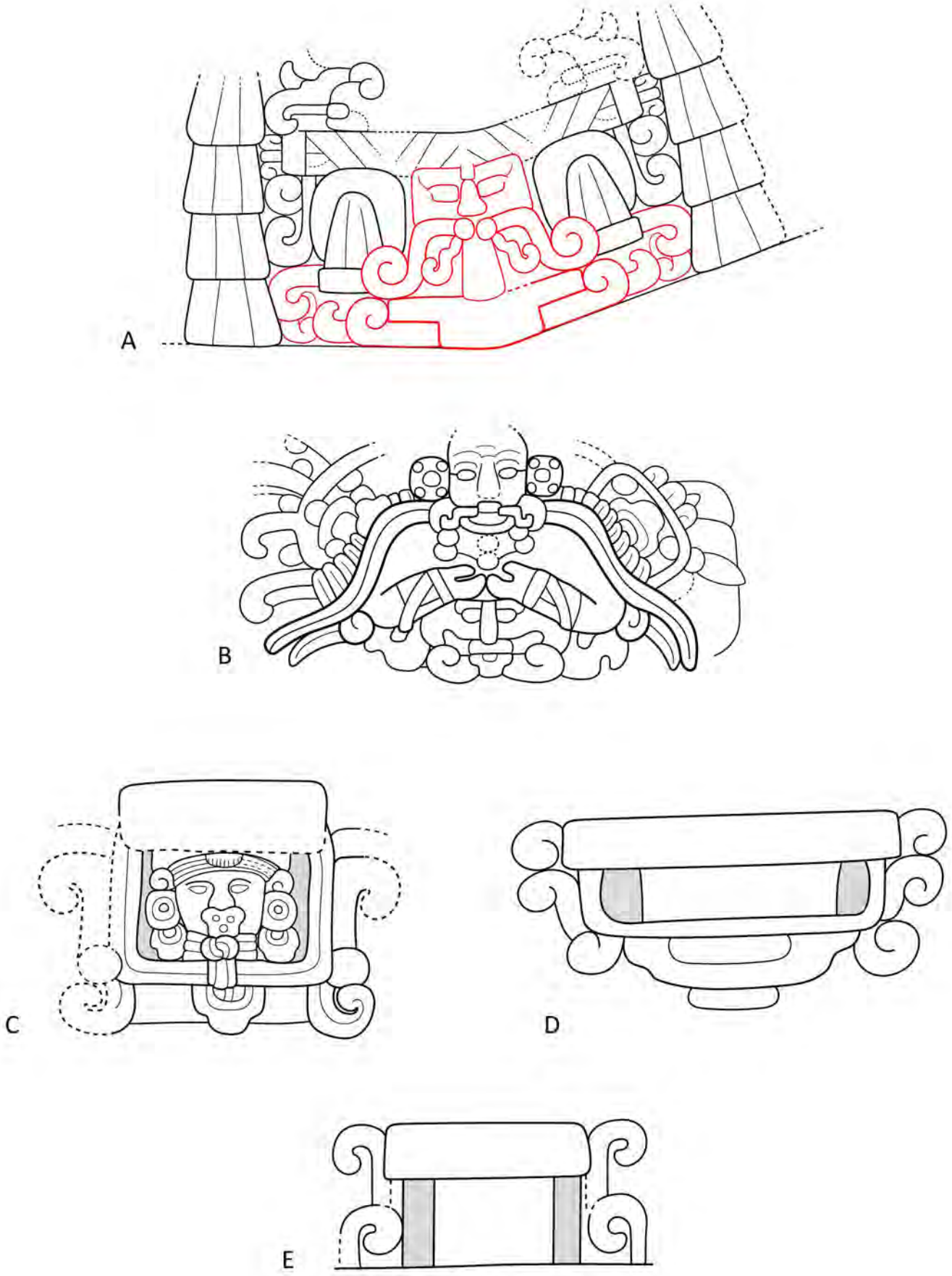


Fig. 5.25: A) Módulo lateral del friso 5D-82-1st de Mundo Perdido, Tikal. El rostro de K'inich y el trilobulado que representa la boca de la cueva (posición 8) están delineados con rojo; B) Dios solar K'inich alado en el centro del mismo friso. Nótense las similitudes fisonómicas con el rostro antropomorfo en la figura anterior; C) Cartucho solar con volutas de humo y con personaje antropomorfo emergente (friso norte de Rosalila); D) Incensario con volutas de humo en el Edif. B, Grupo II de Holmul; E) Cartucho con humo en el friso de Mundo Perdido.

Créditos: Dibujos de Daniel Salazar.

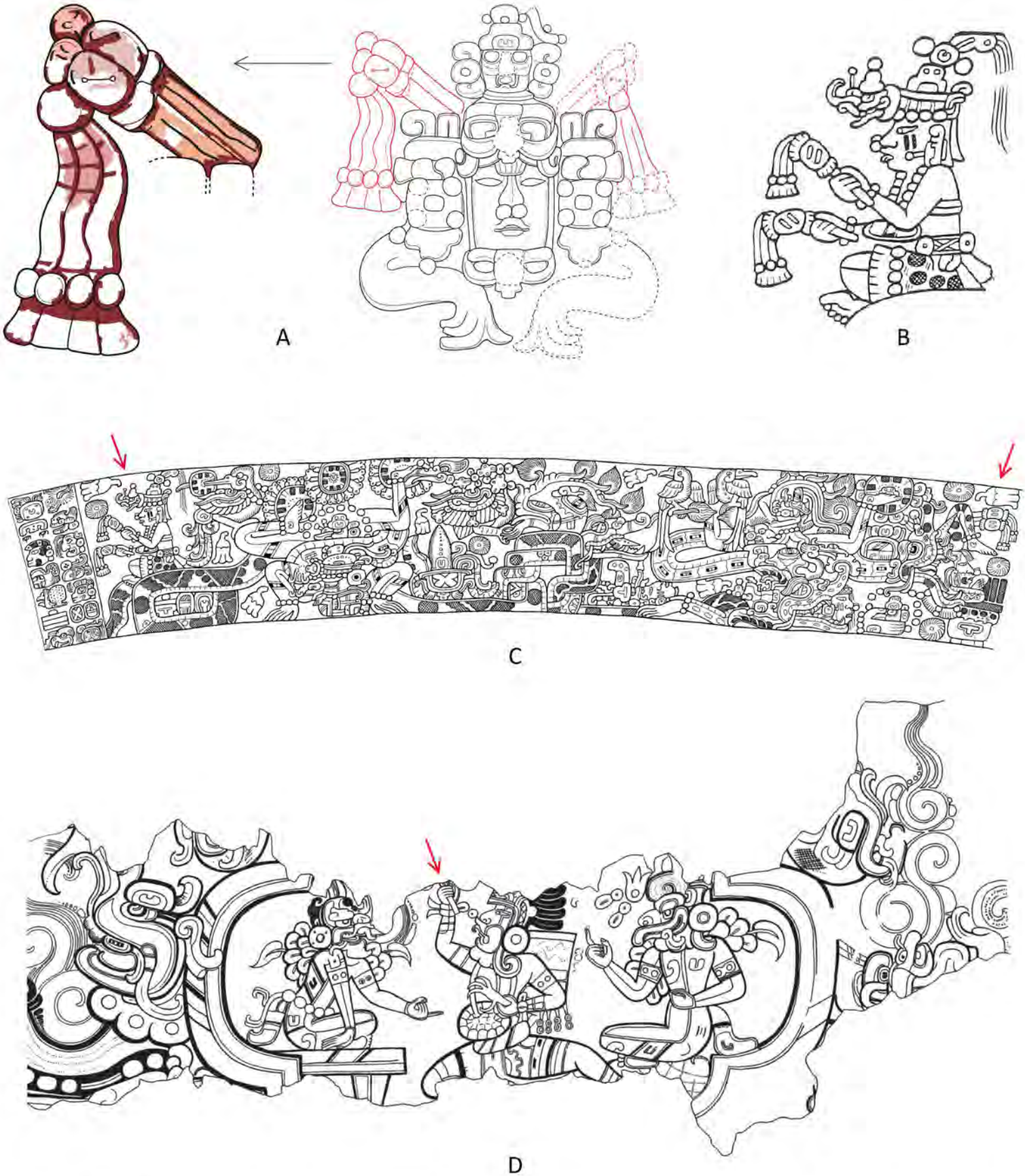


Fig. 5.26: A) Atavío de rostro del friso EX-S2 de Becán. Las sonajas se muestran delineadas con rojo. El detalle muestra las sonajas del lado izquierdo (las únicas conservadas) con la policromía original; B) Sonajas tocadas por un músico en el Vaso Deletaille; C) Escena completa del Vaso Deletaille. Las flechas señalas el principio y el fin de la escena. Nótese en la sección final al dios del maíz contorsionista que surge, envuelto en música, de las fauces de una serpiente mítica; D) Escena del resurgimiento del dios del maíz en el mural poniente de San Bartolo. La flecha señala la sonaja, de la cual solo se conserva el mango.

Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar; B y C, dibujos tomados de Hellmuth 1988 (C, modificado por Felix Kupprat); D, dibujo de Heather Hurst (tomado de Taube *et al*. 2010).

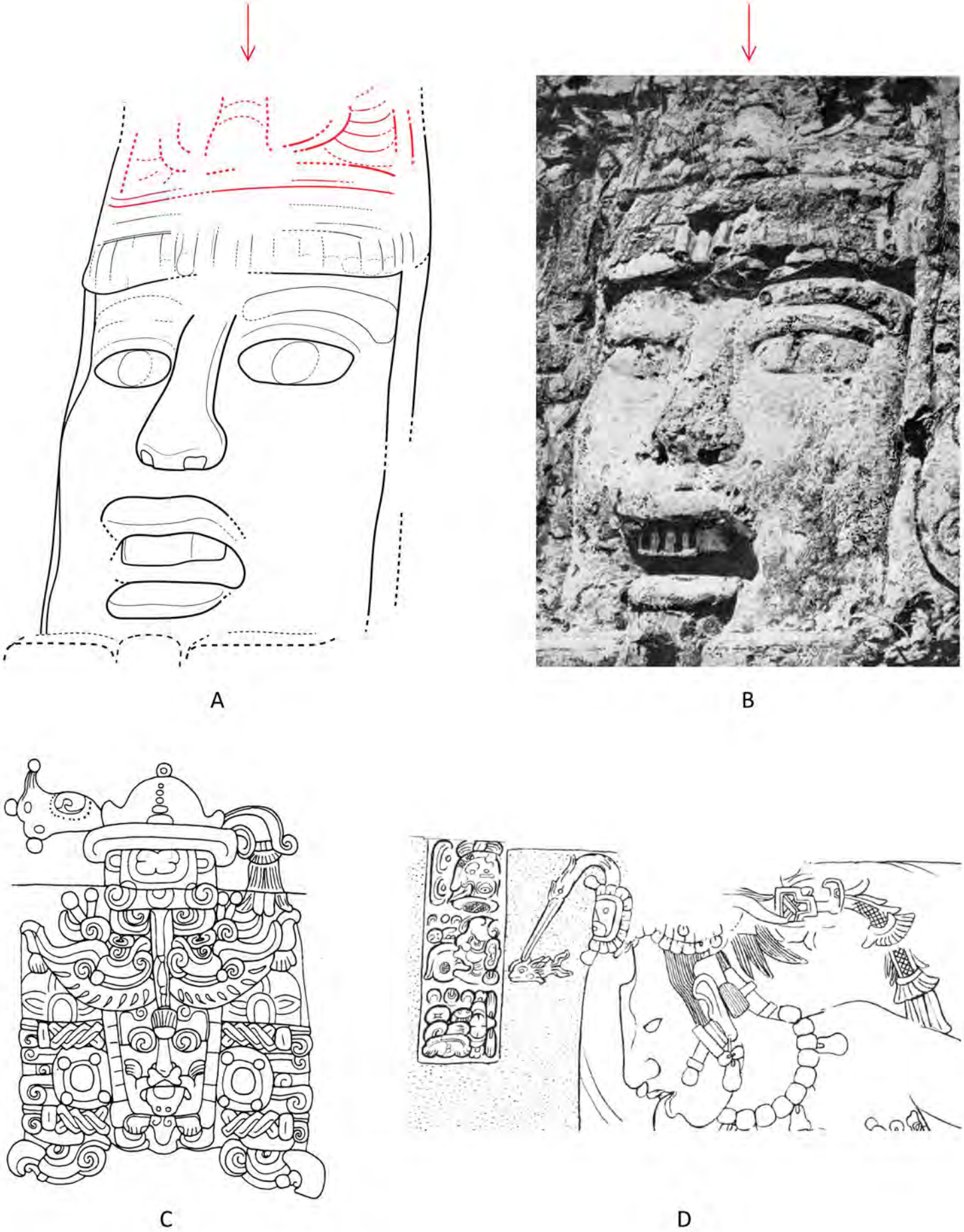


Fig. 5.27: A) Detalle del mascarón de Kabul, Izamal (ZFS delineado con rojo y señalado); B) Fotografia del mascarón de Izamal (1860) con el ZFS señalado; C) Dios GI con tocado de ave acuática, nótese la posición de las alas, que es similar a las que se ven en el mascarón; D) Detalle de la cara sur de la Plataforma del Templo XIX de Palenque.

Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar; B, fotografía de D. Charnay; C, dibujo tomado de Hellmuth 1987b; D, dibujo de D. Stuart (tomado de Stuart 2010a).

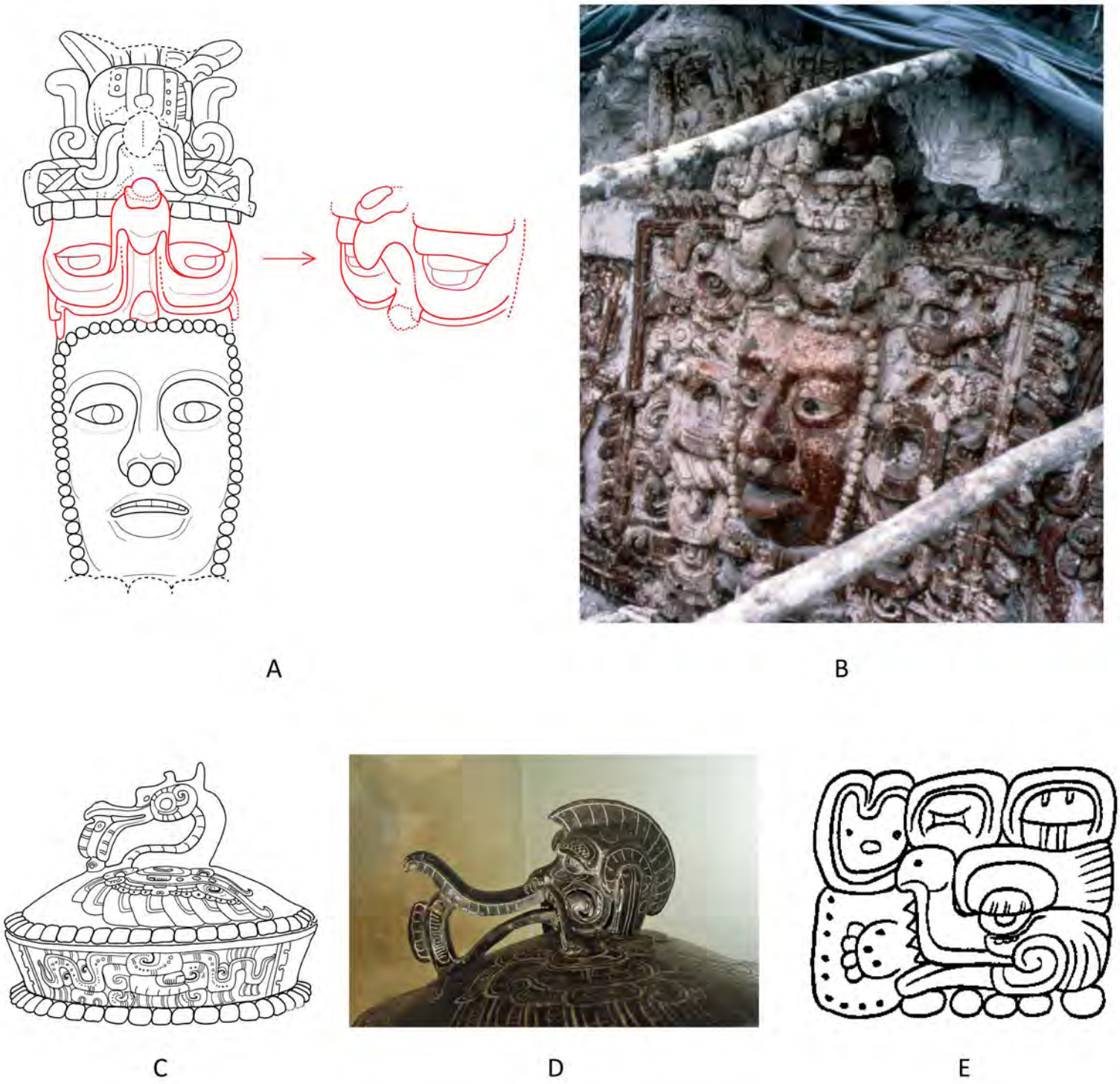


Fig. 5.28: A) Detalle del módulo central del friso de Placeres con ZFS delineado con rojo. La imagen al lado corresponde con una vista de tres cuatros superior del ZFS, basada en fotografía previa al saqueo; B) Fotografía del módulo central del friso (previa al saqueo); C) Cormorán en vasija del Clásico temprano; D) Detalle de tapadera con un cormorán modelado, proveniente de la ofrenda cerámica de la Estructura IX de Becán (Clásico temprano); E) Cormorán que aparece en el Glifo Emblema de Palenque (Tablero del Palacio).

Nota: nótense las características del cormorán que comparten el ZFS de Placeres y los ejemplos mostrados: párpados; ceja abultada (ambos rasgos en D y E); pico proyectado hacia el frente con la punta elevada, curveada y con una pequeña protuberancia en el extremo; parte inferior del pico orinetada hacia abajo.

Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar; B, fotografía tomada de https://traffickingculture.org/data/placeres/; C, dibujo tomado de Hellmuth 1987b; D, fotografía del autor; E, dibujo de D. Stuart (tomado de Stuart 2010a).

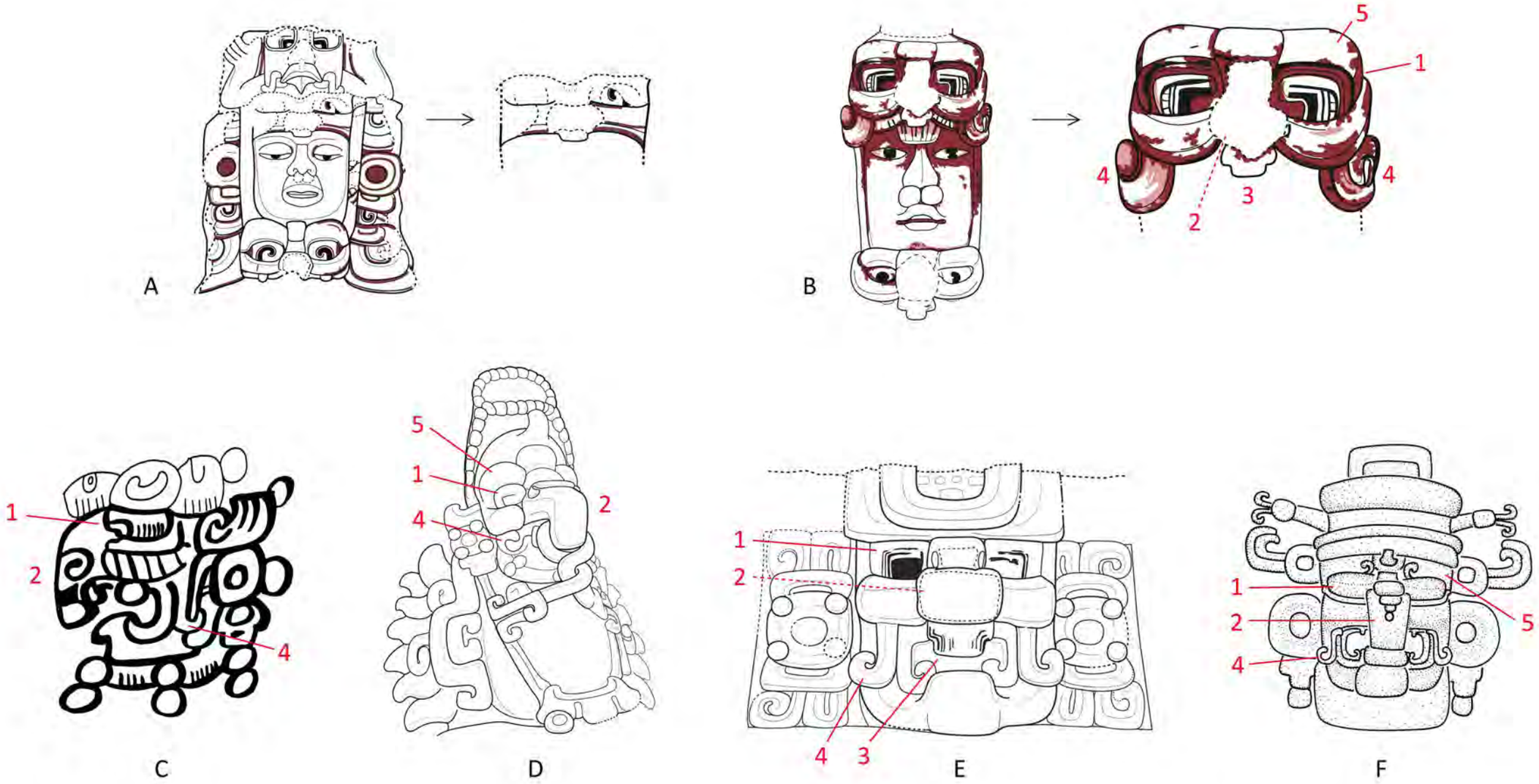
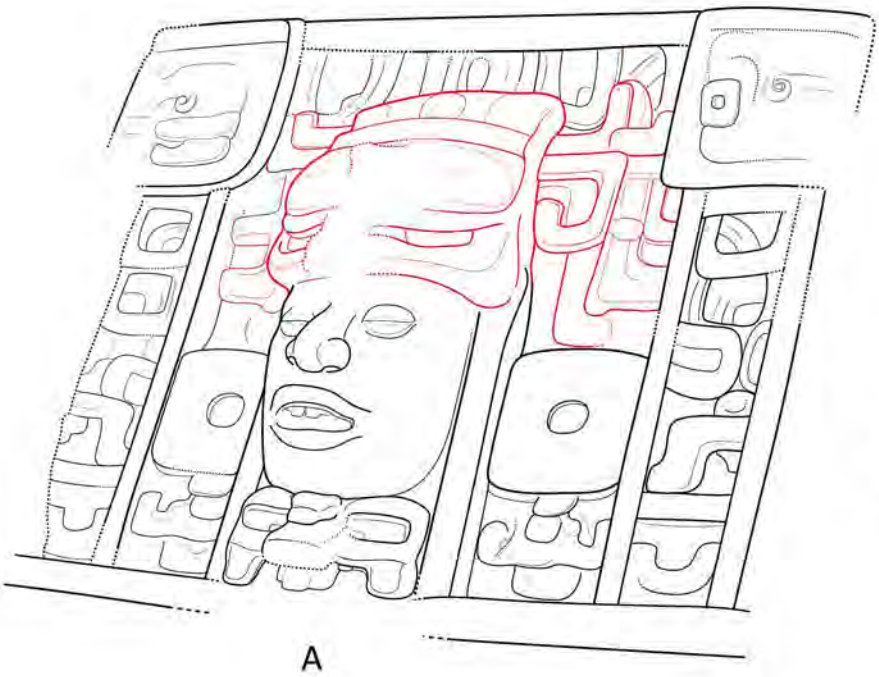


Fig. 5.29: A) Detalle del personaje n°3 del friso de Balamkú (se ha eliminado la base de pigmento rojo para una mejor visualización del motivo); B) Detalle del personaje del friso EX - S2 de Becán; C) Figura pintada en un disco de cerámica del Entierro A-22 de Uaxactún (Tzakol 3); C) Detalle de vasija modelada de la Tumba 2, Estr, IV-B de Calakmul (*ca*. 500 e.c.); E) Detalle de un mascarón de la Estr. III de Calakmul; F) Mascarón de la Estr. 5D-33-3rd de Tikal.

Rasgos de la Deidad Ave Principal (en B-F): 1) Ojo "solar" con forma cuadrangular y pupila esquinada con marcas de brillo; 2) Pico voluminoso, grueso en la base y enroscado en la punta. Generalmente tiene una nariz en el arranque, cerca de los ojos, aunque puede presentarse más abajo (como en C). Nótese que usualmente la ruptura del pico se origina en la base, muy cercana al arranque (comparar B y E). Cuando se usa como parte del atavío, carece de maxilar inferior, mismo que sí conserva en otros casos (como en C-F); 3) Debajo del pico es usual encontrar un diente con forma de T, sobre todo en ejemplares tempranos; 4) Volutas que emanan de las comisuras; 5) Cuando la cabeza del ave se presenta con volumen, las placas supraorbitales se reducen a una forma sencilla y abultada sobre los ojos.

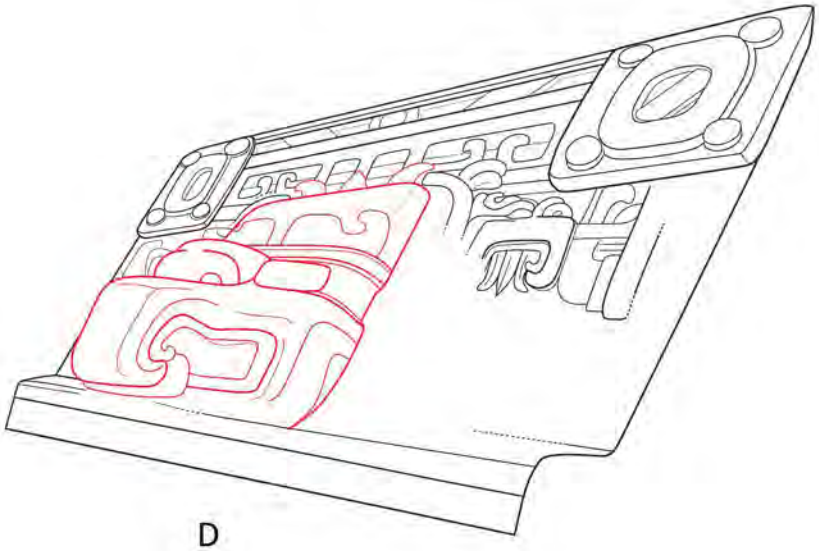
Créditos: A, B, D y E, dibujos de Daniel Salazar (E, basado en registro fotográfico de Rogelio Valencia Rivera); C y F, dibujos tomados de Hellmuth 1987b.



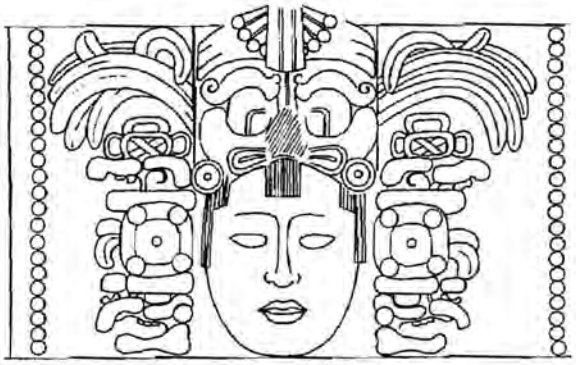
A

B

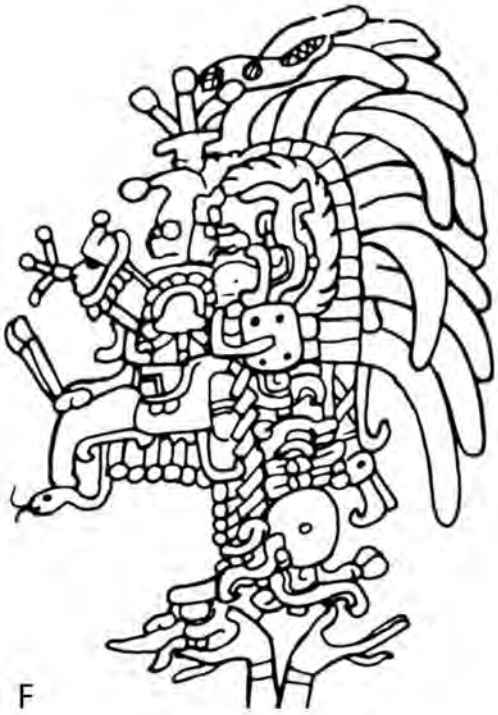
C



D



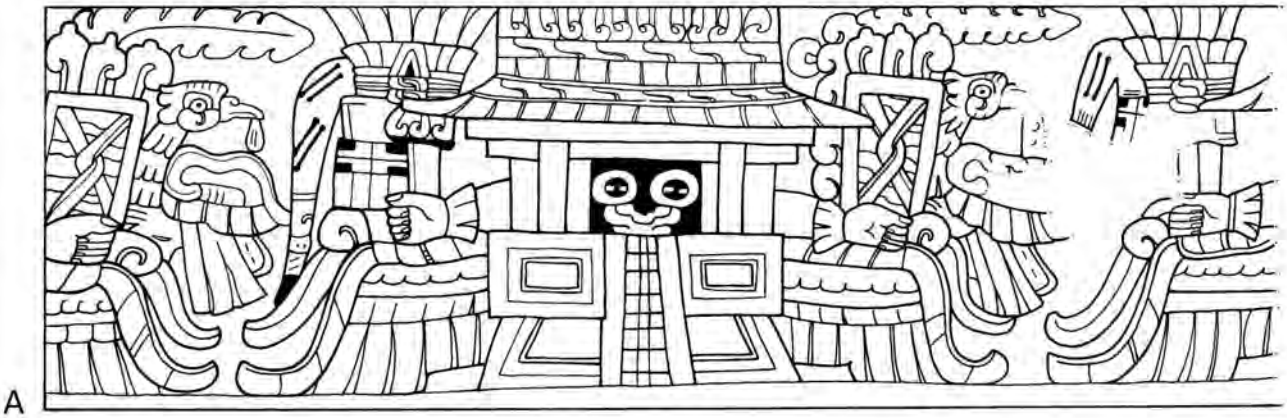
E



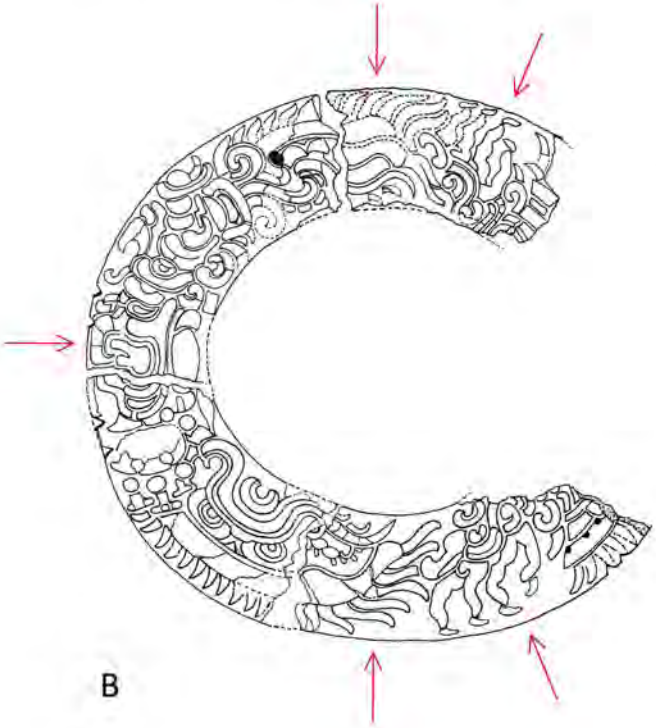
F

Fig. 5.30: A) Mascarón 9N-56 de Lamanai. ZFS y motivos en las posiciones 4, 6 y 10 del atavío de rostro están delineados con rojo; B y C) Plumas de la cola de la Deidad Ave Principal; D) Mascarón de la Estr. 1 de Nakbé. La cabeza de la Deidad Ave Principal y de la diadema en la parte superior están delineadas con rojo; E) Detalle de uno de los mascarones de la fachada norte del basamento del Palacio de Palenque; F) Tocado completo en una escena de coronación. Detalle de un hueso grabado de la colección del Museo de Arte de Dallas.

Créditos: A y D, dibujos de Daniel Salazar; B y C, dibujos tomados de Hellmuth 1987b; E, Dibujo de M. Greene Robertson; F, dibujo de L. Schele (tomado de Helmke y Nielsen 2015).



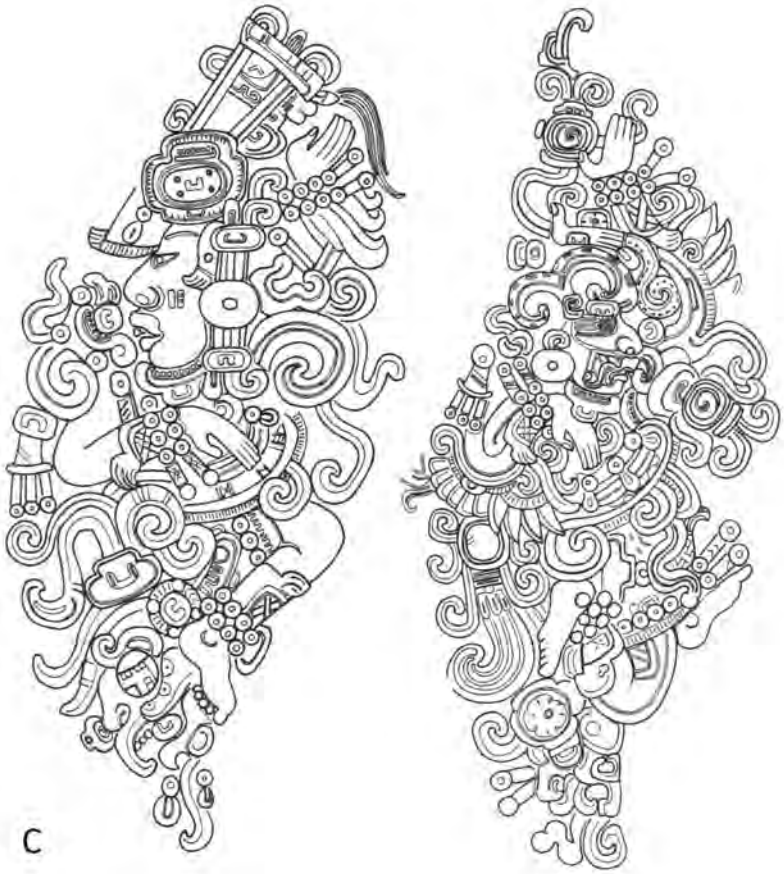
A



B

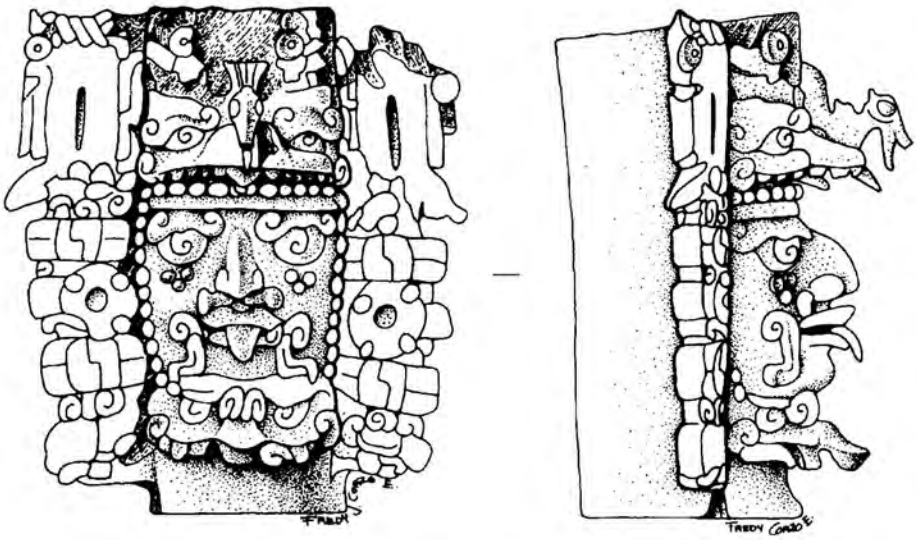
Fig. 5.31: A) Dibujo de una de las escenas de la vasija Dazzler, Tumba Margarita, Copán; B) Concha tallada y con incrustaciones encontrada en la Tumba 92-2 de Copán. La cabeza del agente humano con un tocado-máscara de la deidad aviar, las alas y las garras están todas señaladas con flechas; C) Secuencia de dos imágenes que muestra la transformación de un agente humano en la Deidad Ave Principal. Vasija de piedra tallada de procedencia desconocida.

Créditos: A, dibujo de B. Fash modificado por el autor (tomado de Fash *et al*. 2009); B, dibujo de José Espinoza modificado por el autor (tomado de Bell 2007); C) dibujo tomado de Coe 1973, modificado por el autor.



C

A

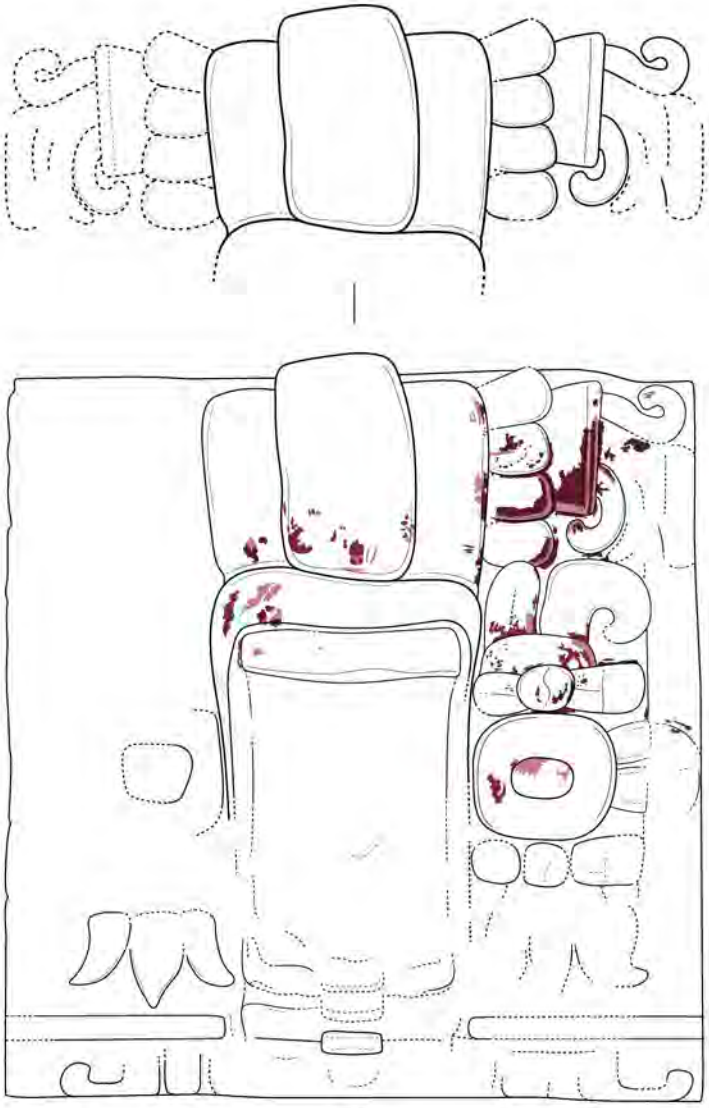


B

C

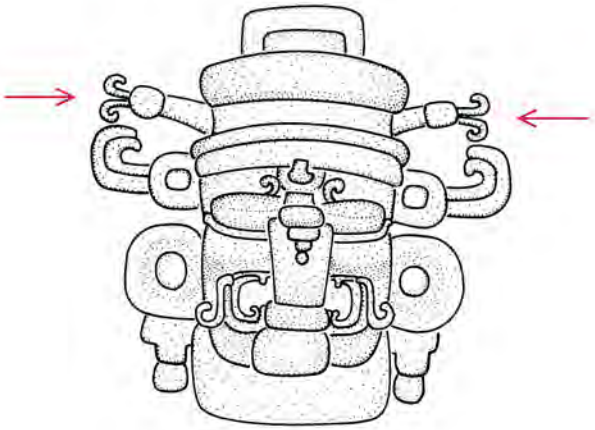
Fig. 5.32: A) Detalle del personaje n°2 de los relieves de H Sub-10, Uaxactún. El ZFS está delineado con rojo; B) Dibujo frontal y lateral del incensario efigie de GI proveniente del Templo de la Cruz de Palenque (elemento 49/92); C) Concha tallada en un depósito del Preclásico tardío encontrado en Ichkabal (Quintana Roo): C1, vista general de la concha; C2, detalle del rostro y torso del personaje principal (GI); C3, detalle del mazo o hacha de piedra que sostiene el personaje con la mano derecha; C4, vista superior del saurio celeste abatido a los pies de GI (tallado en la sección inferior, interna y externa de la concha).

Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar; B, dibujo tomado de Cuevas García 2007; C (C1-C4), fotografías de Daniel Salazar y Ana García Barrios, tomadas y utilizadas con el permiso del Centro INAH Quintana Roo. Febrero de 2017.



A

C



D

B

E

Fig. 5.33: A) Mascarón poniente de la Plataforma 1C Sub de El Tigre y tocado reconstruido en la parte superior; B) Detalle del mascarón 142 Norte de Yaxhá; C) Pintura rupestre n°2 de la cueva Jolja, Chiapas; D) Mascarón de la Estr. 5D-33-3rd de Tikal. Antorchas en el tocado señaladas por flechas rojas; E) Detalle del mascarón de Yehnal, Copán. Antrochas delineadas con rojo.

Créditos: A, B y E, dibujos de Daniel Salazar; C, dibujo de A. Sheseña (tomado de Sheseña 2007); D, dibujo tomado de Hellmuth 1987b.

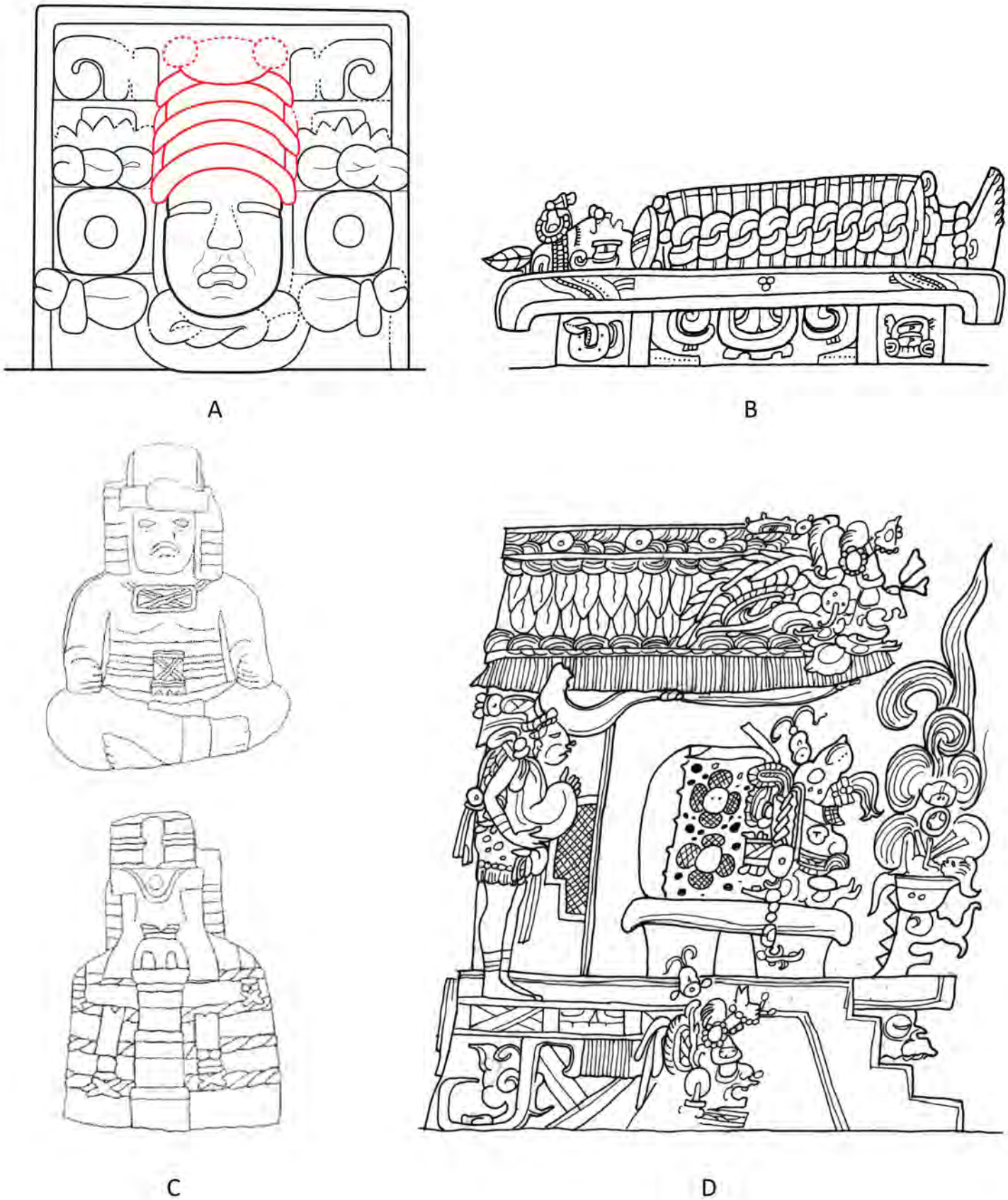


Fig. 5.34: A) Mascarón 142 Sur de Yaxhá. Elementos del tocado delineados con rojo; B) Detalle de una de las escenas del Vaso de Berlín que muestra un personaje fallecido envuelto por paños y nudos de tela; C) Vistas frontal y posterior del Monumento 77 de La Venta; D) Detalle de la vasija K3844 con la escena de un bulto mortuorio en los alto de un basamento y en la entrada de un templo.

Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar; B, dibujo de Simon Martin, modificado por el autor; C, dibujo de Kevin Wilkerson (tomado de Reilly 2006); D, dibujo de Linda Schele, modificado por el autor.

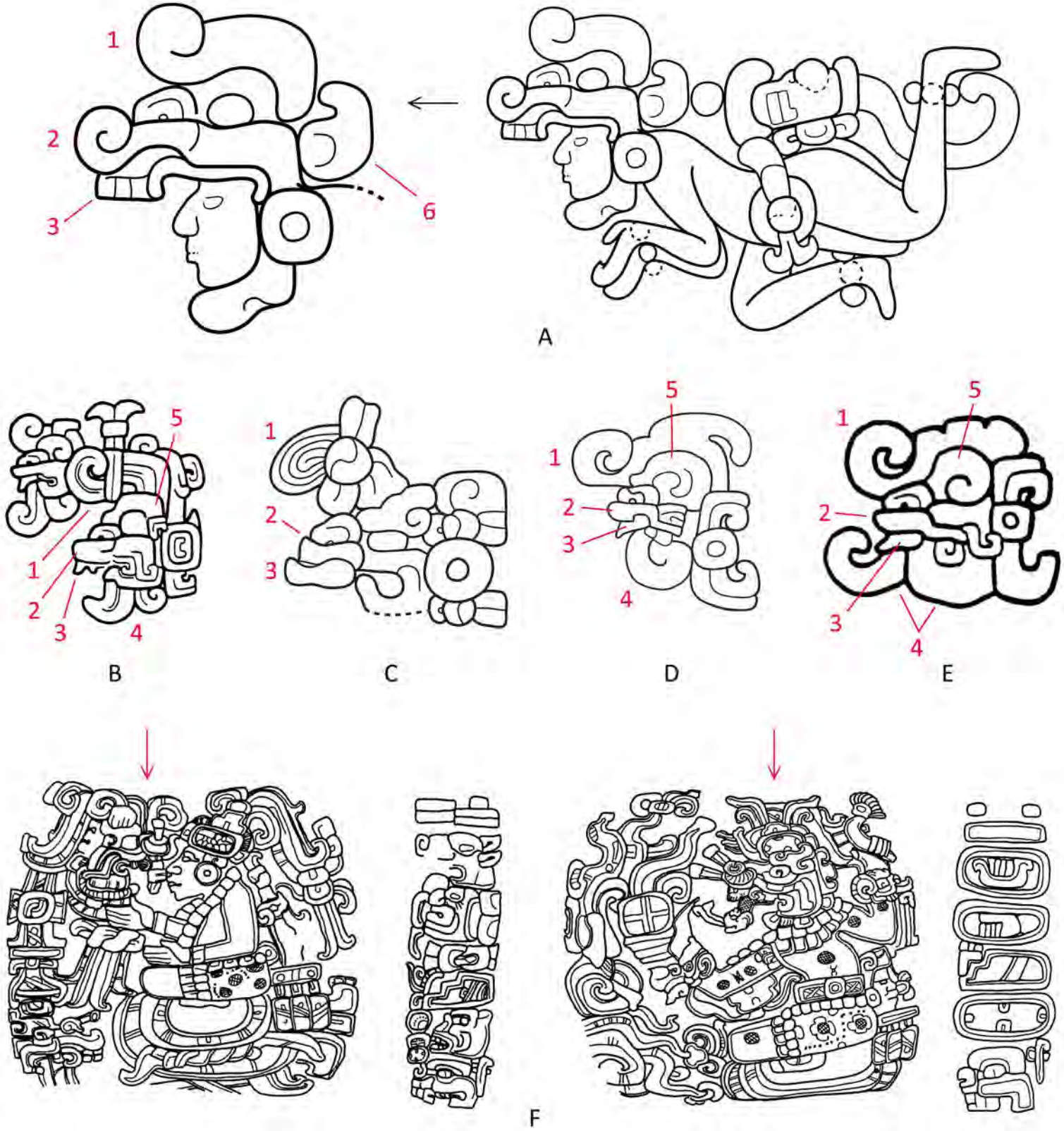
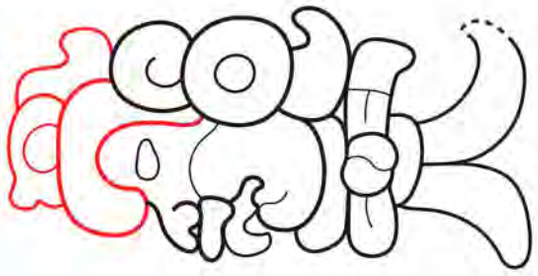


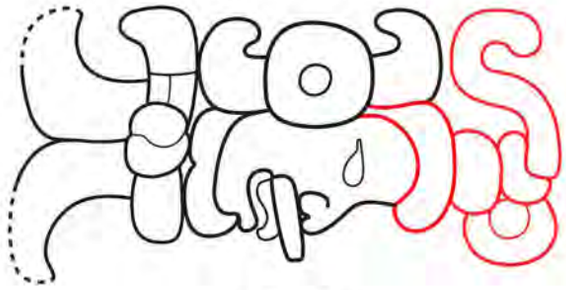
Fig. 5.35: A) Detalle del tablero inferior de la Calzada Acrópolis de El Mirador y detalle del rostro del personaje central y del tocado; B - E) Rostros de Chaahk durante el Preclásico tardío (B y E, Estela 1 de Izapa; C, Friso de la Estr. Sub II C1 de Calakmul; D, Estela 4 de Kaminaljuyú); F) Escenas del mazo de piedra de Tenosique, Tabasco (Máscara-tocado de Chaahk señalado con flechas rojas).

Rasgos característicos de Chaahk: 1) Rizo en la parte delantera de la frente, a veces adquiere la forma de un atado de cabello (como en B y C); 2) Morro o maxilar superior prolongado, proyectado hacia el frente y a veces terminado con un rizo en la punta. La nariz generalmente va puesta encima; 3) Dientes o incisivo promiente y puntiagudo; 4) Volutas que emanan de la parte inferior de la cabeza, en ocasiones sustituyen al maxilar inferior (como ocurre en D y E); 5) En poco ejemplos del Preclásico la frente y el ojo de Chaahk se sustituyen por un espiral; 6) Orejera con forma de concha en sección. Comienza a aparecer en los registros iconográficos a mediados del Preclásico tardío.

Créditos: A, C y D, dibujos de Daniel Salazar; B y E, dibujos de A. Moreno; F, dibujo de R. Tunesi (tomado de Polyukhovych y Tunesi 2012).



Cabeza n°1



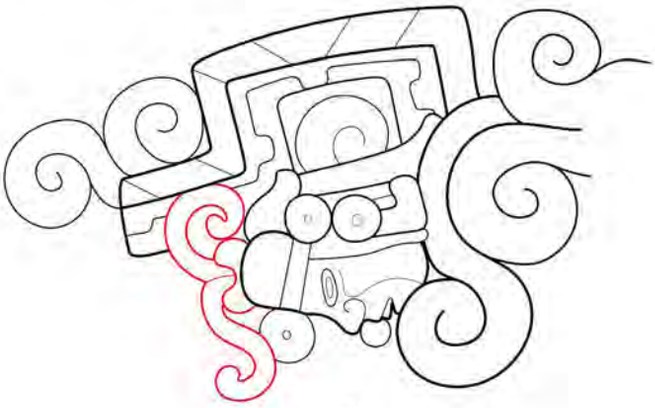
Cabeza n°2

A

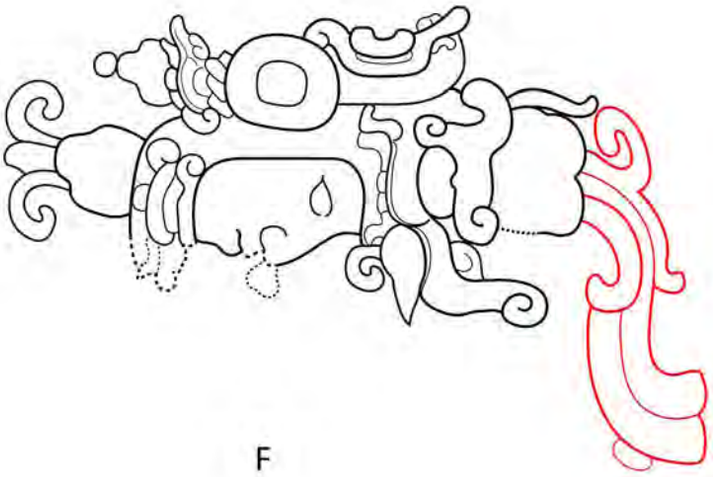
B

C

D



E

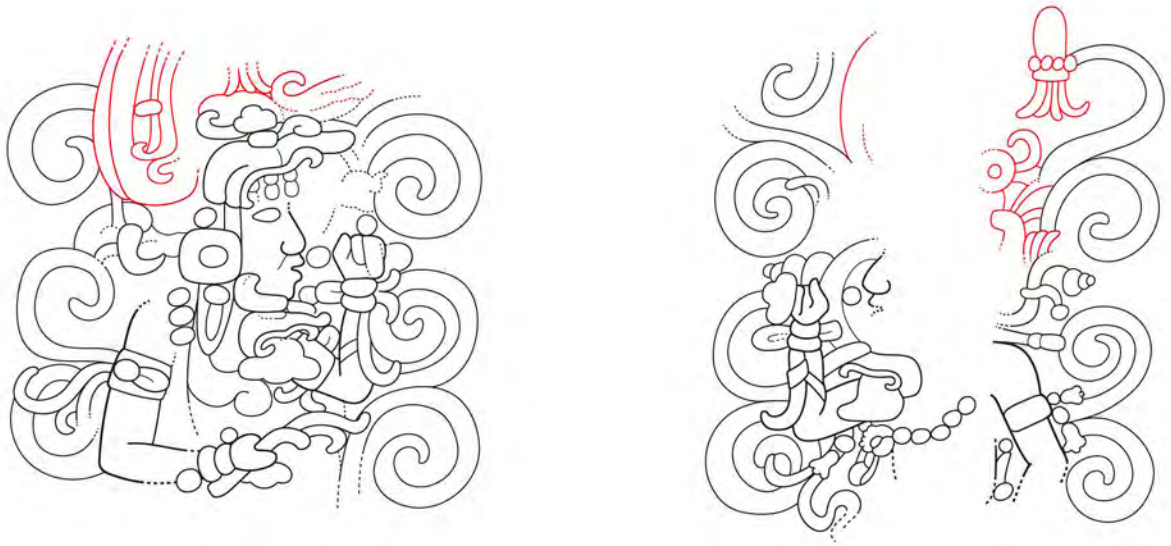


F

G

Fig. 5.36: A) Cabezas de antepasados en el friso H Sub-2 de Uaxactún (tocado y volutas sobre la cabeza delineadas con rojo); B) Brasero con ofrendas quemadas y volutas de fuego y humo (detalle de la Fig. 5.34D); C y D) Piedras del fogón con emenaciones de fuego y humo; E) Detalle del antepasado en la Estela 1 de El Baúl. Las emanaciones ígneas sobre la cabeza están delineadas con rojo; F) Detalle del antepasado en la Estela 29 de Tikal; G) Detalle del antepasado Yax Nuun Ahiin en la Estela 31 de Tikal. Volutas de fuego señaladas por la flecha.

Créditos: A, E y F, dibujos de Daniel Salazar; B, dibujo de Linda Schele, modificado por el autor; C y D, dibujos tomados de Taube et al. 2010; G, dibujo tomado de Hellmuth 1987b.



A B

Fig. 5.37: Detalles del relieve del Edif. H Sub-10 de Uaxactún. A) Personaje n°2 con los restos del tocado delineados con rojo; B) Personaje n°1 con restos del tocado en rojo.

Créditos: dibujos por Daniel Salazar.

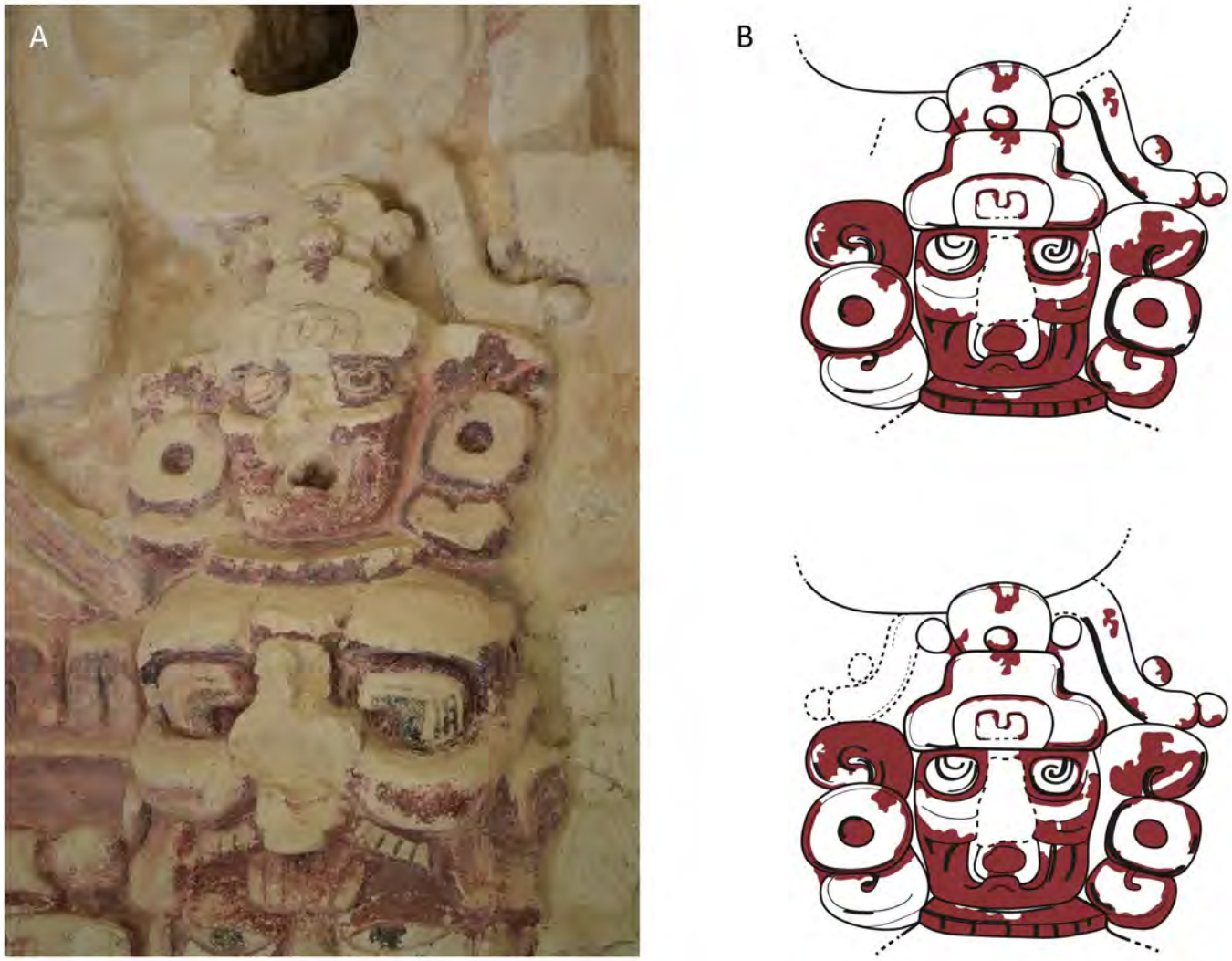


Fig. 5.38: A) Fotografía del tocado del friso EX-S2 de Becán en su estado actual de conservación; B) Imagen superior: registro de la pieza y huellas de estuco; imagen inferior: reconstrucción del motivo completo.

Créditos: fotografía y dibujos por Daniel Salazar.

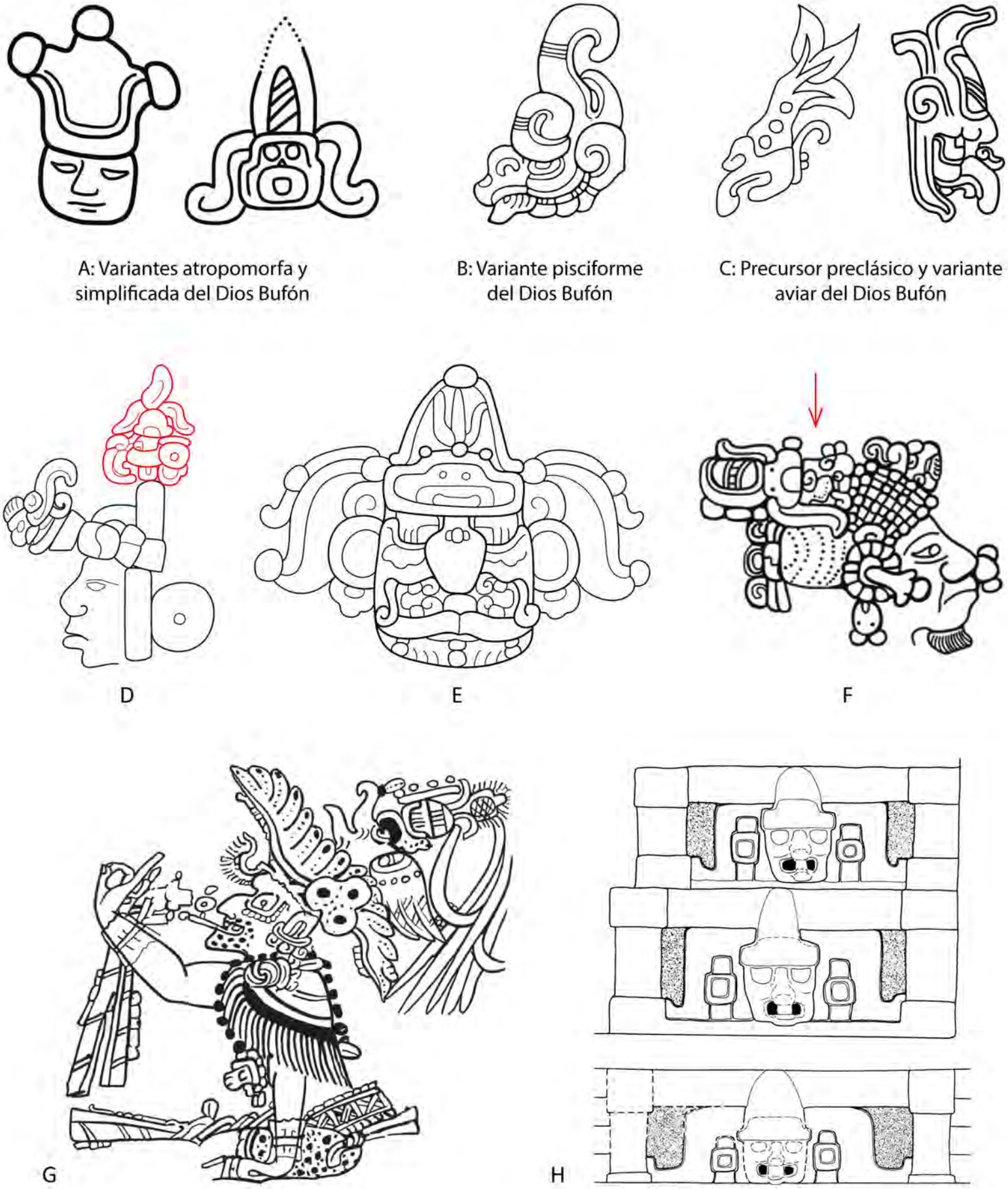


Fig. 5.39: A - C) Variaciones del Dios Bufón de los períodos preclásico y clásico; D) Detalle del pectoral de concha tallada de la tumba del Templo 1 de Dzibanché (Cabeza trofeo de la deidad aviar delineada con rojo); E) Cabeza trofeo de la deidad aviar de la Tumba M-4/7 de Altun Há; F) Cabeza trofeo de la deidad aviar en la cima del tocado de un gobernante temprano (detalle de un dintel tallado de Bonampak); G) Dios L como señor del infamundo en vasija K2796; H) Tres de los cinco mascarones del Edif. B-4, 2nd-C de Altun Há.

Créditos: A-C, F, dibujos de P. Steinbach (tomados de Steinbach 2015); D y E, dibujos de Daniel Salazar; G, dibujo de Simon Martin; H, dibujos tomados de Pendergast 1982.

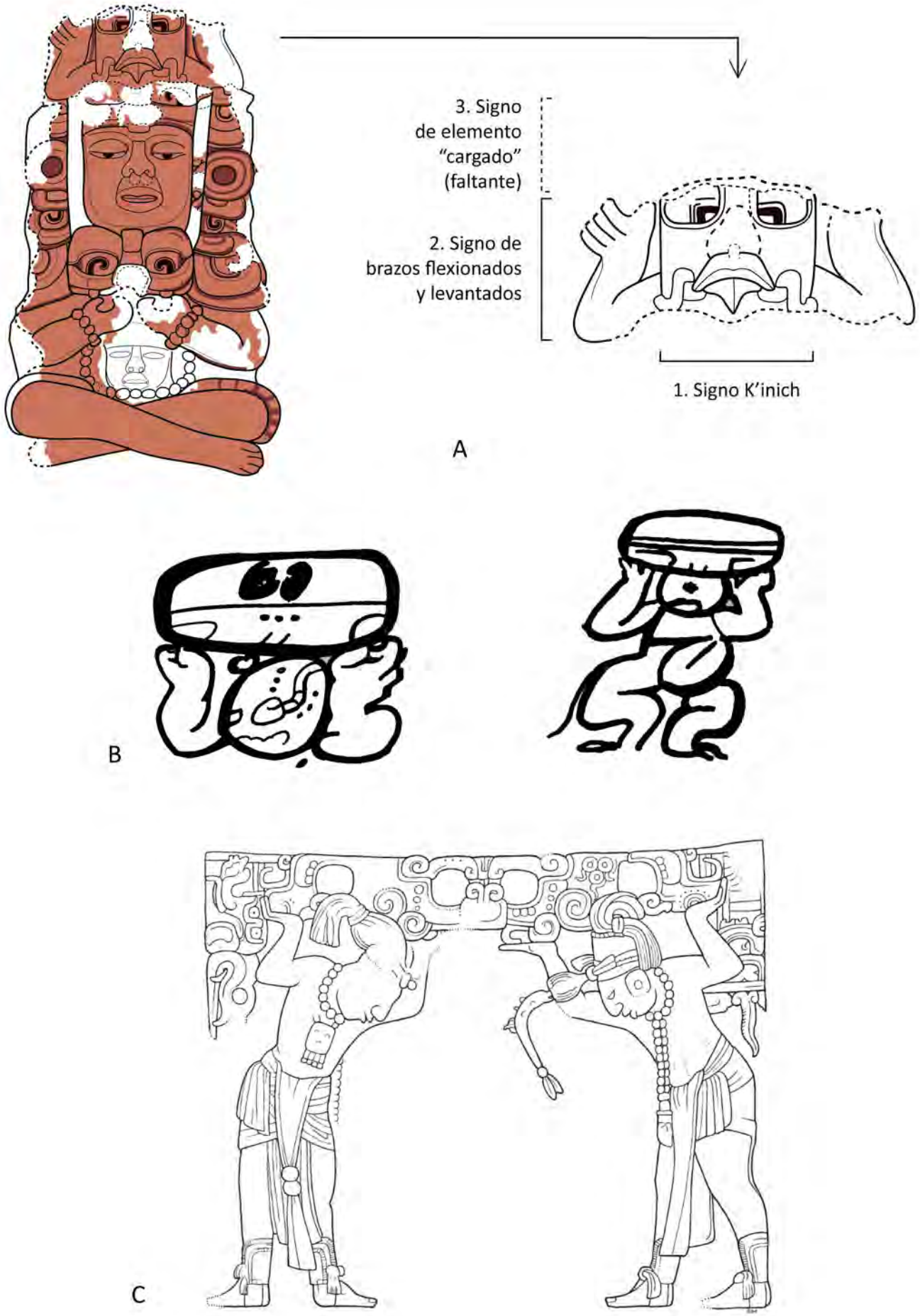


Fig. 5.40: A) Personaje n°3 del friso de Balamkú y componentes logográficos del tocado; B) Variantes del signo de los brazos flexionados y levantados en las vasijas dinásticas de estilo Códice (Clásico tardío). Cooresponden al nombre de Cargador del Cielo; C) Escena de cargadores con la misma postura de brazos y manos que el signo (n°2 en el tocado de Balamkú):

Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar; B, dibujos de N. Grube (tomados de Grube 2004); C, dibujo de Simon Martin (tomado de Martin 2015 y modificado por el autor).

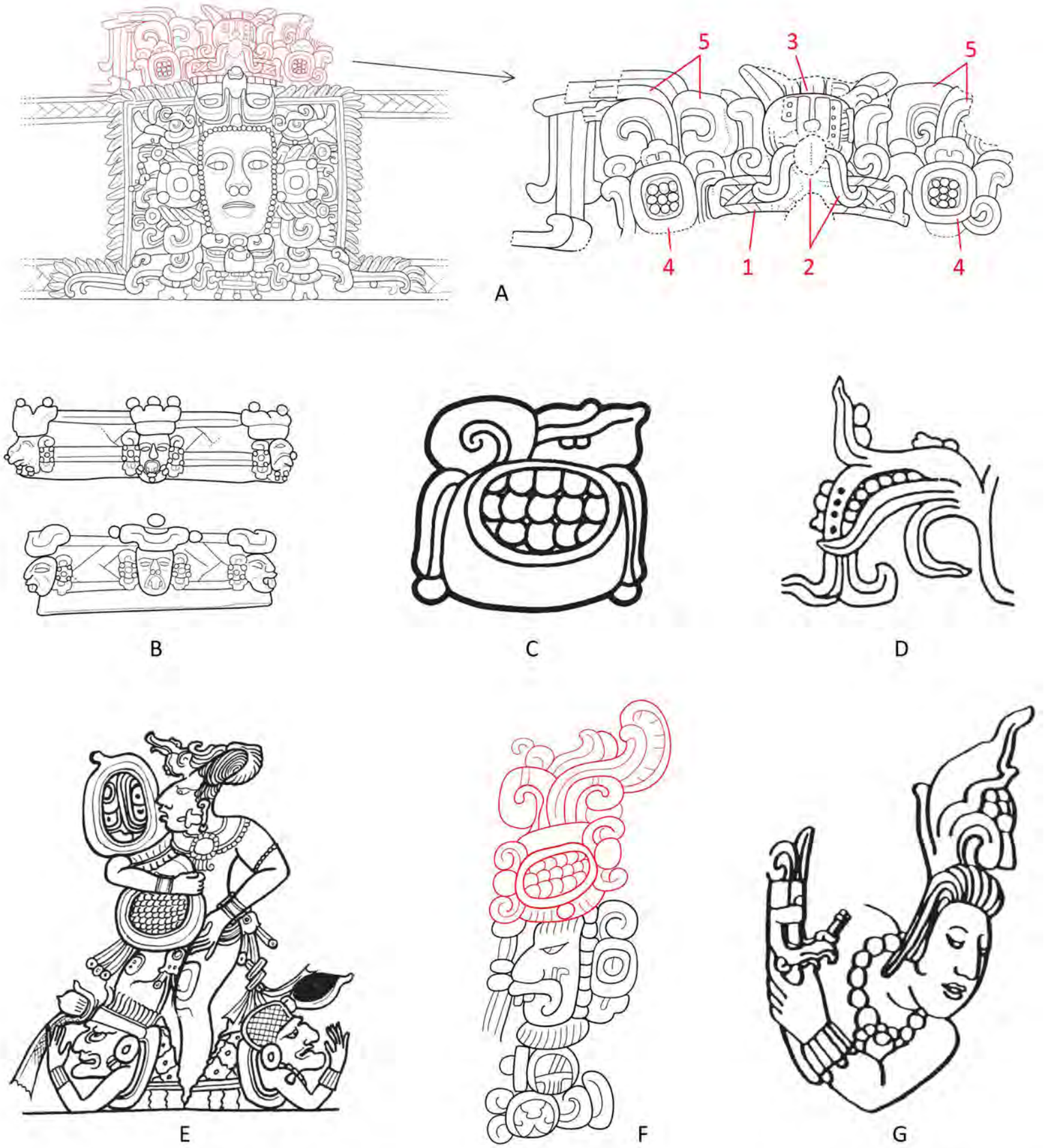
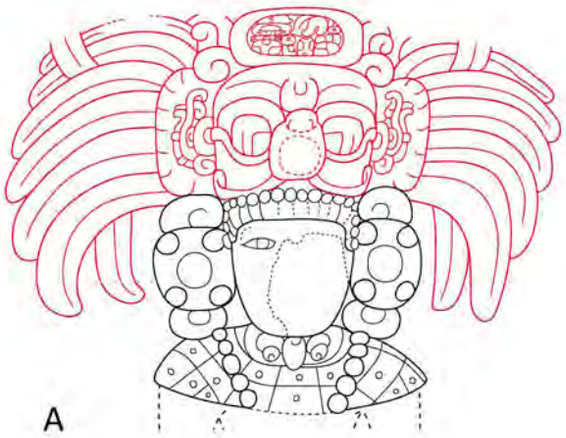


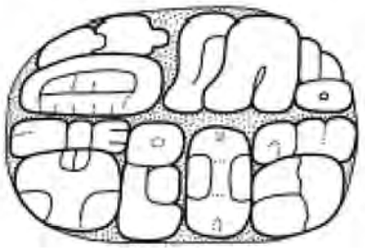
Fig. 5.41: A) Módulo central del friso de Placeres con el tocado del personaje delineado con rojo y tocado aislado con elementos componentes señaladod; B) Bandas trenzadas con dioses bufones de los dioses ancianos del friso de Placeres; C) Signo **NAL**; D) Hojas y granos de maíz en la iconografía del Clásico, detalle del relieve del Templo de la Cruz Foliada de Palenque; E) Dios del maíz emergiendo de un caparazón de tortuga y cargando un saco con semillas de maíz (escena de una vasija polícroma del Clásico tardío); F) Dios del Maíz del Clásico temprano con semillas y foliaciones de maíz sobre la cabeza. Nótense las similitudes con el tocado de Placeres; G) Dios del maíz foliado en la Estela H de Copán.

Elementos del tocado de Placeres (Fig. A): 1) Banda trenzada; 2) Posible dios bufón sobre la banda trenzada; 3) Motivo semi circular con hojas que corona al tocado; 4) Cartuchos con semillas de maíz y signo **SAAK**, "semilla" (o **MOOK**, "brote joven de maíz"); 5) Foliaciones que brotan del cartucho con semillas.

Créditos: A, B y F, dibujos de Daniel Salazar; C, dibujo tomado de Stone y Zender 2011; D y G, dibujos tomados de Taube 1985; E, dibujo de M. Zender.

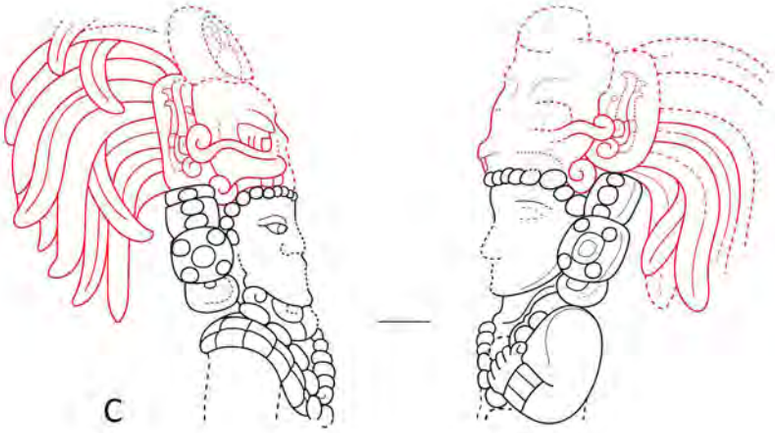


A

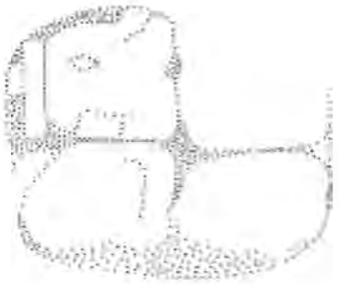


TZAHB CHAN YOP AAT-ti ma-cha-a
tzahb chan yop aat ma[h]cha'
Tzahb Chan Yopaat Mahcha'
CHAK? to WAY
Chak to[k] way[aab]
Chak Tok Wayaab

B



C



6? CHAN ?-? ?
wak chan ... ...
Wak Chan ... ...

D

E

F

Fig. 5.42: A) Tocado del personaje central del friso de Holmul (en rojo); B) Dibujo del compuesto jeroglífico nominal del tocado del personaje central con transcripción, transliteración y traducción; C) Tocado del personaje del extremo sur del friso de Holmul (en rojo); D) Dibujo del compuesto jeroglífico nominal del tocado del personaje lateral del friso con transcripción, transliteracion y traducción; E) Detalle del mascarón oriente de la Estr. 414 de Edzná; F) Hueso tallado de la colección del Museo de Arte de Dallas.

Lecturas de B y C de acuerdo con A. Tokovinine, en Estrada-Belli y Tokovinine 2016.

Créditos: A, C y E, dibujos de Daniel Salazar; B y C, dibujo de A. Tokovinine (tomado de Estrada-Belli y Tokovinine 2016); F, dibujo de K. Taube (tomado de Martin 2015).

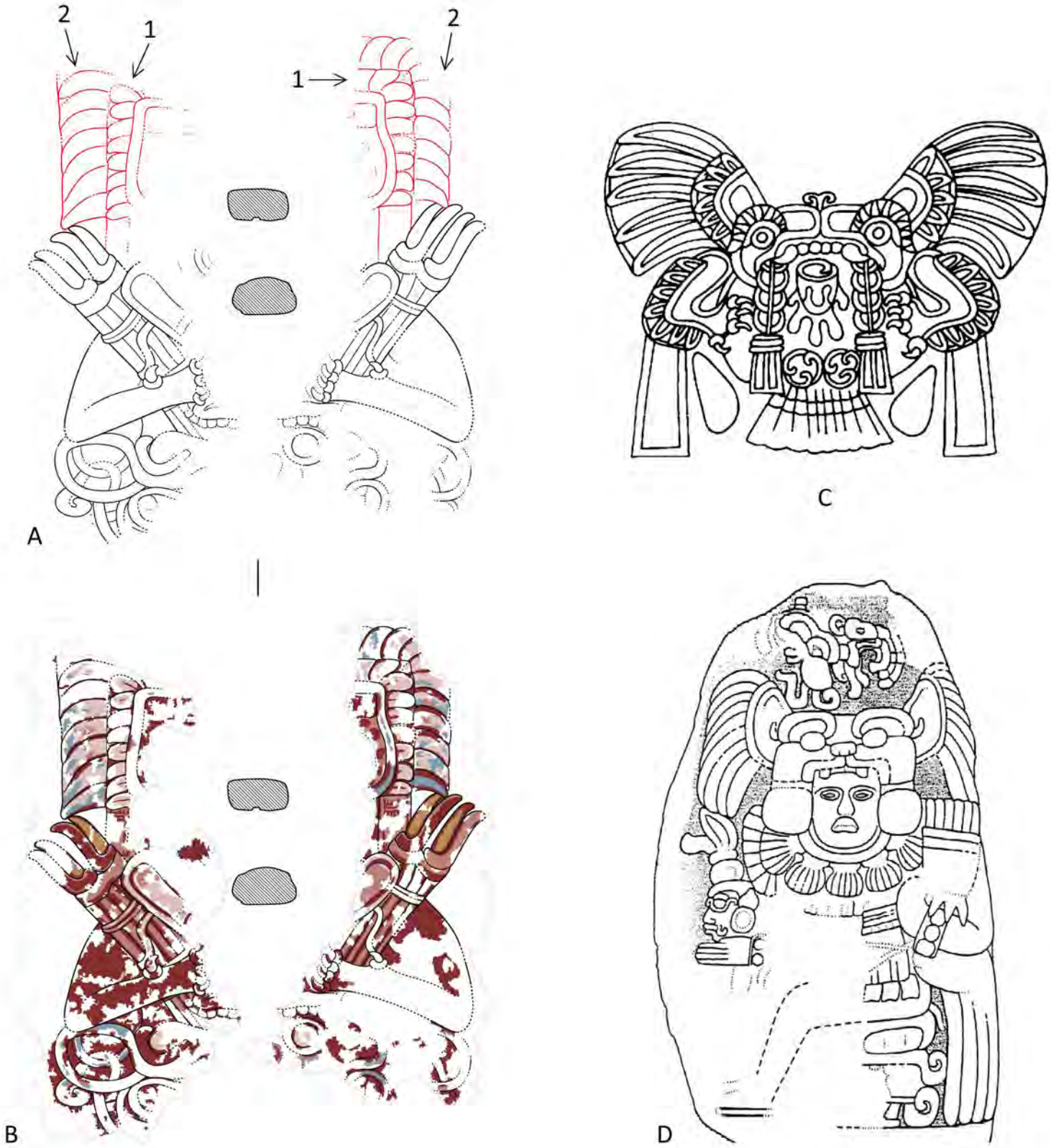


Fig. 5.43: A) Relieve de estuco de Tutil con restos del tocado delineados con rojo. El número 1 señala las plumas cortas en la parte interna del tocado; el número 2 indica las plumas largas de la periferia. Véanse los detalle de forma de cada tipo de plumas en figura B; B) Relieve de Tutil con color. Se ha omitido el color rojo del aplanado del estuco para ganar claridad iconográfica; C) Jaguar empenachado en el Conjunto de Quetzalpapálotl de Teotihuacán (Cuarto 3, mural 1); D) Estela 4 de Tikal con gobernante que porta la cabeza de un jaguar con un penacho de dos alas a manera de tocado.

Créditos: A y B, dibujos de Daniel Salazar; C, dibujo tomado de De la Fuente 1995; D, dibujo de W. Coe modificado por el autor.

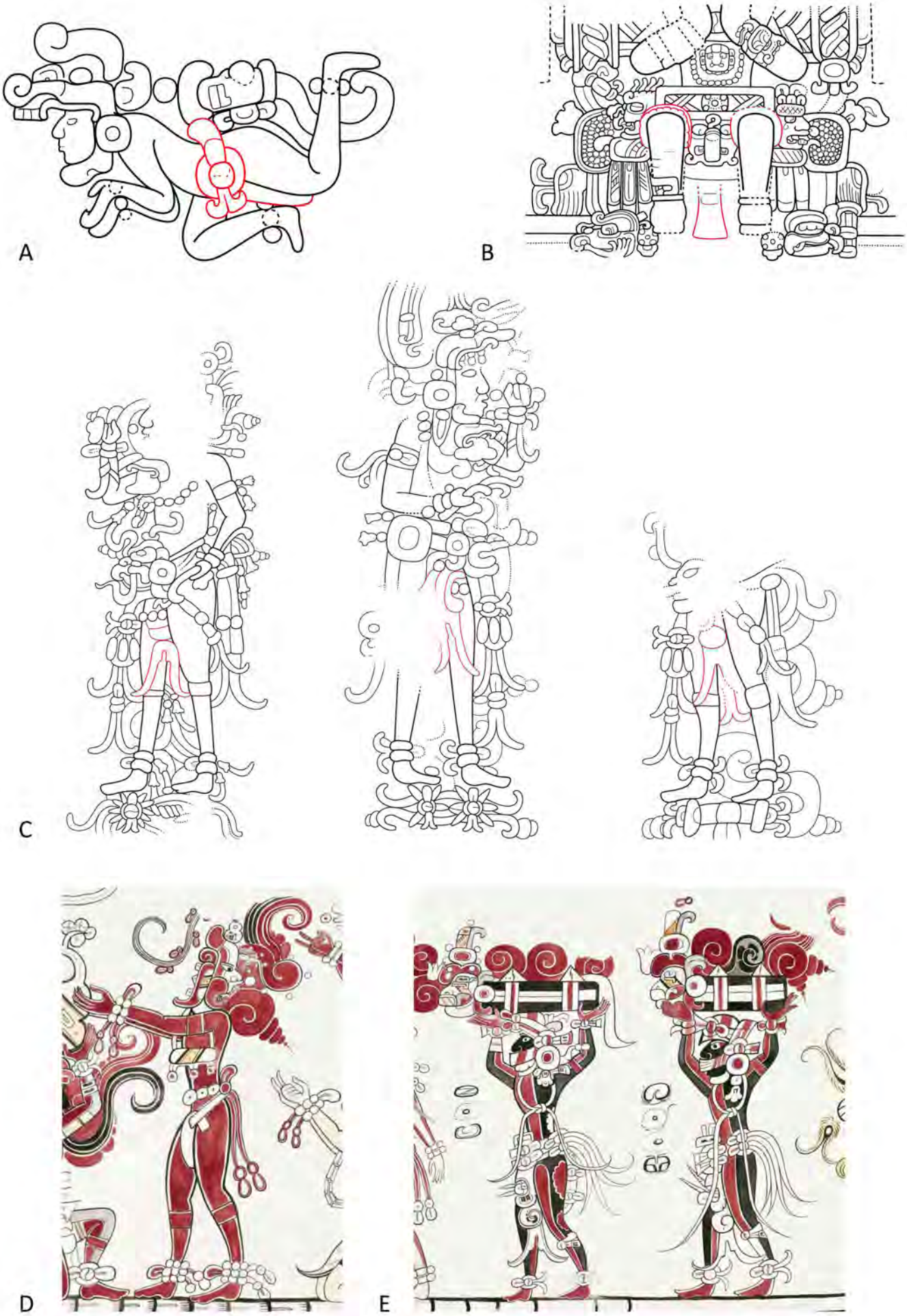


Fig. 5.44: Traje de base (bragueros delineados con rojo). A) Personaje central de los tableros de El Mirador; B) Personaje central del friso Pimiento de Xultún (tela colgante del braguero + pantalón corto ceñido); C) Personajes n°1-3 de los relieves de H Sub-10 de Uaxactún; D) Dios del maíz en el mural norte de San Bartolo; E) Personajes n°13 y 14 del mural norte de San Bartolo.

Créditos: A - C, dibujos de Daniel Salazar; D y E, dibujos de Heather Hurst, modificados por el autor.

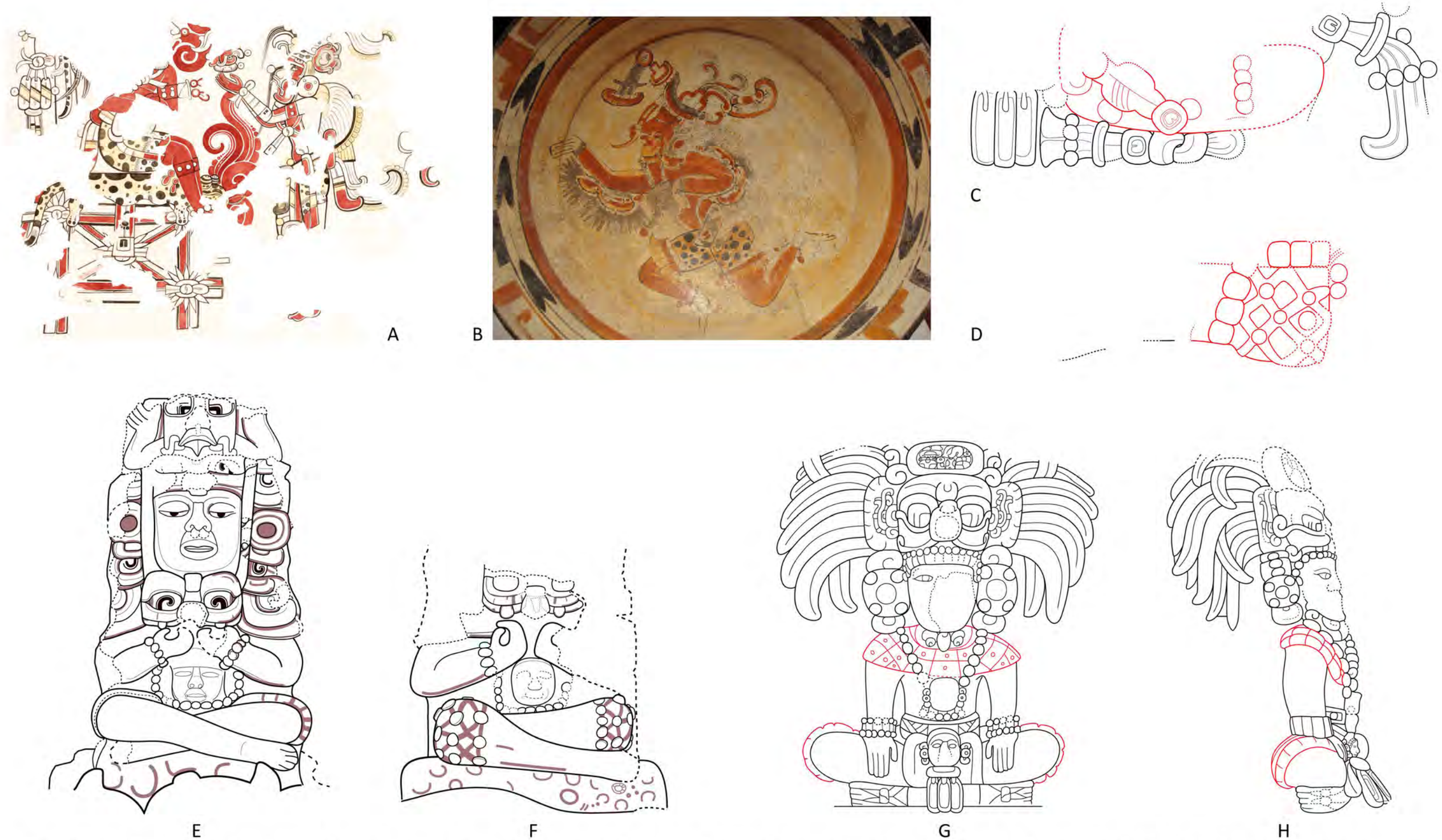


Fig. 5.45: A) Dios del maíz entronizado con pantiloncillos cortos de piel de jaguar. Escena del mural poniente de San Bartolo; B) Dios del maíz alado con pantaloncillos cortos de piel de jaguar, cuentas en los borden y plumas (plato polícromo de la Tumba 1, Estr. XX de Calakmul); C) Personaje masculino con falda corta sencilla con cuentas en el borde (cara norte de la crestería del Templo del Sol Nocturno de El Zotz); D) Personaje femenino con falda de red (cara sur de la crestería del Templo del Sol Nocturno); E) Personaje n°3 del friso de Balamkú con falda corta sencilla; F) Personaje n°2 del friso de Balamkú con falda de red (reconstruida parcialmente); G) Personaje central del friso de Holmul con falda corta sencilla y *quechquémitl* delineados con rojo; H) Personaje lateral del friso de Holmul con falda corta sencilla y *quechquémitl*.

Créditos: A, dibujo de Heather Hurst (tomado de Taube *et al*. 2010); B - H, fotografía y dibujos de Daniel Salazar.

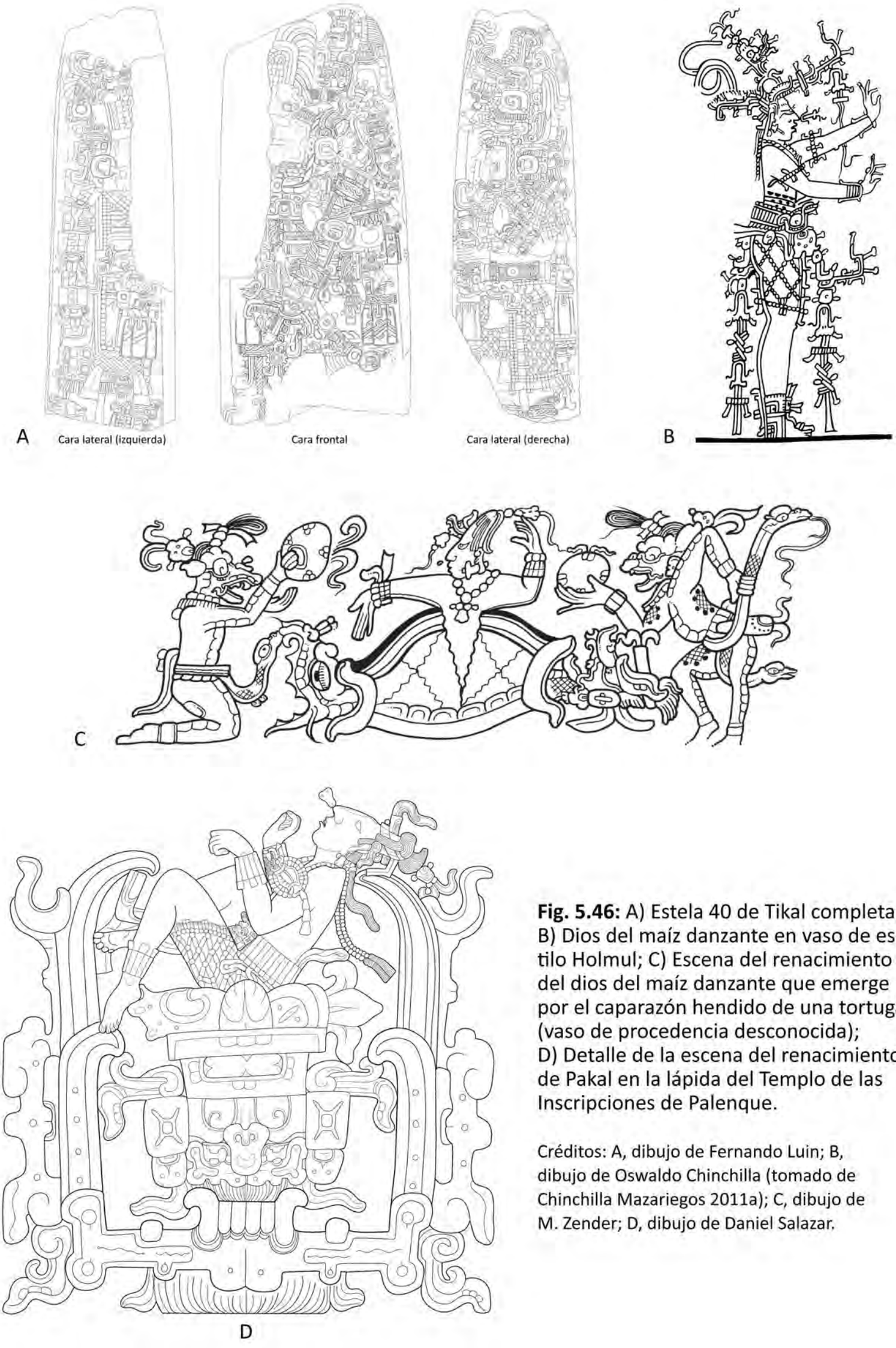


Fig. 5.46: A) Estela 40 de Tikal completa; B) Dios del maíz danzante en vaso de estilo Holmul; C) Escena del renacimiento del dios del maíz danzante que emerge por el caparazón hendido de una tortuga (vaso de procedencia desconocida); D) Detalle de la escena del renacimiento de Pakal en la lápida del Templo de las Inscripciones de Palenque.

Créditos: A, dibujo de Fernando Luin; B, dibujo de Oswaldo Chinchilla (tomado de Chinchilla Mazariegos 2011a); C, dibujo de M. Zender; D, dibujo de Daniel Salazar.

Fig. 5.47: A) Placas de concha nacarada del pectoral de la Tumna 1 de Oxtankah; B) Estela 32 de Tikal; C) Estela 16 de Dos Pilas. Nótese el tocado globular con el signo de año teotihuacano, que se relacionan con la imaginería bélica adoptada por los mayas; D) Estela 7 de Piedras Negras. El personaje personifica a la Serpiente de Guerra de Teotihuacan al usar su cabeza como tocado; nótese además que debajo porta una capa corta con el mismo aspecto de la piel de la serpiente; E) Estela 1 de Lacanhá. El personaje tiene la capa corta de placas muy parecida a las de los personajes del friso de Holmul y un casco (*ko'haw*) de manufactura similar.

Créditos: A, fotografía tomado de Melgar Tísoc 2006, modificada por el autor; B y D, dibujos tomados de García-Des Lauriers 2000; C, dibujo del acervo del autor; D, dibujo de Simon Martin (tomado de O'Neil 2012) modificado por el autor.

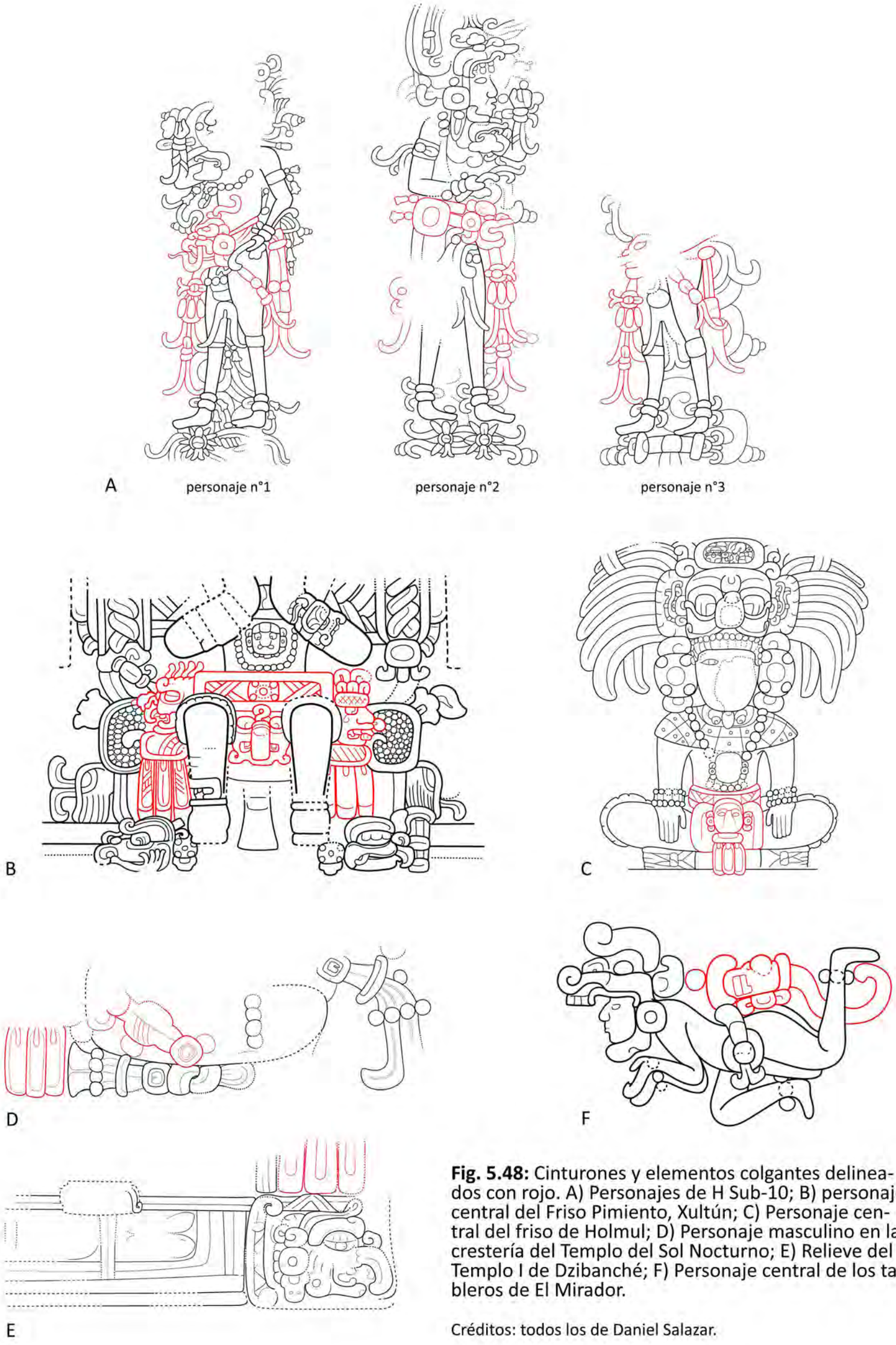


Fig. 5.48: Cinturones y elementos colgantes delineados con rojo. A) Personajes de H Sub-10; B) personaje central del Friso Pimiento, Xultún; C) Personaje central del friso de Holmul; D) Personaje masculino en la crestería del Templo del Sol Nocturno; E) Relieve del Templo I de Dzibanché; F) Personaje central de los tableros de El Mirador.

Créditos: todos los de Daniel Salazar.

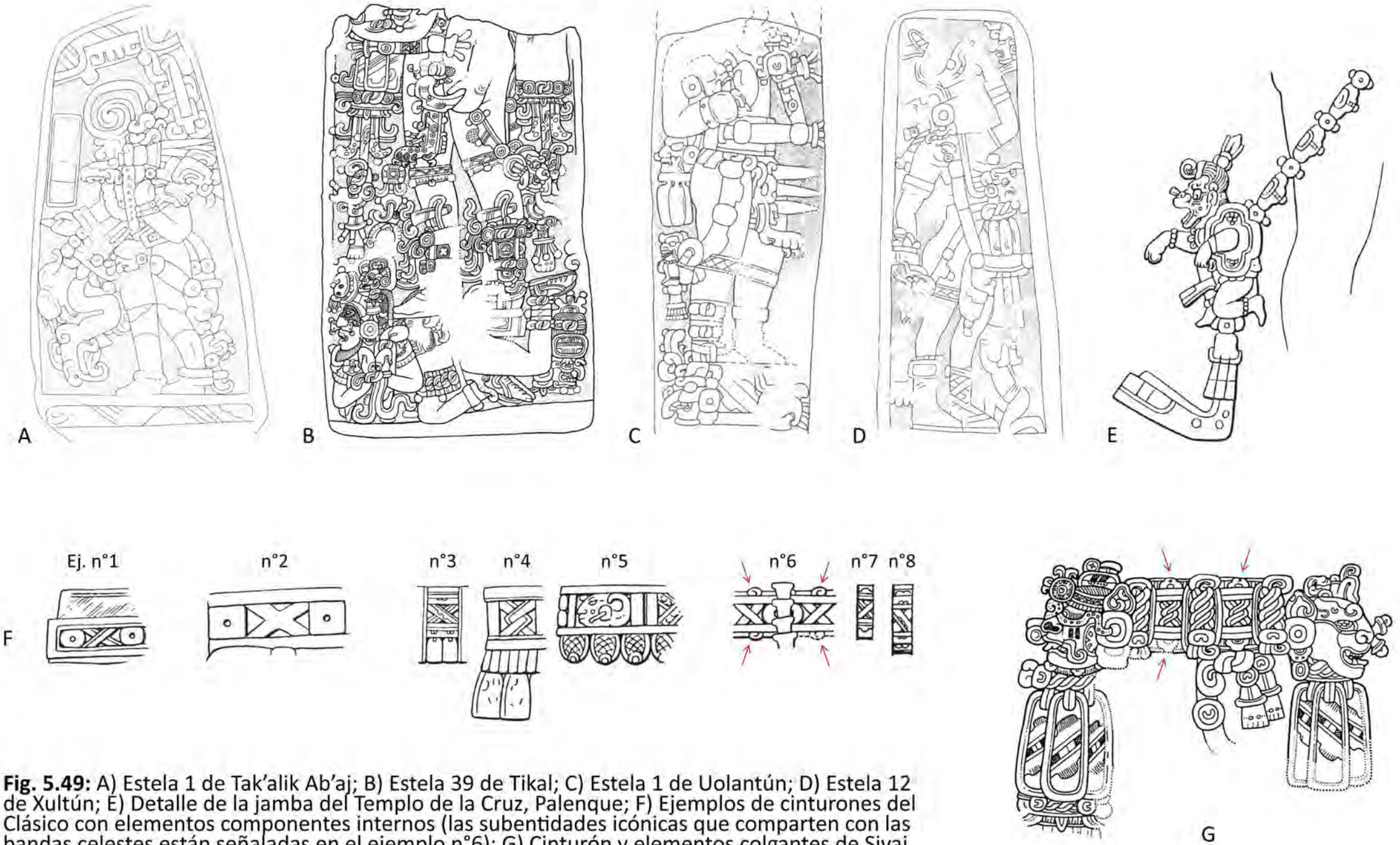


Fig. 5.49: A) Estela 1 de Tak'alik Ab'aj; B) Estela 39 de Tikal; C) Estela 1 de Uolantún; D) Estela 12 de Xultún; E) Detalle de la jamba del Templo de la Cruz, Palenque; F) Ejemplos de cinturones del Clásico con elementos componentes internos (las subentidades icónicas que comparten con las bandas celestes están señaladas en el ejemplo n°6); G) Cinturón y elementos colgantes de Siyaj Chan K'awiil en la Estela 31 de Tikal (las subentidades icónicas que comparte con las bandas celestes tempranas están señaladas).

Créditos: A, dibujo de O. Chinchilla (tomado de Chinchilla Mazariegos 2011); B, dibujo de Linda Schele (acervo de imágenes del autor); C, dibujo de Ian Graham (tomado de García Barrios 2008; D, dibujo de Erik Von Euw (tomado de Von Euw 1978); E y F, dibujos de T. Proskouriakoff (tomados de Proskouriakoff 1950); G, dibujo de J. Montgomery modificado por el autor.

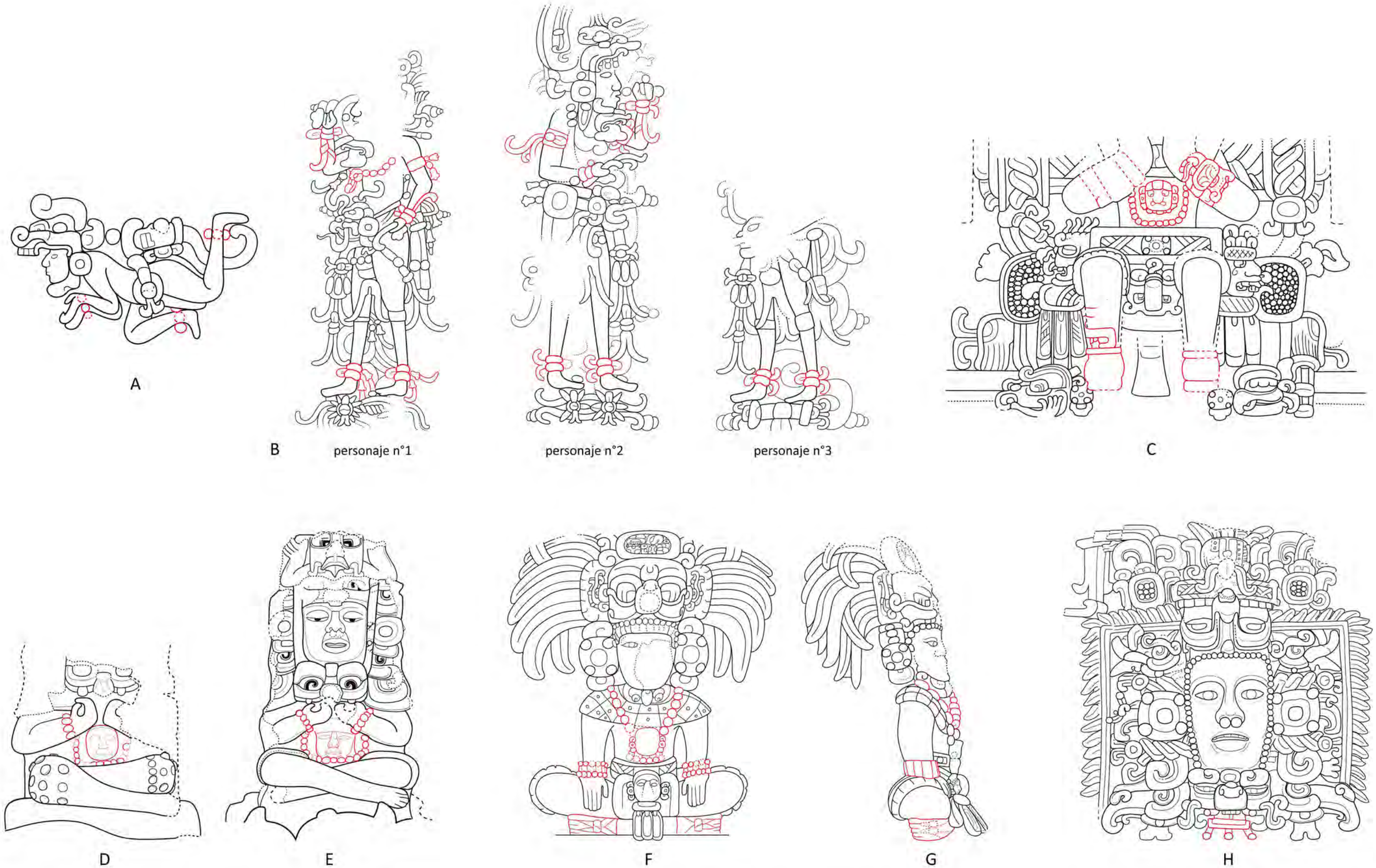


Fig. 5.50: Accesorios del vestido en el *corpus* de EIA. A) Personaje principal de los Tableros de El Mirador; B) Personajes de los relieves de H Sub-10 de Uaxactún; C) Personaje central del friso Pimiento, Xultún; D y E) personajes n°2 y 3 del friso de Balamkú, respectivamente; F y G) Personajes central y lateral del friso de Holmul, respect.; H) Módulo central del friso de Placeres.

Créditos: todos los de Daniel Salazar.

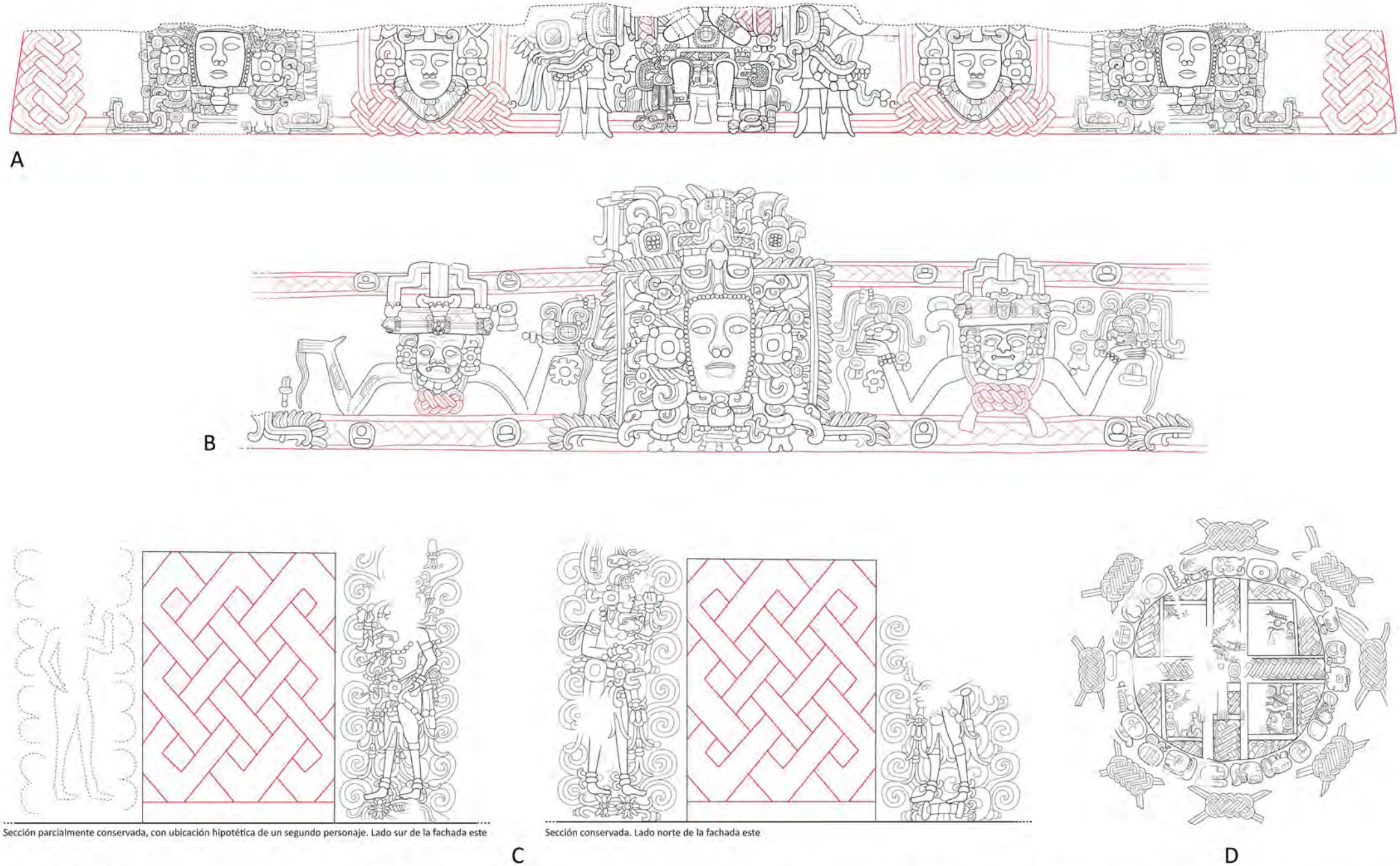
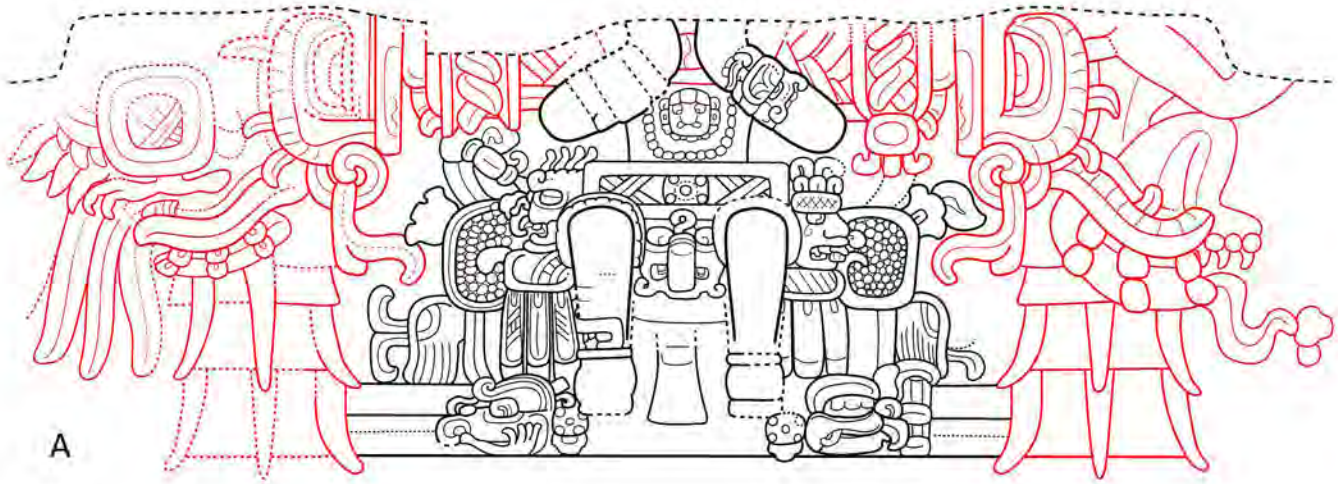
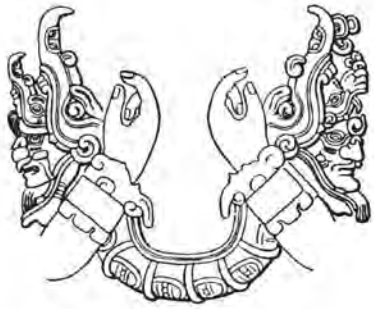
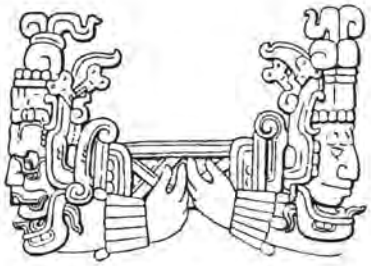


Fig. 5.51: Motivos trenzados fuera del atavío de rostro y la vestimenta de las figuras reales. A) Cara sur del friso Pimiento; B) Friso de Placeres; C) Secciones de la fachada de H Sub-10, Uaxactún; D) Vista superior y cantos del Altar 10 de El Palmar, Campeche, 554 e.c.

Créditos: A - C, dibujos de Daniel Salazar; D, dibujo de Octavio Esparza Olguín (dibujo cortesía del Proyecto Arqueológico El Palmar).







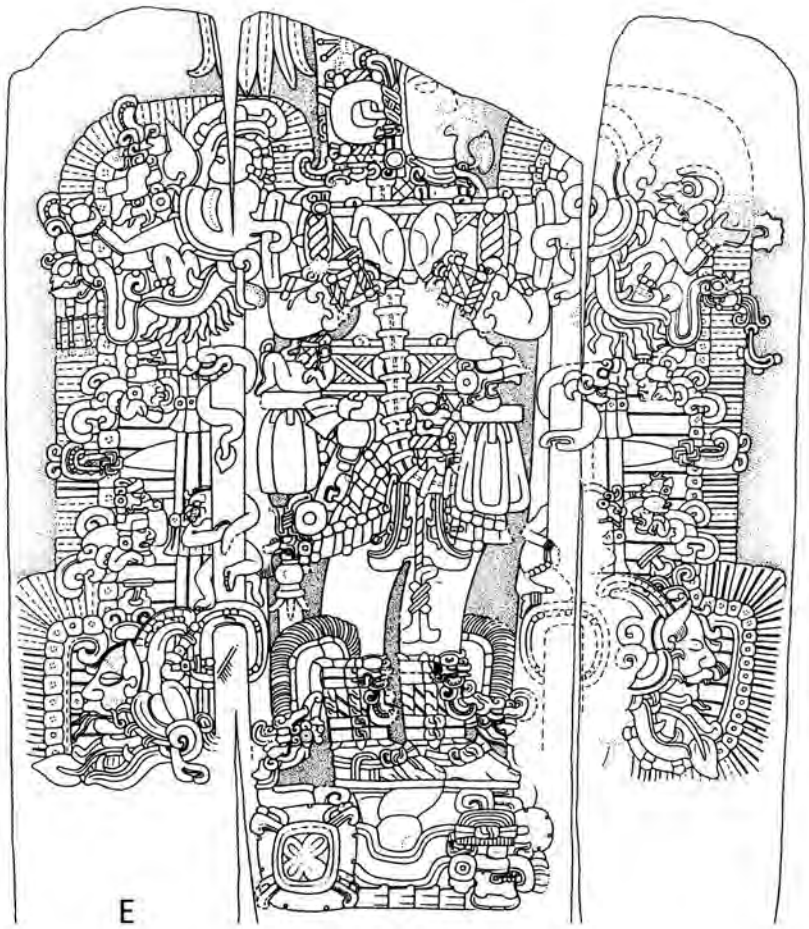
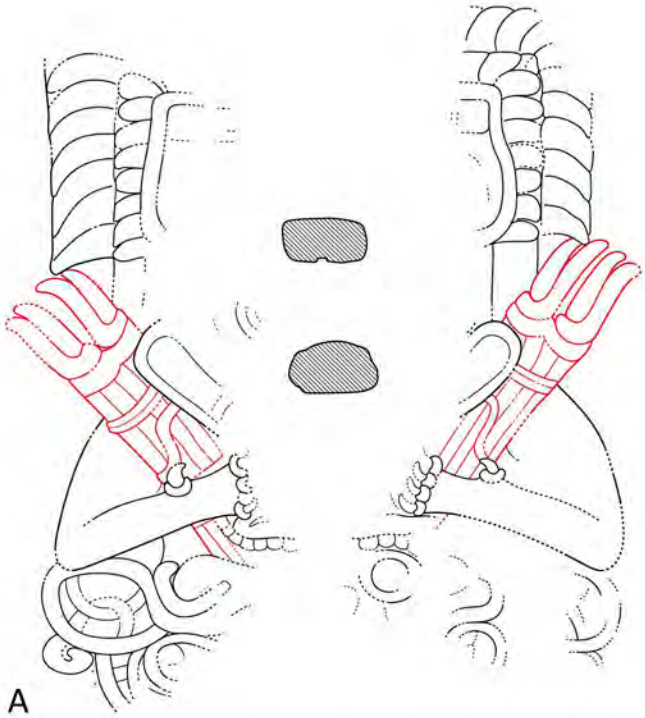


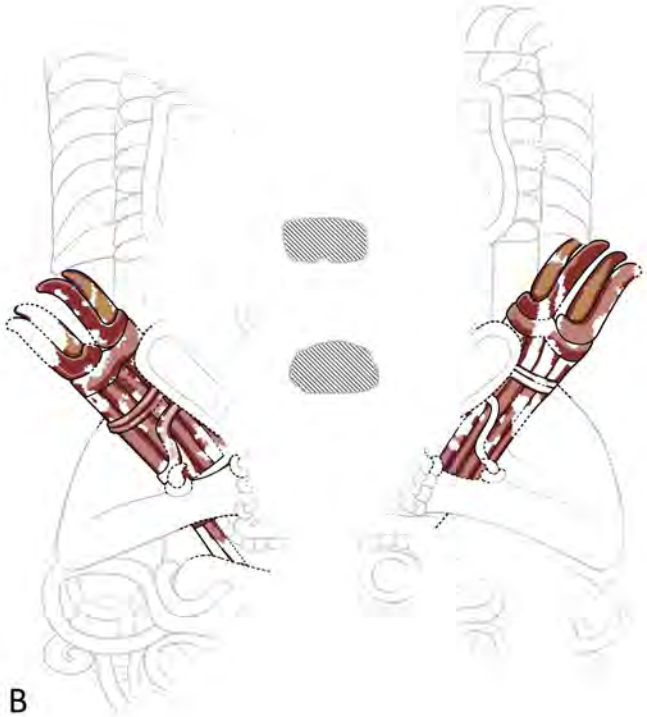
Fig. 5.52: A) Personaje central del friso Pimiento con barra ceremonial de lujo con extensiones que cuelgan de los extremos.

Tipos de barras ceremoniales:
B) Serpiente bicéfala de cuerpo ondulado sostenida a la manera de la barra ceremonial; C) Barra ceremonial diagonal; D) Barra ceremonial horizontal; E) Estela 1 de Tikal. La barra ceremonial es horizontal y con extensiones que penden de los extremos, que en este caso son cuerpos y cabezas de serpientes con personajes emergentes.

Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar; B - D, dibujos de T. Proskouriakoff (tomados de Proskouriakoff 1950); E, dibujo de W. Coe (tomado de Clancy 1999), modificado por el autor.



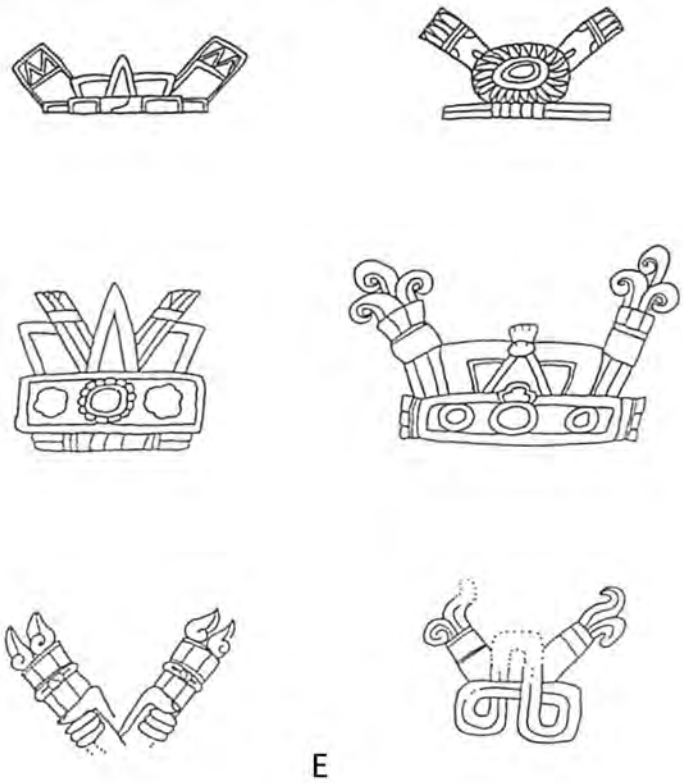
A



B

C

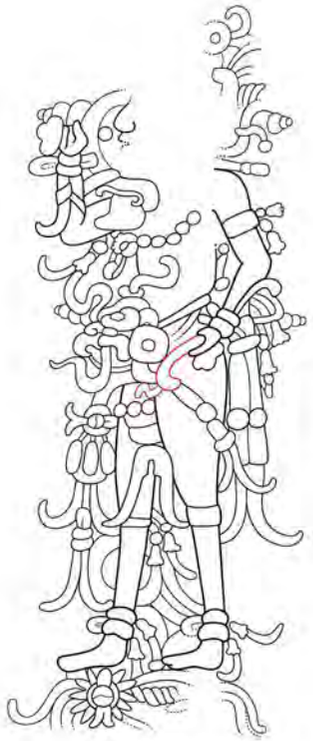
D



E

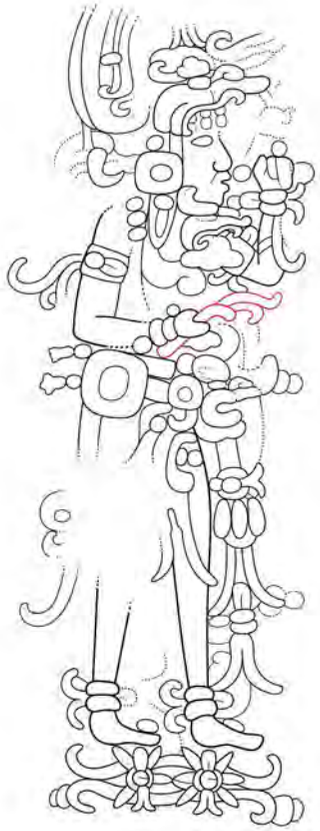
Fig. 5.53: A) Relieve del Templo II de Tutil con antorchas diagonales delineadas con rojo; B) Antorchas del relieve de Tutil con el color original; C) Detalle del Altar Q de Copán. La escena muestra a K'inich Yax K'uk' Mo' entregando una antorcha encendida a Yax Pasaj, su sucesor; D) Detalle de K'inich Yax K'uk' Mo' en el Altar Q; E) Antorchas diagonales en la imaginería mesoamericana. Todas tienen cierta homogeneidad aspectual que las asemeja al estilo teotihuacano (para más detalles al respecto, véase Nielsen 2003, Fig. B4, B7 y B8.

Créditos: A y B, dibujo de Daniel Salazar; C, fotografía de Daniel Salazar; D, dibujo de D. Stuart (tomado de Stuart 2004a); E) dibujos de J. Nielsen (tomado de Nielsen 2003), modificados por el autor.



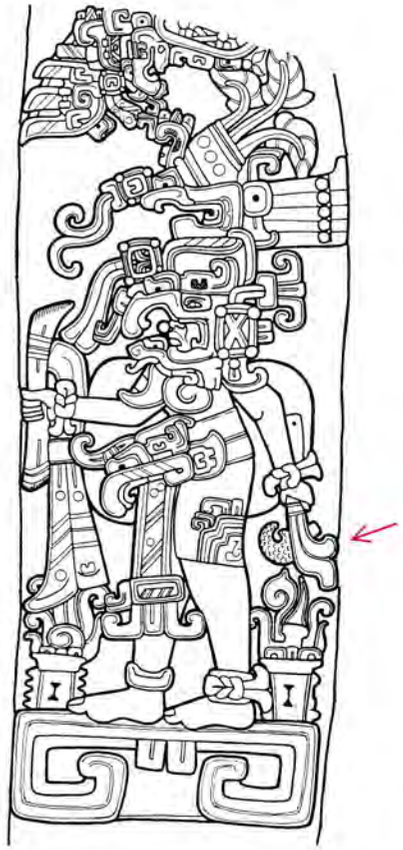
personaje n°1

A



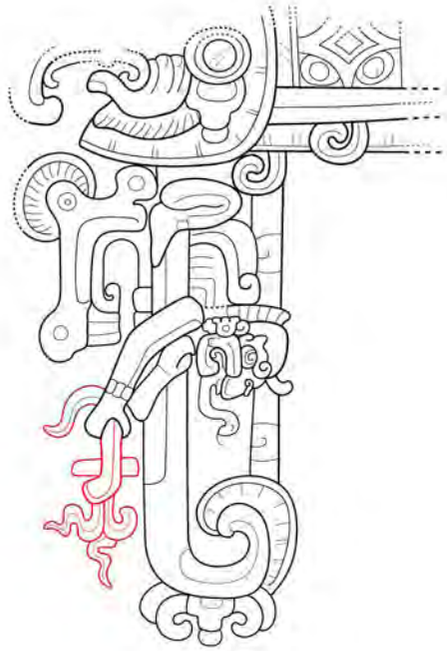
personaje n°2

B



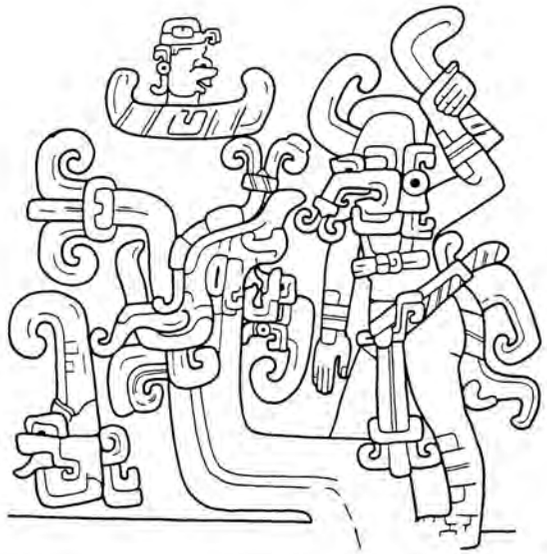
C

D



E

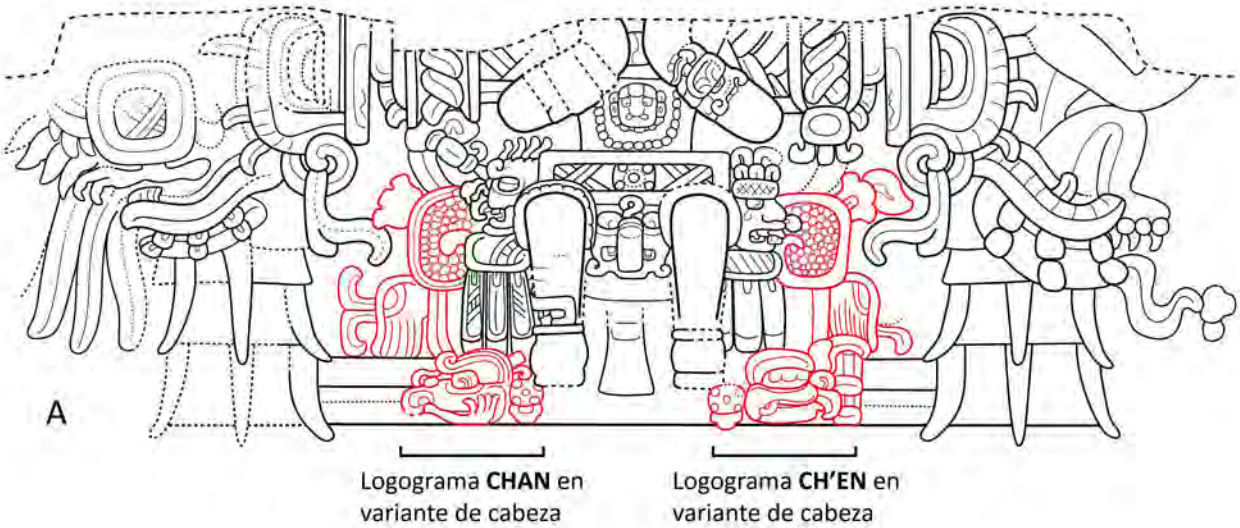
F

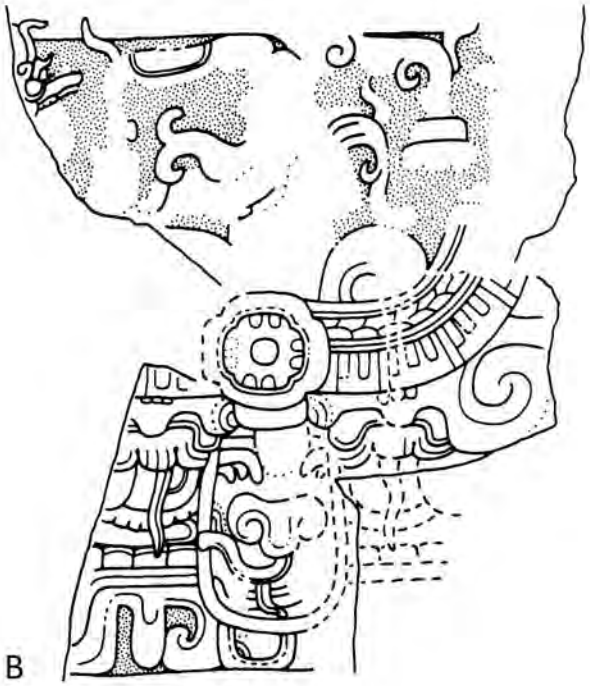


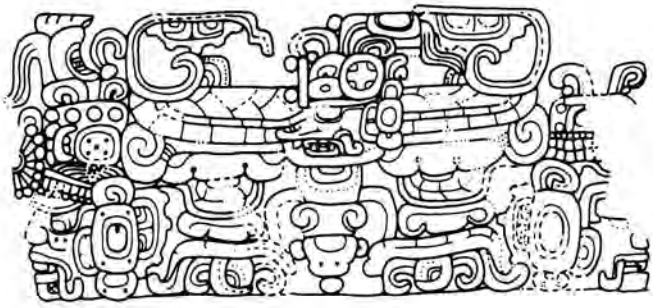
G

Fig. 5.54: A y B) personajes de los relieves de H Sub-10, Uaxactún; C) Estela 11 de Kaminaljuyú (hacha señalada); D) Mural de la Estr. Sub 1-B de San Bartolo (hacha señalada); E) Detalle del Tablero de Margarita; F) Detalle de la vasija K1285; G) Detalle de la Estela 3 de Izapa.

Créditos: A, B y E, dibujos de Daniel Salazar; C y G, dibujos de A. Moreno, modificados por el autor; D, dibujo de H, Hurst (tomado de Taube *et al*. 2010); F, fotografía de J. Kerr (tomada del catálogo en línea de Justin Kerr), modificada por el autor.







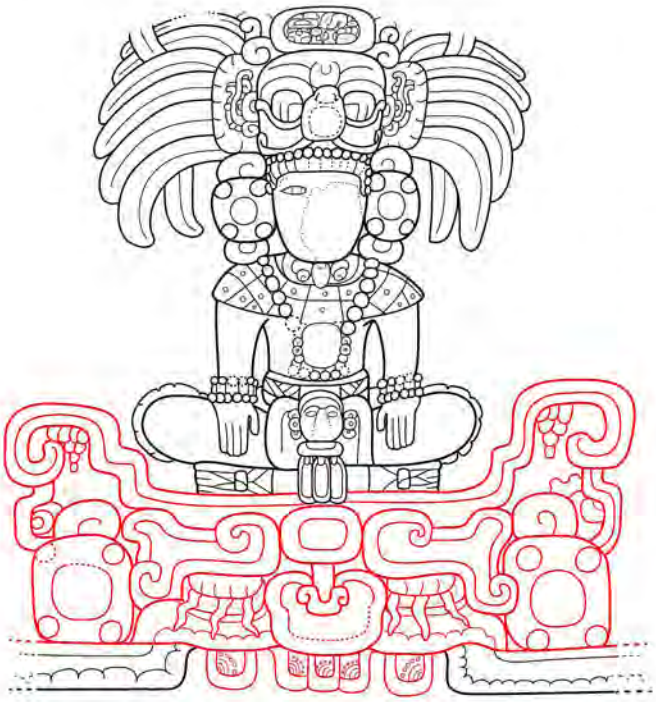
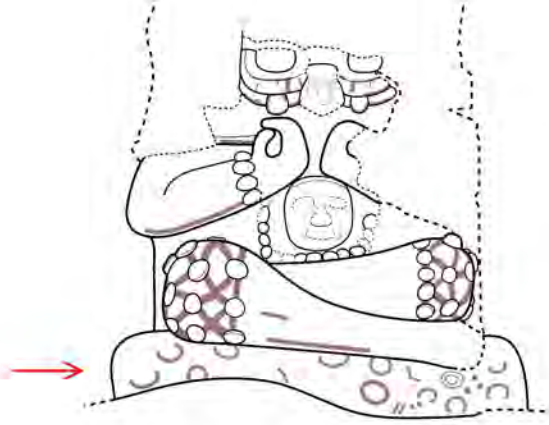


Fig. 5.55: A) Módulo central del friso Pimiento. La montaña-trono, parccialmente oculta por las piernas y la vestimenta del gobernante, está delineada con rojo. La dupla **CHAN** - **CH'EN** colocada en la parte baja de la montaña también está indicada; B y C) Detalles de las estelas 4 y 6 de Caracol. Nótense los petates (como asientos reales) en las secciones superiores de los dos *witz*; D) Registro basal de la Estela 6 de Yaxhá. Representa un saurio flanqueado por iconografía acuática y compuestos jeroglíficos, el del lado derecho categoriza la localidad como *Yax chan ch'e'n*, "Primer [verde-azul] chan ch'e'n", de Yaxhá E) Escena central del friso de Holmul. Montaña delineada con rojo.

Créditos: A y E, dibujos de Daniel Salazar; B y C, dibujos tomados de Beetz y Satterthwaite 1981, modificados por el autor; D, dibujo de A. Tokovinine (tomado de Tokovinine 2013b).



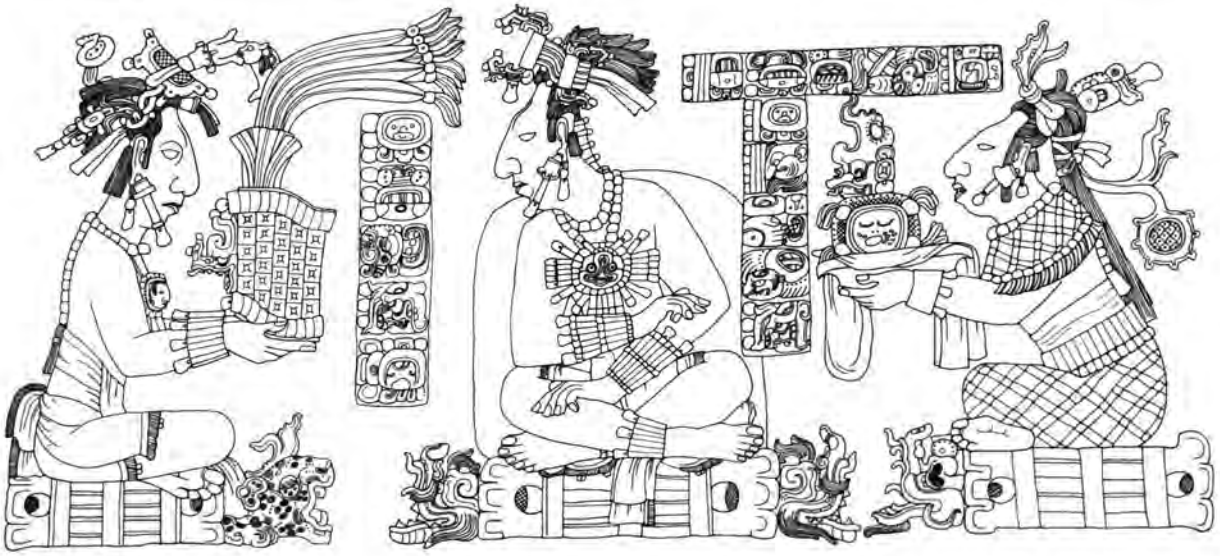
A

B

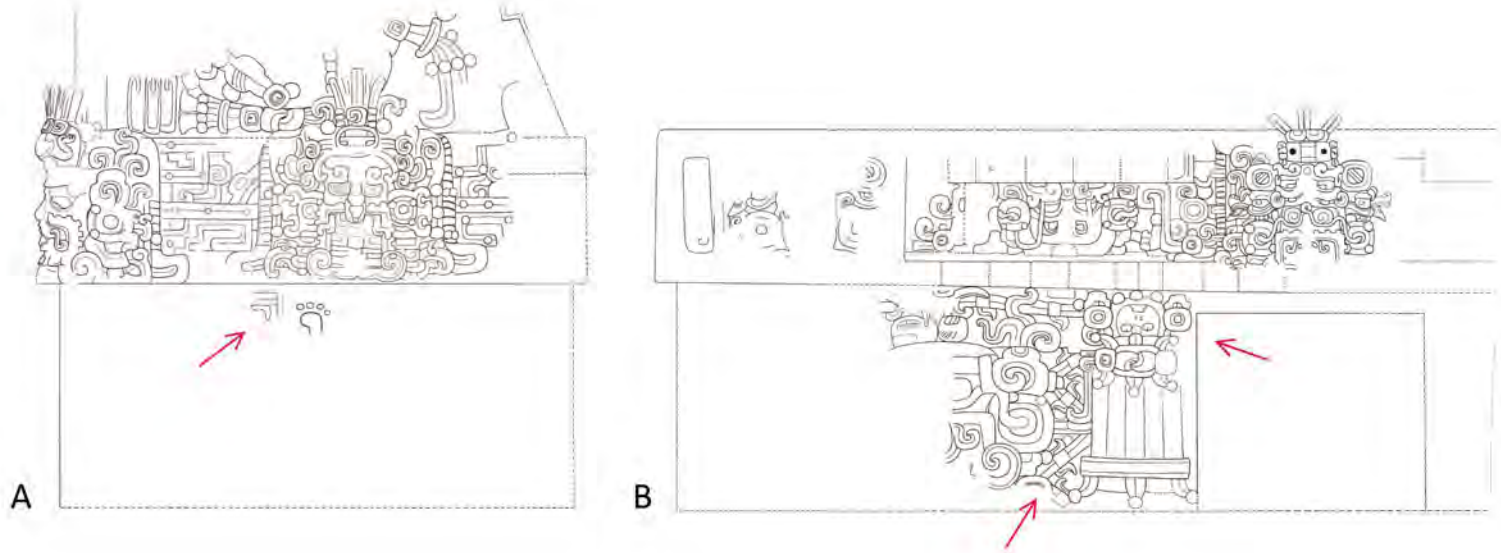
C

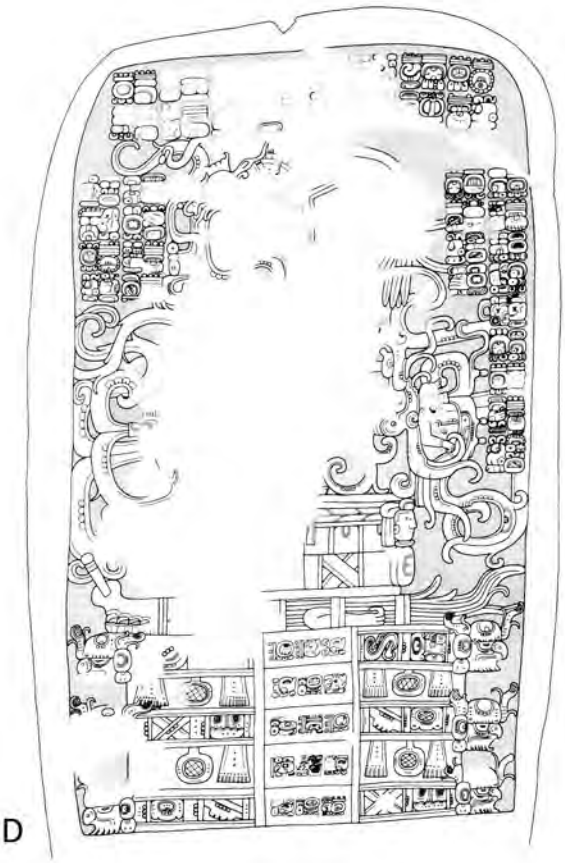
Fig. 5.56: A y B) personajes n°2 y 3 del friso de Balamkú. En los dos casos los cojines forrados con piel de jaguar está señalados; C) Tablero Oval de la Casa E del Palacio de Palenque; D) Detalle de la tableta del Palacio de Palenque.

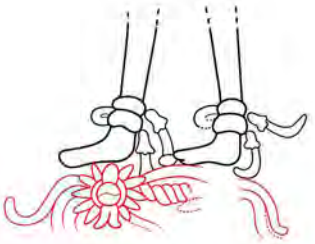
Créditos: A y B, dibujos de Daniel Salazar; C y D, dibujos de Linda Schele. Disponibles en Famsi: http://research.famsi.org/spanish/schele_es.html



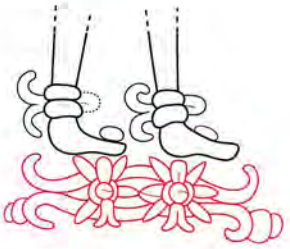
D



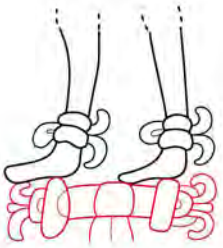




E personaje n°1



F personaje n°2



G personaje n°3

Fig. 5.57: A) Cara noreste del Templo del Sol Nocturno (los restos de estuco que representan un andamio con una huella están señalados); B) Cara oeste del Templo del Sol Nocturno (los restos del anadamio y la cabeza del sacrificado están señaladas con flechas); C) Estela 11 de Piedras Negras; D) Estela 32 de Naranjo; E - G) Detalles de los andamios y tronos debajo de los personajes en los relieves de H Sub-10, Uaxactún; H) Detalle de un vaso polícromo del Clásico tardío (procedencia desconocida).

Créditos: A y B, dibujos de Mary Clarke; C y D, dibujos de Linda Schele. Disponibles en Famsi: http://research.famsi.org/spanish/schele_es.html; E - G, dibujos de Daniel Salazar; H, dibujo tomado de Stone y Zender 2011.

A

B

C

Fig. 5.58: A) Escena del descenso y la derrota progresiva de la Deidad Aver Principal a manos de Juun Ajaw; B) Vejación del Dios L; C) Humillación y "derrota" del Dios L por el dios del maíz.

Créditos: A, dibujo de Heather Hurst (tomado de Taube *et al*. 2010). Las secciones separadas del mural han sido unidas y modificadas por el autor; B y C, fotografías de J. Kerr, tomadas de Famsi (Maya Vase Data Base): http://research.mayavase.com/kerrmaya.html.

FIGURAS DEL CAPÍTULO 6

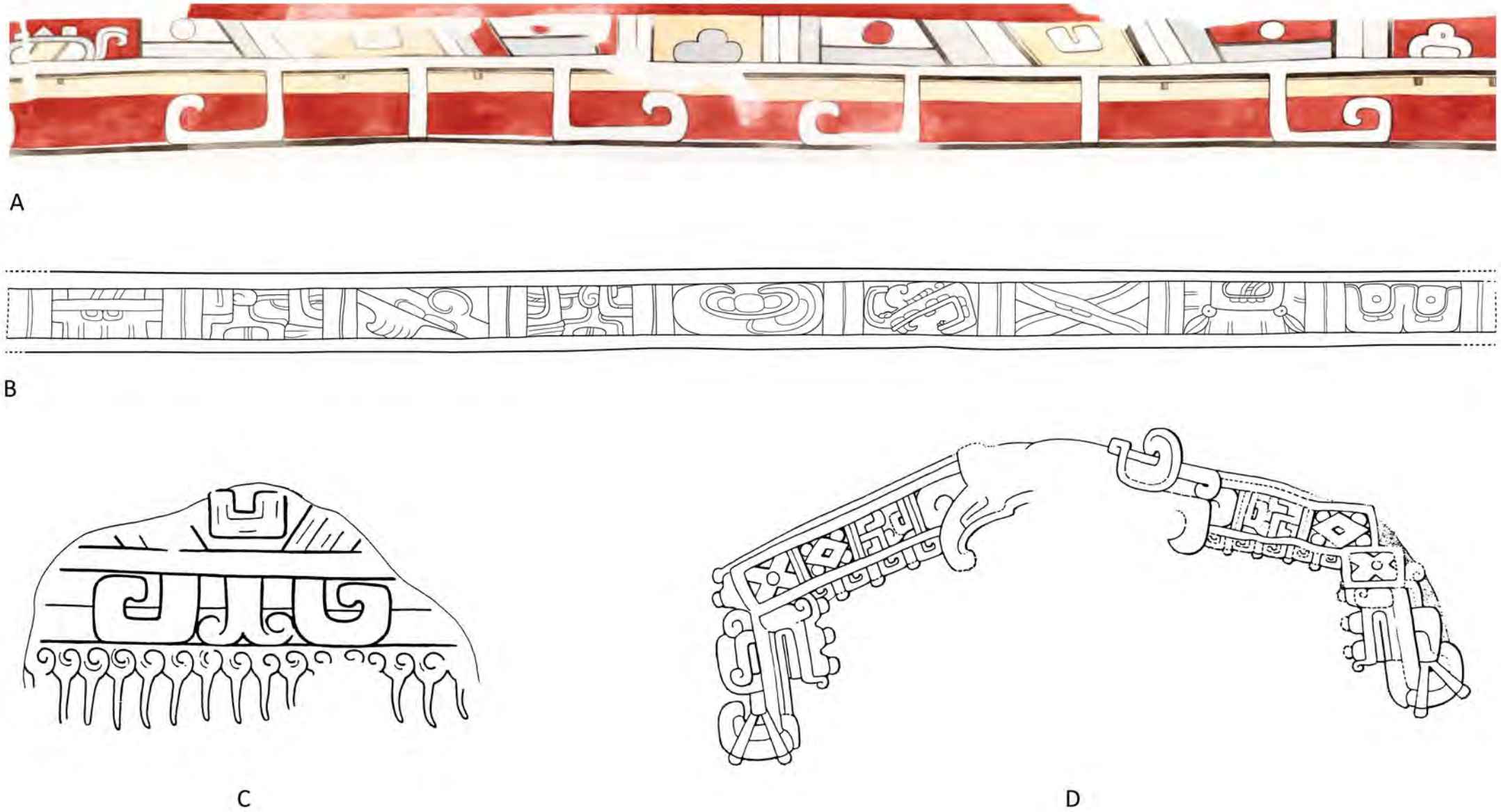
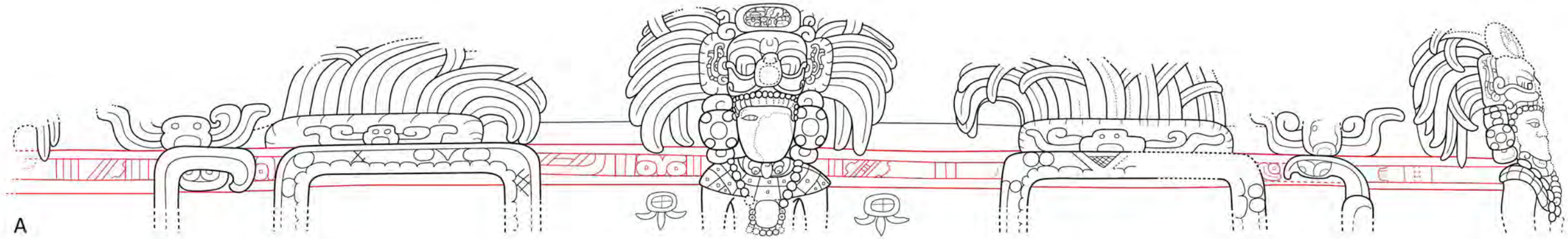
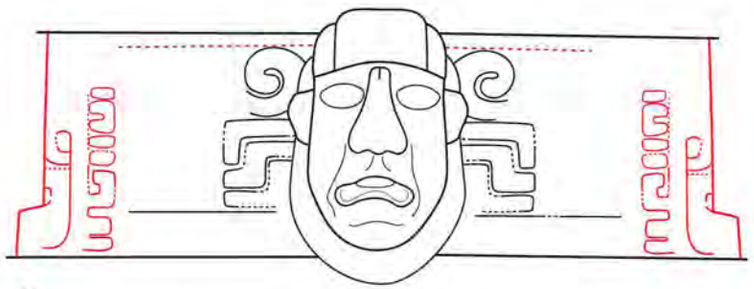
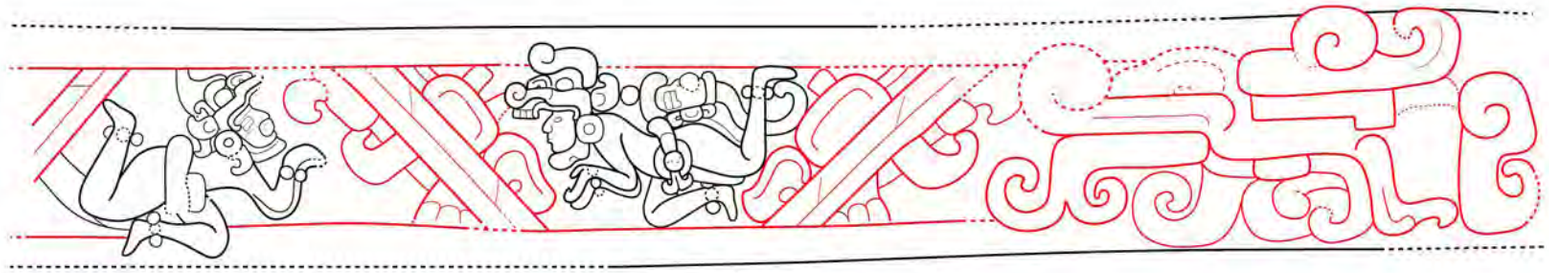


Fig. 6.1: A) Banda celeste del mural poniente de San Bartolo; B) Detalle de banda celeste de la lápida del Templo de las Inscripciones de Palenque; C) Banda celeste de la Estela 21 de Izapa; D) Banda celeste del Altar 12 de Tak'alik Ab'aj.

Créditos: A, dibujo de H. Hurst (tomado de Taube *et al*. 2010), modificado por el autor; B, dibujo de Daniel Salazar; C, dibujo de A. Moreno modificado por el autor; D, dibujo de J. Porter modificado por el autor.







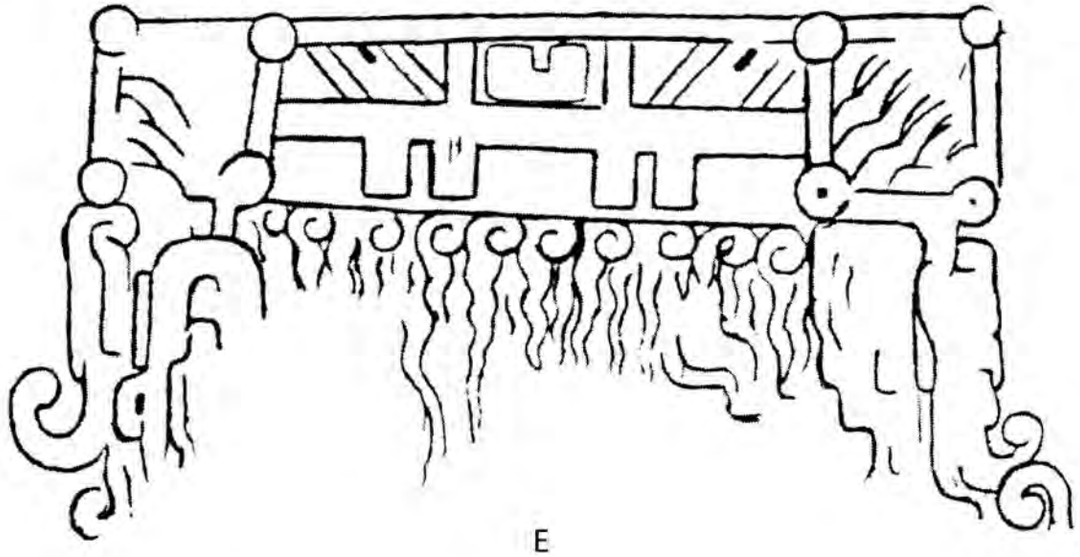


Fig. 6.2: A) Banda celeste del friso de Holmul; B) Serpientes de la banda celeste del mascarón 142 Norte de Yaxhá (en rojo); C) Serpiente de la banda celeste del mascarón de Kabul en Izamal (en rojo); D) Banda celeste y saurio en el tablero inferior de la Calzada Acrópolis de El Mirador; E) Banda celeste de la Estela 26 de Izapa con saurios en los extremos, muy similares al saurio del tablero de El Mirador.

Créditos: A - D, dibujos de Daniel Salazar; E, boceto de A. Moreno modificado por el autor.

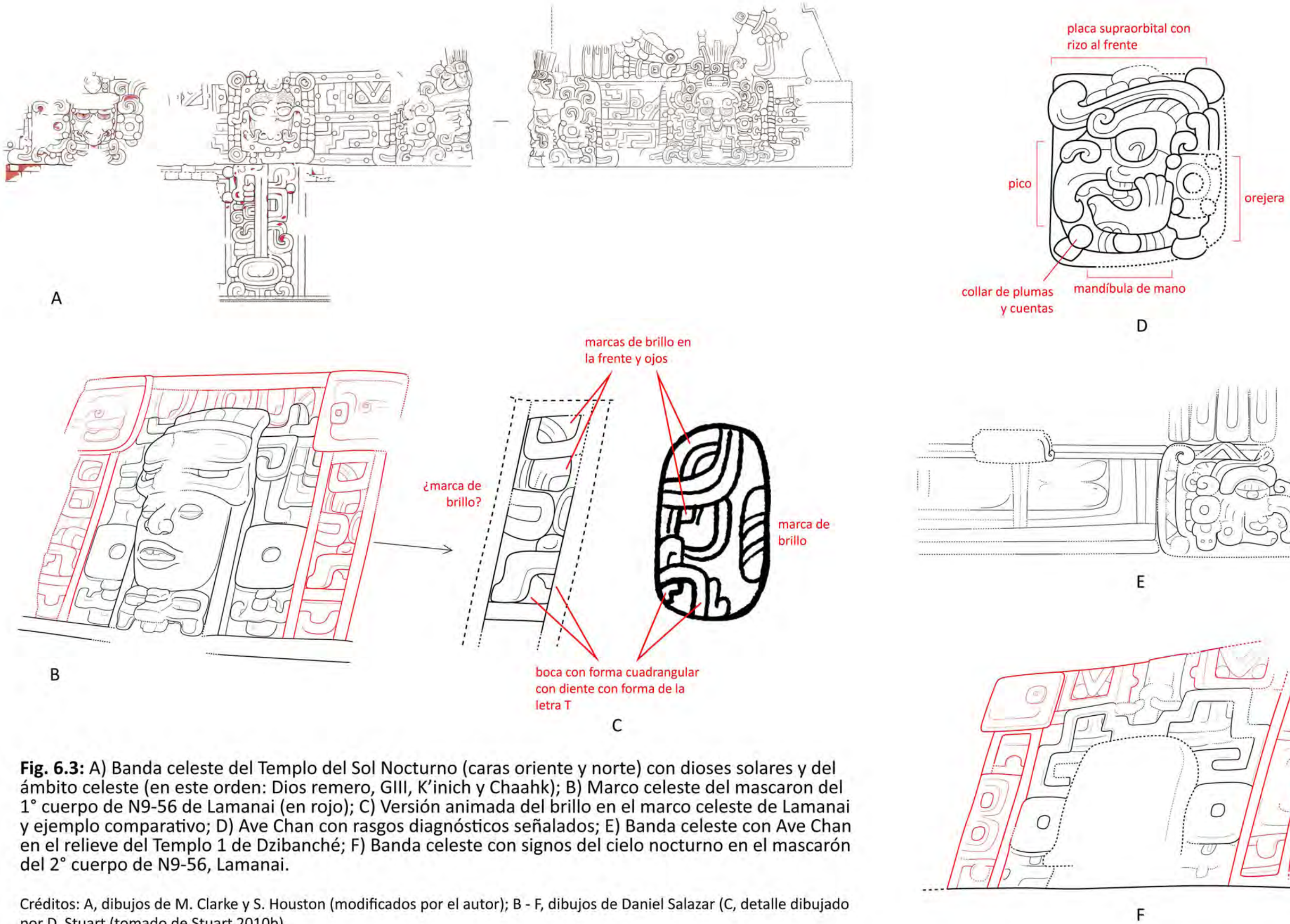


Fig. 6.3: A) Banda celeste del Templo del Sol Nocturno (caras oriente y norte) con dioses solares y del ámbito celeste (en este orden: Dios remero, GIII, K'inich y Chaahk); B) Marco celeste del mascaron del 1° cuerpo de N9-56 de Lamanai (en rojo); C) Versión animada del brillo en el marco celeste de Lamanai y ejemplo comparativo; D) Ave Chan con rasgos diagnósticos señalados; E) Banda celeste con Ave Chan en el relieve del Templo 1 de Dzibanché; F) Banda celeste con signos del cielo nocturno en el mascarón del 2° cuerpo de N9-56, Lamanai.

Créditos: A, dibujos de M. Clarke y S. Houston (modificados por el autor); B - F, dibujos de Daniel Salazar (C, detalle dibujado por D. Stuart (tomado de Stuart 2010b).

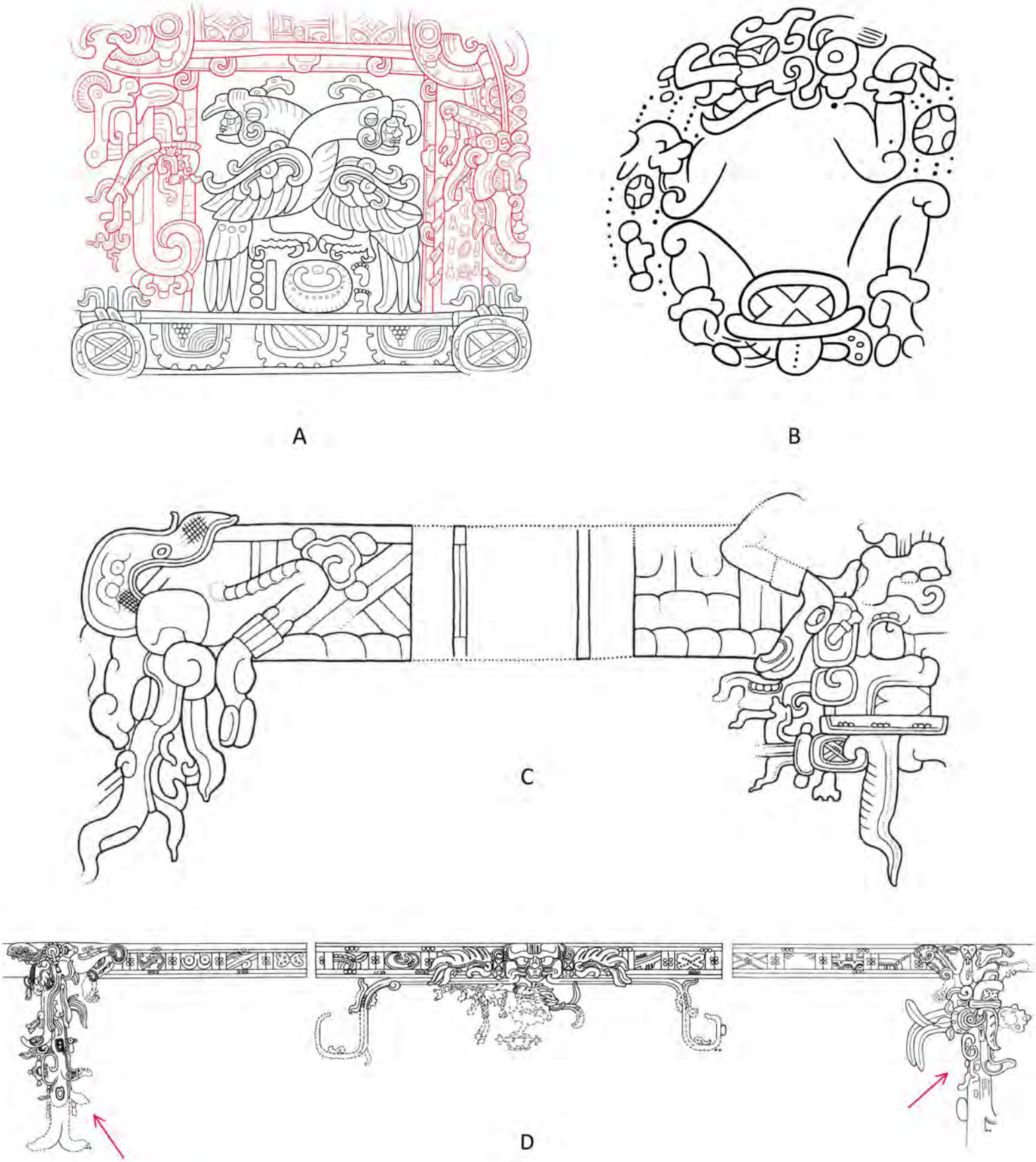


Fig. 6.4: A) Tablero de Margarita, Copán, con banda celeste y Cocodrilo-Venado Estelar (CVE) delineados con rojo. Nótese el flujo de líquido del lado derecho marcado con signos **YAX** y de completamiento, elementos brillantes y cuentas; B) CVE en una orejera de procedencia desconocida (Clásico temprano); C) CVE en la Estela 11 de Piedras Negras (Clásico tardío); D) Relieve de la Casa E del Palacio de Palenque que muestra al CVE derramando líquidos preciosos marcados con los mismos signos que en el tablero de Margarita.

Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar; B y C, dibujo de Simon Martin (tomados de Martin 2015); D, dibujo de M. G. Robertson (modificado por el autor).

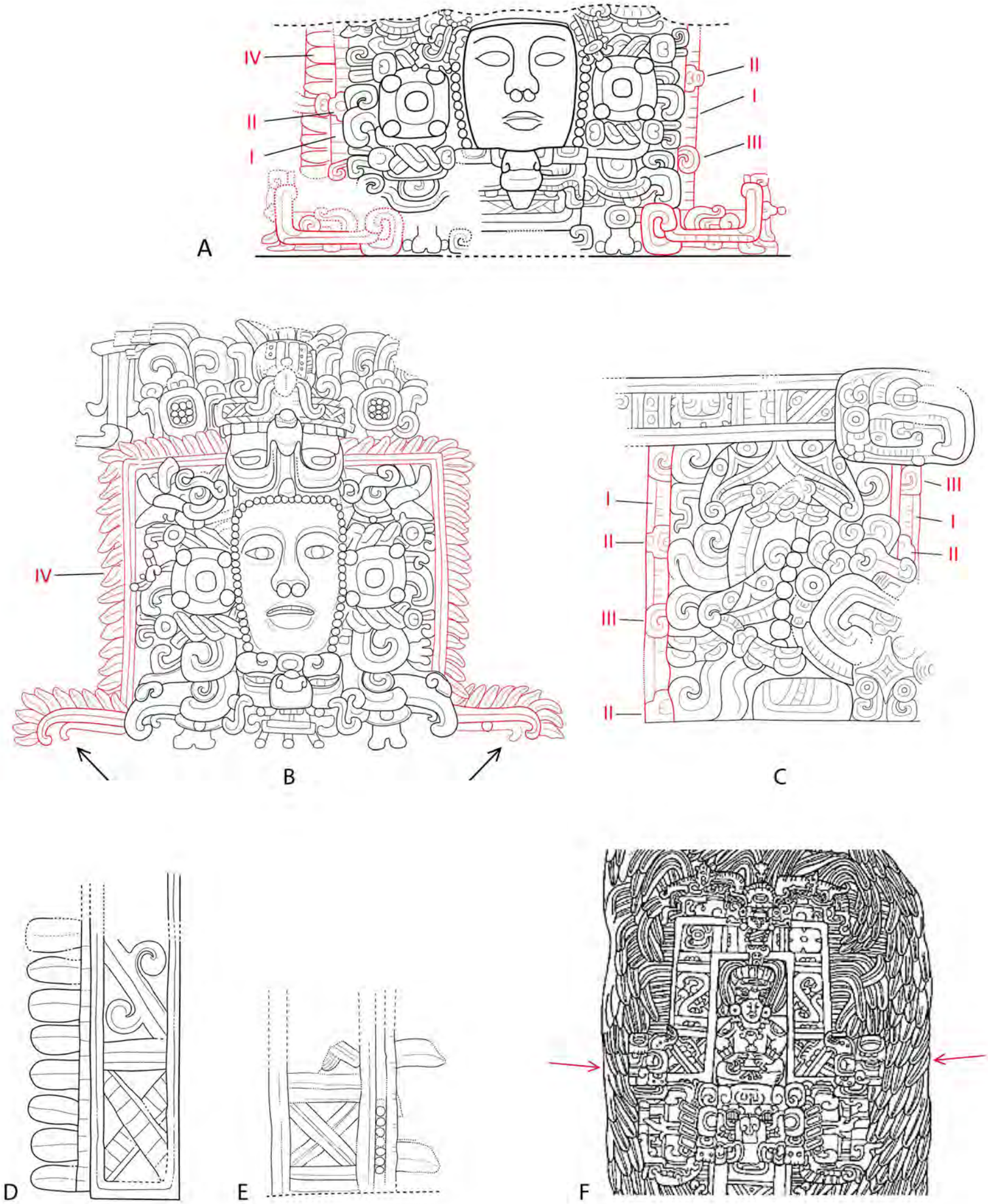


Fig. 6.5: A) Banda celeste abreviada en un módulo del friso Pimiento, Xultún (con rojo); B) Banda celeste abreviada en el friso de Placeres (con rojo y picos de ave señalados); C) Relieve de Macizo, Copán; D y E) Bandas celestes emplumadas en mascarones de Edzná (Edif. 5 pisos y 414); F) Detalle de la Estela 1 de Quiriguá.

Rasgos de las bandas celestes simplificadas: I) franja delgada con posibles marcas de brillo; II) Signos T533; III) Pares de volutas; IV) Hilera de plumas.

Créditos: A - E, dibujos de Daniel Salazar; F, dibujo tomado de Looper 2005 (modificado por el autor).

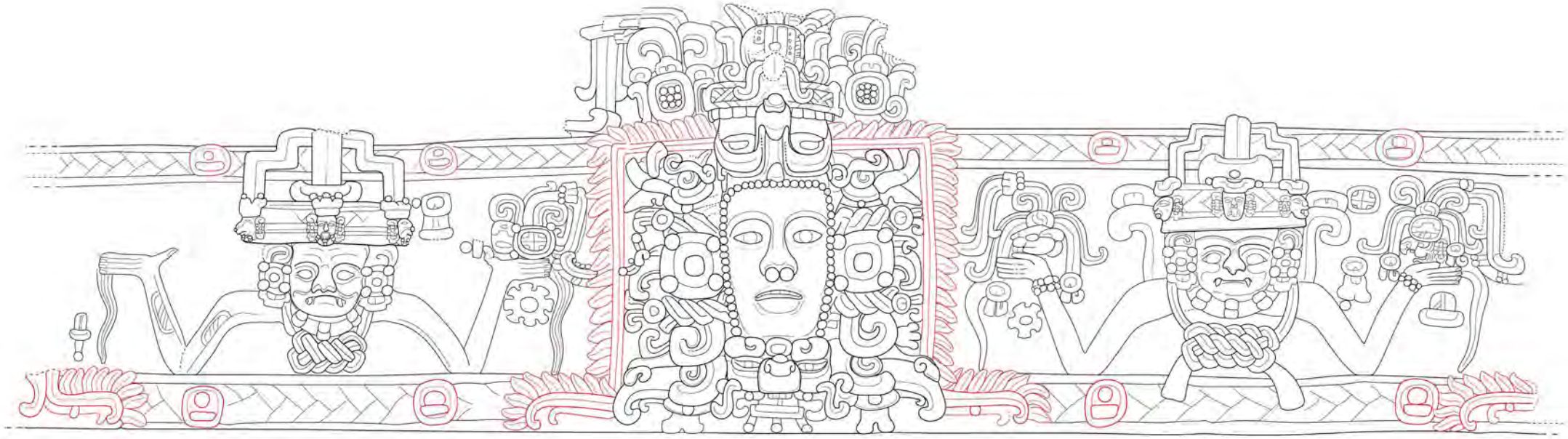


Fig. 6.6: Lugar *Wak Chan*, "6 Cielo", representado en la escena del friso de Placeres con la conjunción de bandas celestes emplumadas (también incadas por los restos en cada extremo) y por numerales 6 que en las secciones superiores e inferiores del friso.

La escena que se muestra en la imagen es la que corresponde a la que se ha conservado en el Museo Nacional de Antropología. Para ver la reconstrucción hipotética del friso completo, véase la Imagen n°16 del *Corpus*.

Dibujo de Daniel Salazar.

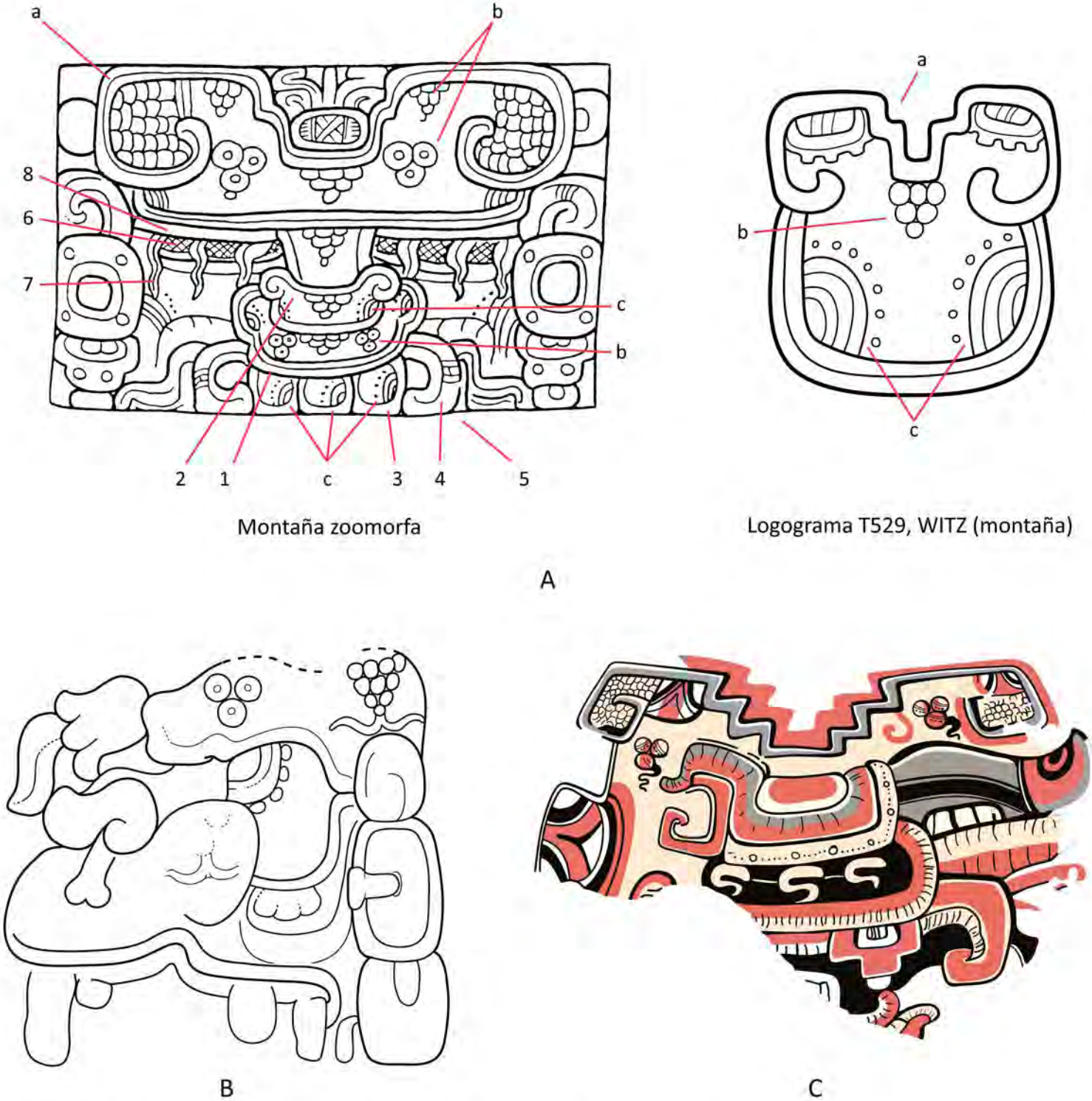
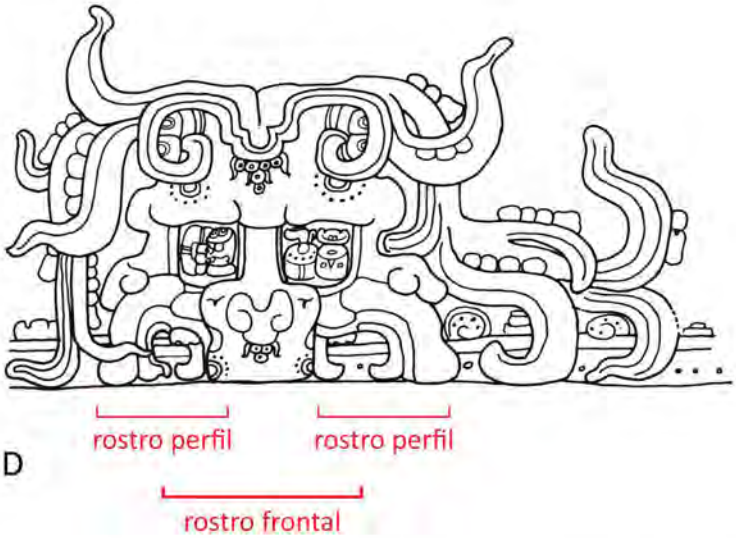


Fig. 6.7 (I): Formas de representar la montaña zoomorfa y rasgos básicos.
A) Montaña zoomorfa en vista frontal (con rasgos señalados) y comparación con signo T529; B) Montaña de perfil en una fahada zoomorfa temprana de Toniná (patio de las Luciérnagas); C) Montaña de perfil en una olla polícroma procedente de Río Azul.

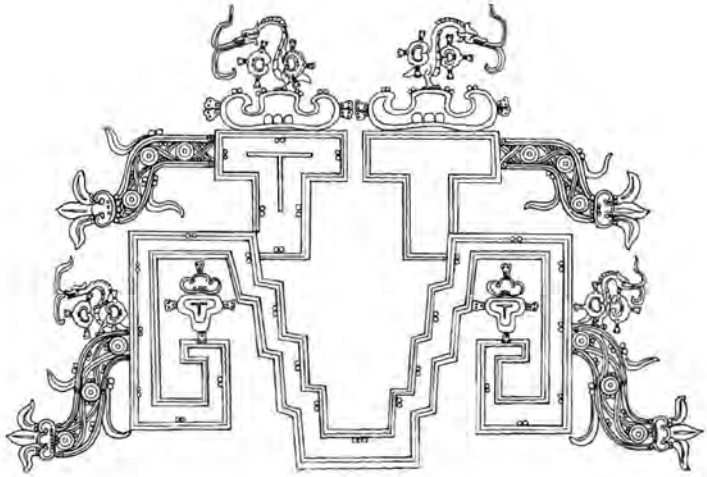
Rasgos zoomorfos del *witz* (señalados en A): 1) Hocico o labio superior prominente; 2) Nariz abultada y enroscada; 3) Dientes con marcas de piedra, presentes en el logograma **TUUN**, "piedra", al igual que en T529; 4) Colmillos alargardos y enroscados en la punta (generalmente en las comisuras de las fauces); 5) Ausencia de maxilar inferior (en la mayoría de casos); 6) Ojos ovalados o rectangulares; 7) Pestañas onduladas; 8) Párpados que en ocasiones son estriados.

Rasgos compartidos con el logograma T529 (señalados en A): a) Hendidura frontal escalonada y con volutas en los extremos. En ocasiones, sobre todo en las representaciones de perfil, la hendidura puede reemplazarse por una placa supra orbital de controno sinuoso con volutas y una flor al frente; b) Marcas de piedra similares a las del logograma **TUUN**; c) Marcas de piedra con forma de líneas curvas paralelas.

Créditos: Montaña zoomorfa de frente (en A), dibujo tomado de Houston et al. 2006, modificado por el autor; B, C y signo T529, dibujos de Daniel Salazar.



D

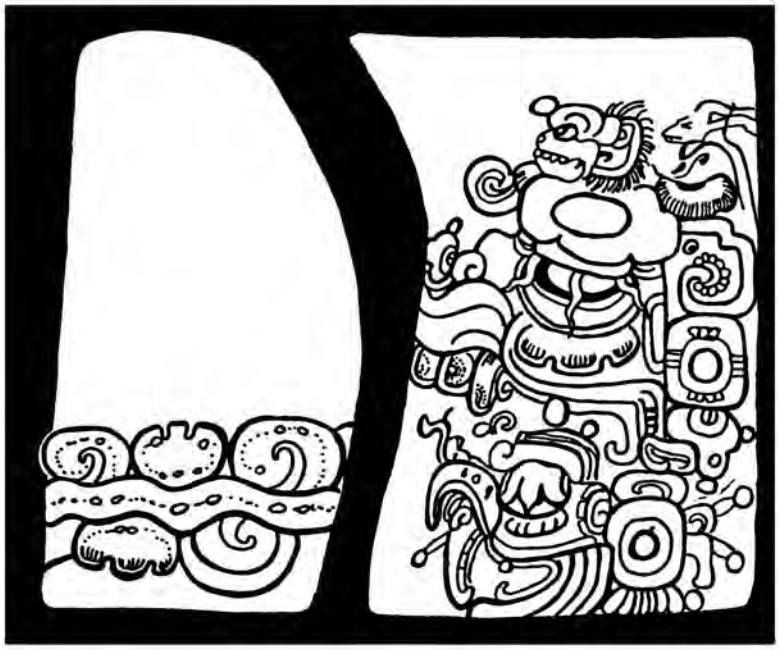


E

Fig. 6.7 (II): Formas de representar la montaña zoomorfa y rasgos básicos (cont.).
D) Montaña zoomorfa compuesta en el panel del Templo de la Cruz Foliada de Palenque; E) Hendidura escalonada como representación *pars pro toto* de la montaña. Relieve de estuco de la Casa B del Palacio de Palenque.

Créditos: A y B, dibujos de M. G. Robertson modificados por el autor.

A



B

Fig. 6.8: A) Montaña de los sustentos en el mural poniente de san Bartolo. Nótese la abundancia vegetal y animal en la cima de la montaña y la representación de la cueva como las fauces del zoomorfo; B) Montaña zoomorfa en el mural de la Tumba 1 de Río Azul. Nótese que las fauces contienen la conflación de dos signos (**CHAN** y **CH'EN**) en variante de cabeza.

Créditos: A, dibujo de H. Hurst; B, dibujo tomado de Hellmuth 1987b. Ambos dibujos modificados por el autor.

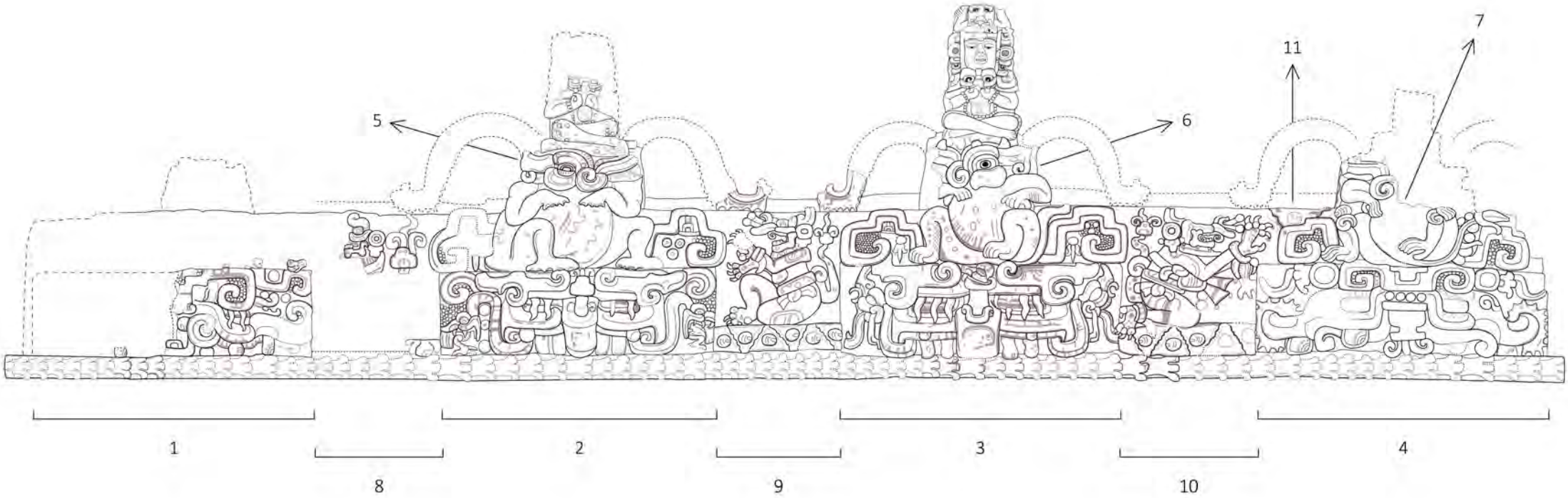


Fig. 6.9: Espacio cosmológico en el friso de Balamkú.
Nota: el color de base se ha suprimido para más claridad de los elementos iconográficos y las franjas de color rojo oscuro se han aclarado con la misma intención.

Elementos que definen y connotan el espacio cosmológico:
- Montañas Zoomorfas (MZ): 1) MZ1; 2) MZ2; 3) MZ3; 4) MZ4

- Criaturas zoomorfas sobre las montañas (de cuyas fauces brotan foliaciones acuáticas [hojas de lirio]: 5) sapo híbrido sobre MZ2; 6) Cocodrilo sobre MZ3; 7) Árbol-cocodrilo sobre MZ4

- Espacio acuático subterráneo entre las montañas: bandas acuáticas n°8, 9, 10 y 11

Crédito: dibujo de Daniel Salazar.

Topónimos asociados a cada montaña del friso:

Topónimo en el entrecejo de la MZ1

Topónimo en el entrecejo de la MZ2

Topónimo en el entrecejo de la MZ3

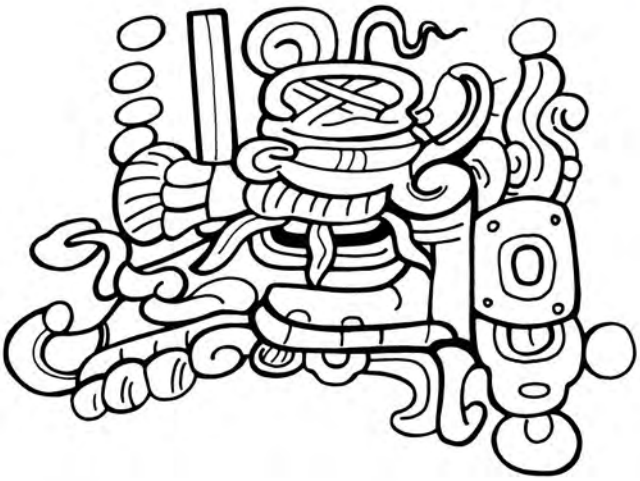
Topónimo en la sección frontal de la MZ4

Fig. 6.10: A y B) Detalles de las estelas 11 y 6 de Izapa; C Y D) Serpientes que surgen de las fauces de los witz del Monumento 106 de Toniná y de una estela de El Perú; E) Estela 25 de Izapa; F) Árbol-cocodrilo en el vaso Deletaille.

Créditos: A, B y E, dibujos de A. Moreno modificados por el autor; C y D, dibujos de Daniel Salazar; F, dibujo tomado de Hellmuth 1988, modificado por el autor.

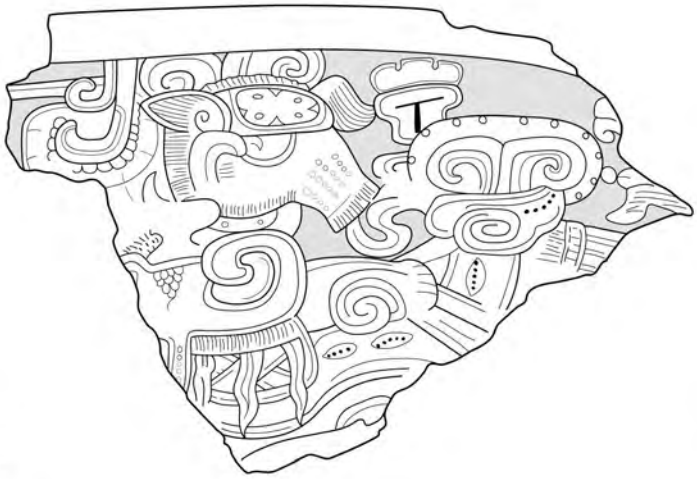
A

B



C

D



E

Fig. 6.11: A y B) Cabezas de *witz* en las Estructuras X y VI de Chicaná (los torrentes de agua que caen de flores están señalados con flechas); C) *Witz* del mural de la Tumba 2 de Río Azul; D) Topónimo **CH'ICH' - EHB? - WITZ - NAL** en la Tumba 25 de Río Azul; E) Montaña zoomorfa con un topónimo que incluye una cabeza de pecarí con el signo *k'in* y una media luna.

Créditos: A y B, fotografías de Daniel Salazar; C y E, dibujos de Daniel Salazar, D, dibujo de M. J. Acuña, modificado por el autor.

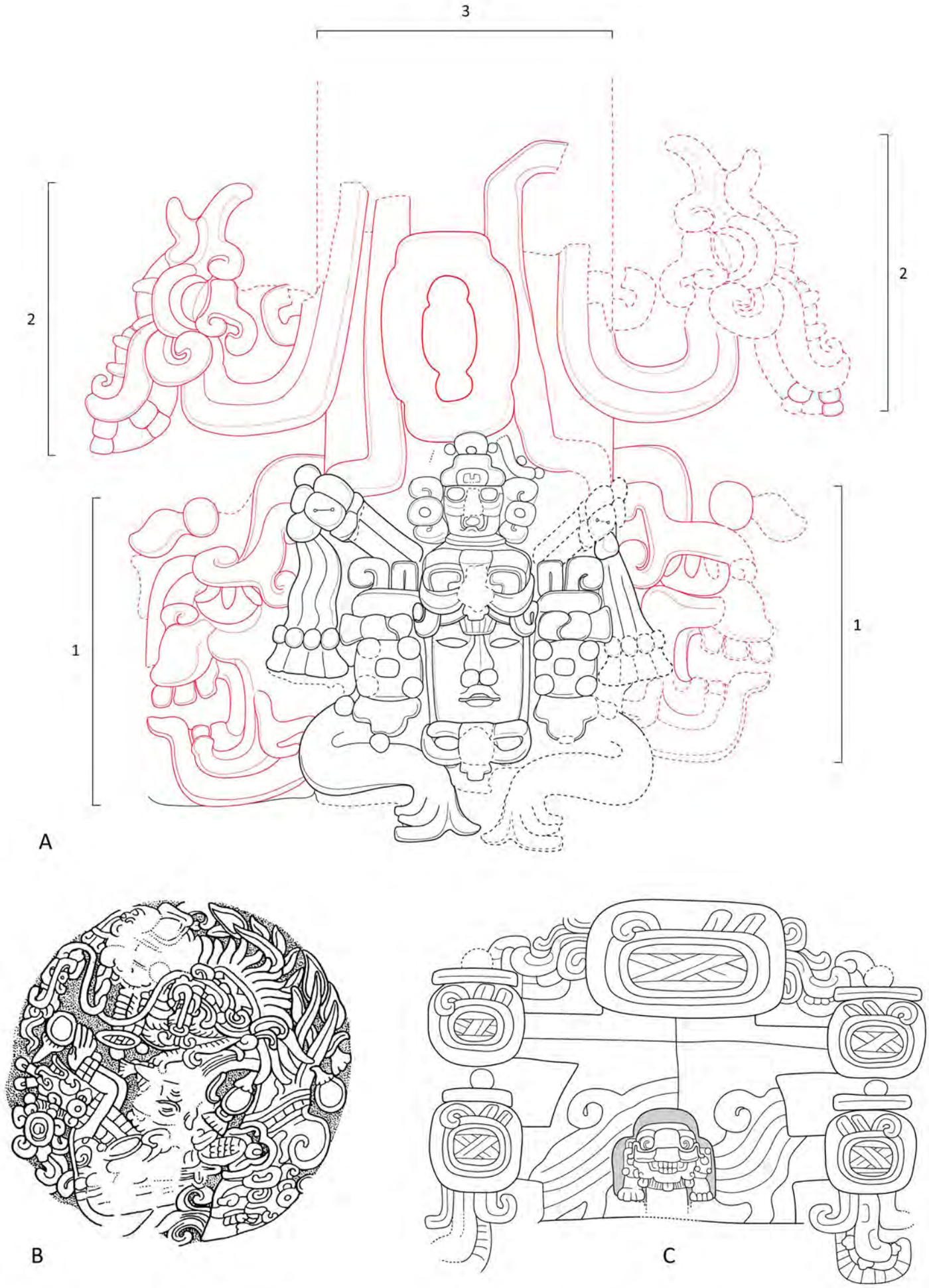


Fig. 6.12: A) Friso EX - S2 de Becán. Elementos del espacio cosmológico delineados con rojo: 1) *Witz* de perfil; 2) Serpientes; 3) Tronco de árbol con motivo cuadrilobulado en el centro; B) Escena que contiene un árbol con un motivo cuadrilobulado cerca de la base; C) Árbol en el mascarón Bayal (Xultún) con cueva en la base.

Créditos: A y C, dibujos de Daniel Salazar; B, dibujo de K. Taube (tomado de Taube *et al*. 2010).

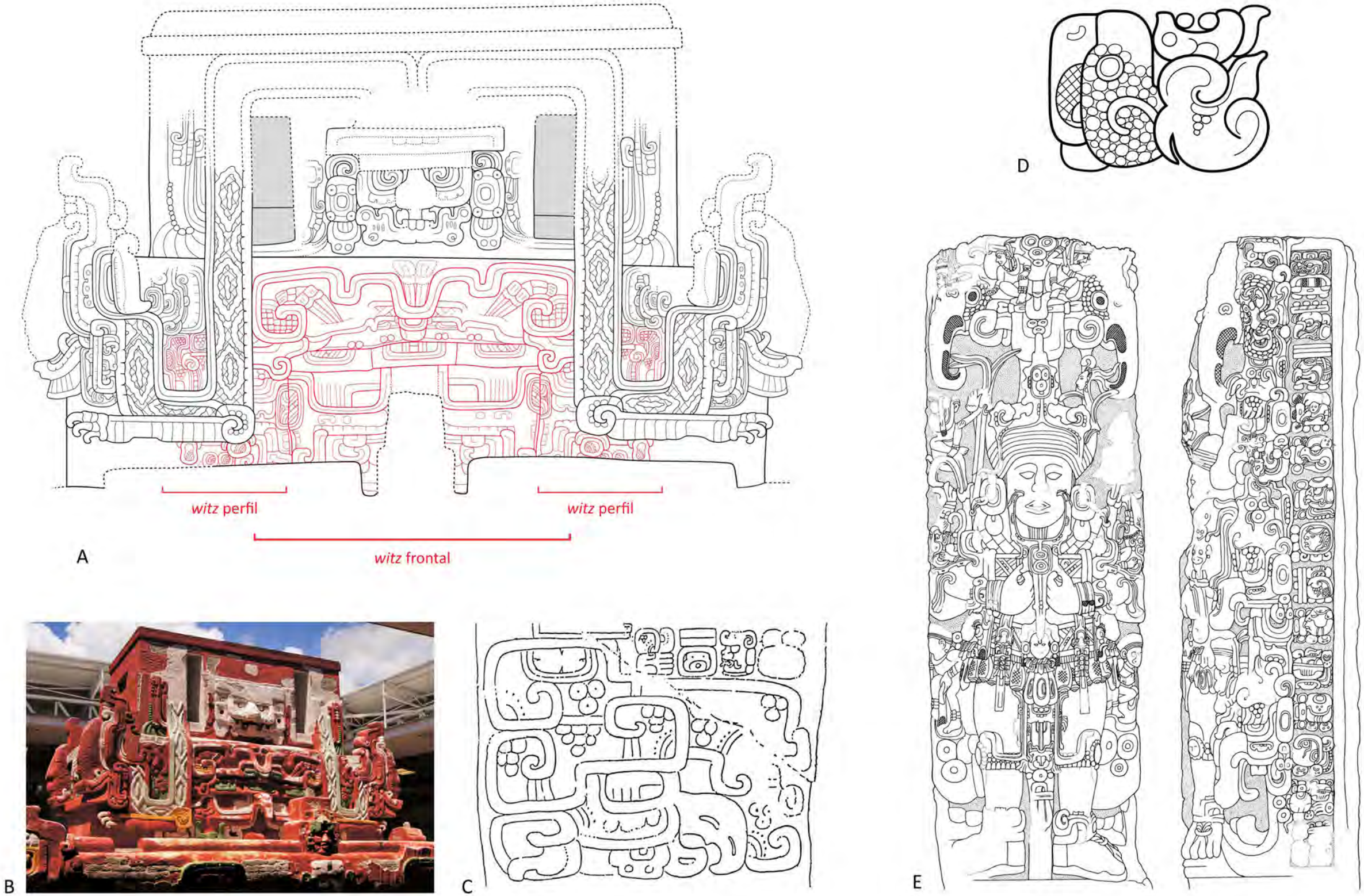
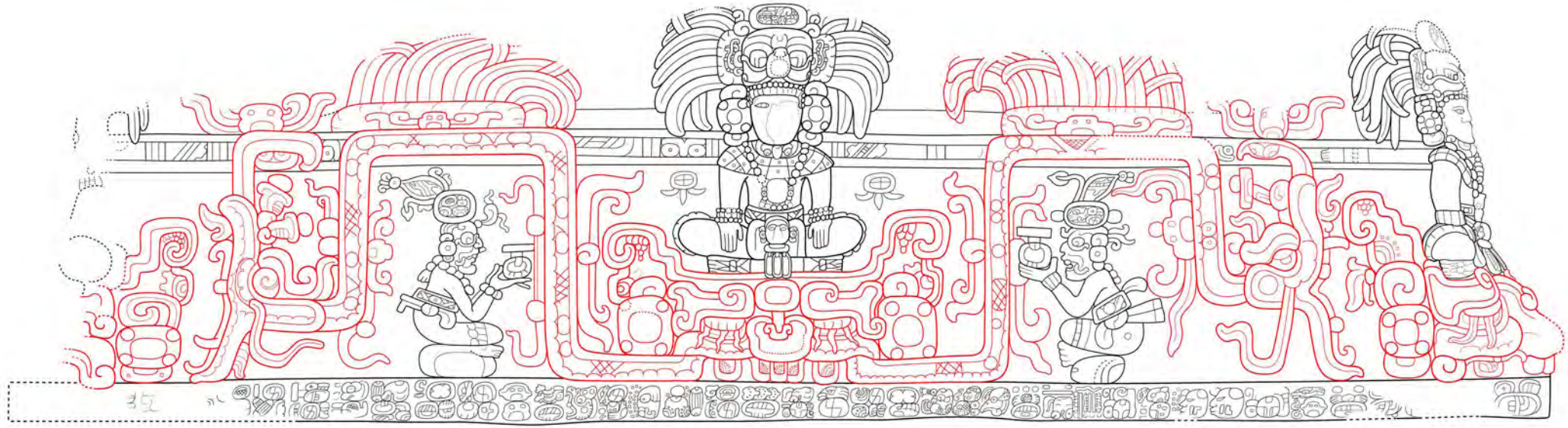


Fig. 6.13: A) Crestería oeste de Rosalila con witz en versión compuesta (señalado), brasero personificado y serpientes-conducto; B) Detalle de la réplica de Rosalila en el Museo de Escultura de Copán; C) Montaña-guacamaya en la base de la Estela 1 de Tres Islas; D) Topónimo MO'-wi-WITZ, *Mo' Witz,* en la cara posterior de la Estela B de Copán; E) Caras frontal (este) y lateral (norte) de la Estela B de Copán.

Créditos: A, B y D, dibujos y fotografía de Daniel Salazar; C, dibujo del acervo del autor; E, dibujos de Anne Dowd, modificados por el autor.



A

B

C

Fig. 6.14: A) Espacio cosmológico en el friso de Holmul delineado con rojo; B y C) frisos este y oeste del santuario del Templo de la Cruz de Palenque. Muestran la complementación de la cueva y el cielo, similar a lo que se observa en el friso del Templo del Sol Nocturno de El Zotz.

Créditos: A, dibujos de Daniel Salazar; B y C, fotografía de Merle G. Robertson (tomadas de Greene Robertson 1991) modificadas por el autor.

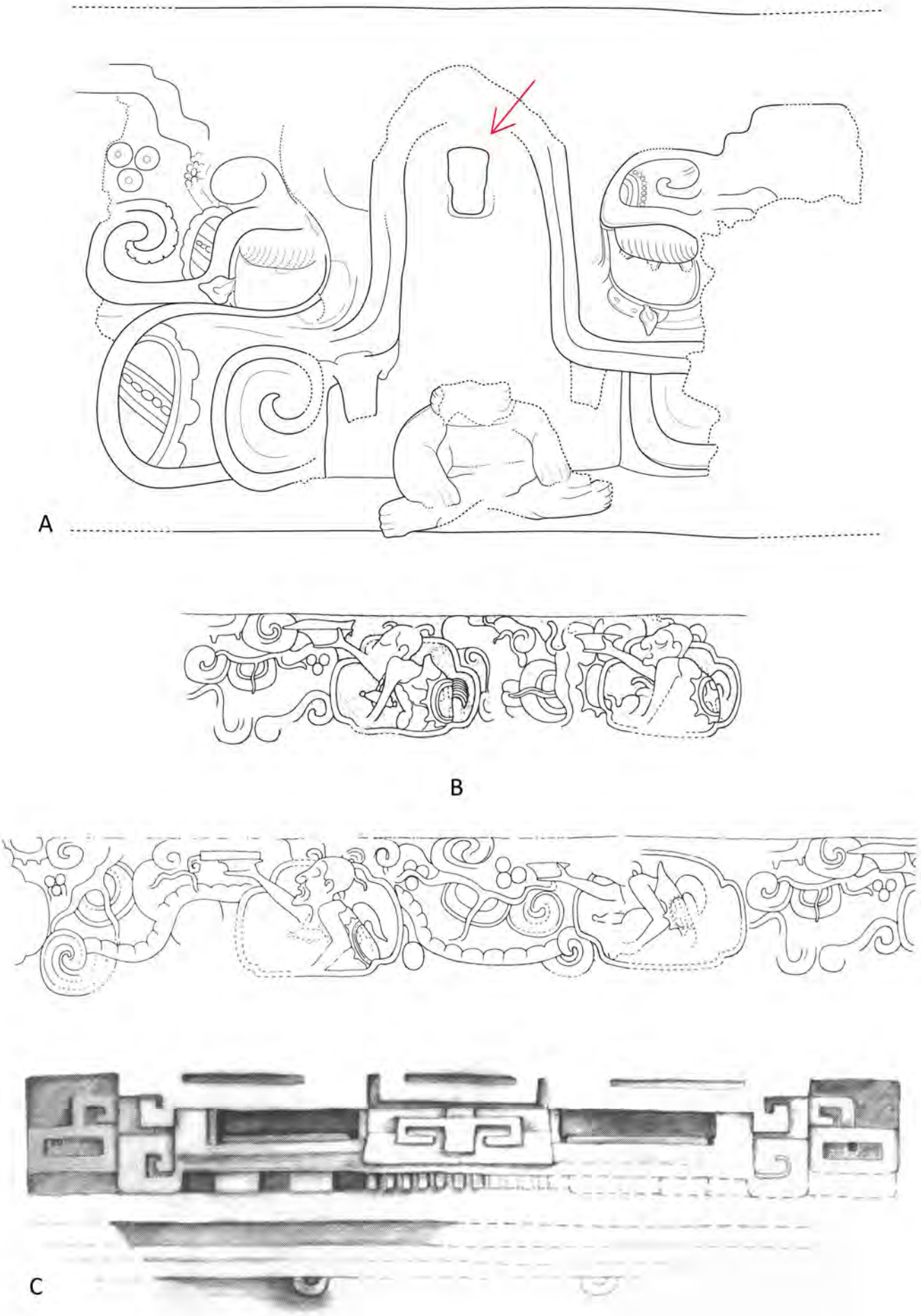
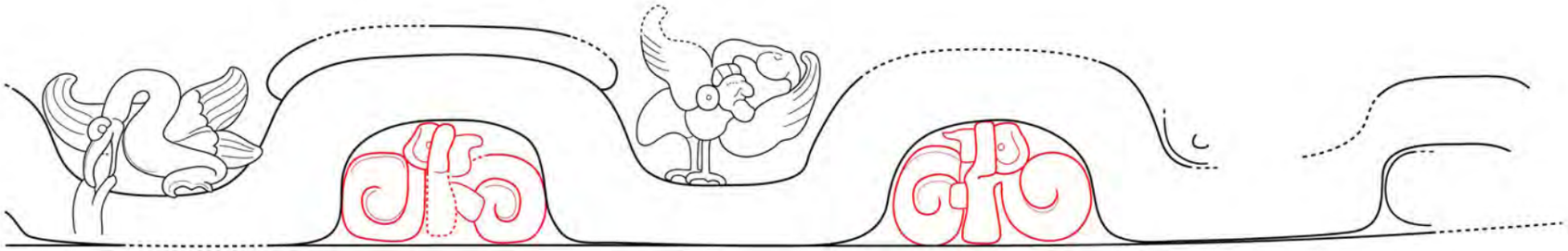
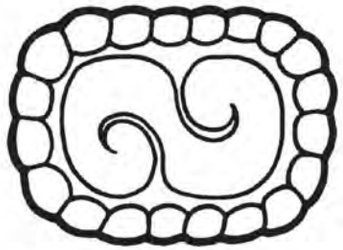


Fig. 6.15: A) Relieve del talud de la terraza 3 de Toniná. La flecha señala la abertura por la que fluía el agua de lluvia y caía sobre el personaje; B) Dibujo desenrrollado del Altar 4 de Tikal; C) Witz en la fachada principal de Índigo, Copán.

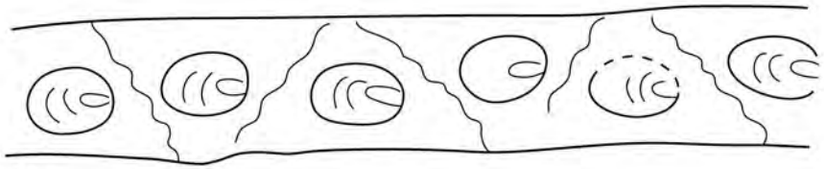
Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar; B, dibujo tomado de Hellmuth 1987b, modificado por el autor; C, dibujo tomado de Fash 2005.



A

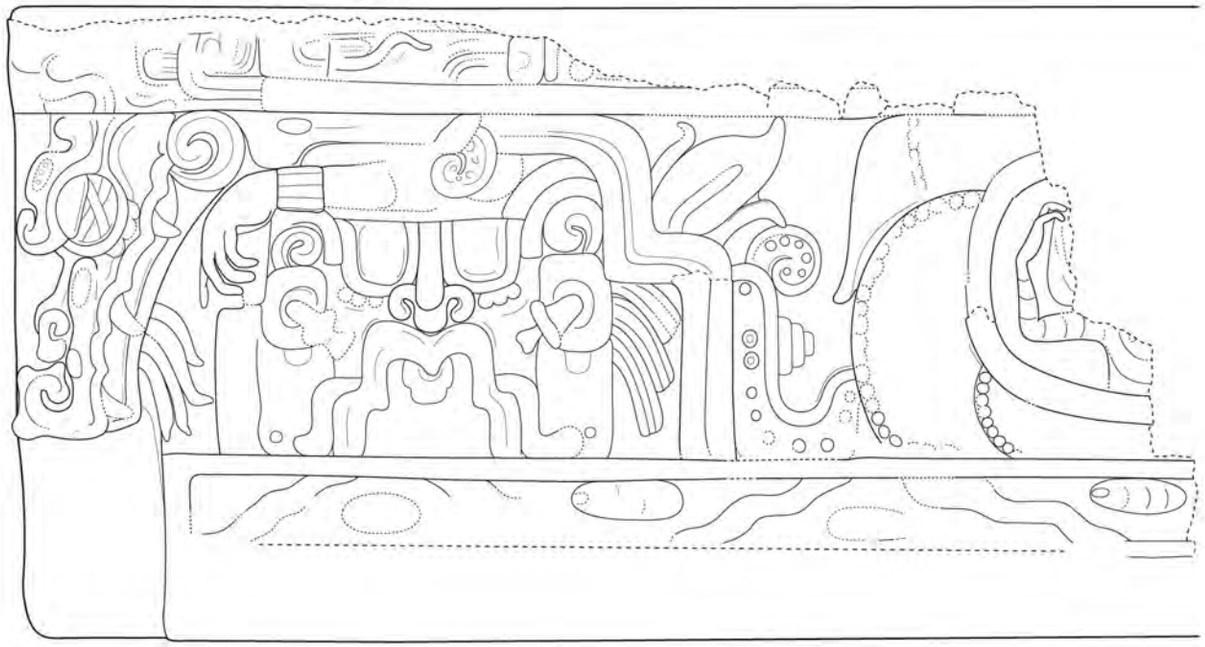


B



C

D



E

F

Fig. 6.16: A) Banda Acuática en el panel superior de la Calzada Acrópolis de El Mirador; B) Signo **MUYAL**, "nube"; C) Banda acuática subterránea del friso de Balamkú; D) Vaso K1941; E) Friso del Patio de las Luciérnagas de Toniná; F) Friso en la cara norte del Templo II del Grupo Tutil, Dzibanché. Boceto realizado durante el trabajo de campo de 2018.

Créditos: A, C, E y F, dibujos de Daniel Salazar; B, dibujo tomado de Stone y Zender 2011; D, imagen tomada del catálogo en línea de J. Kerr: http://www.famsi.org/spanish/

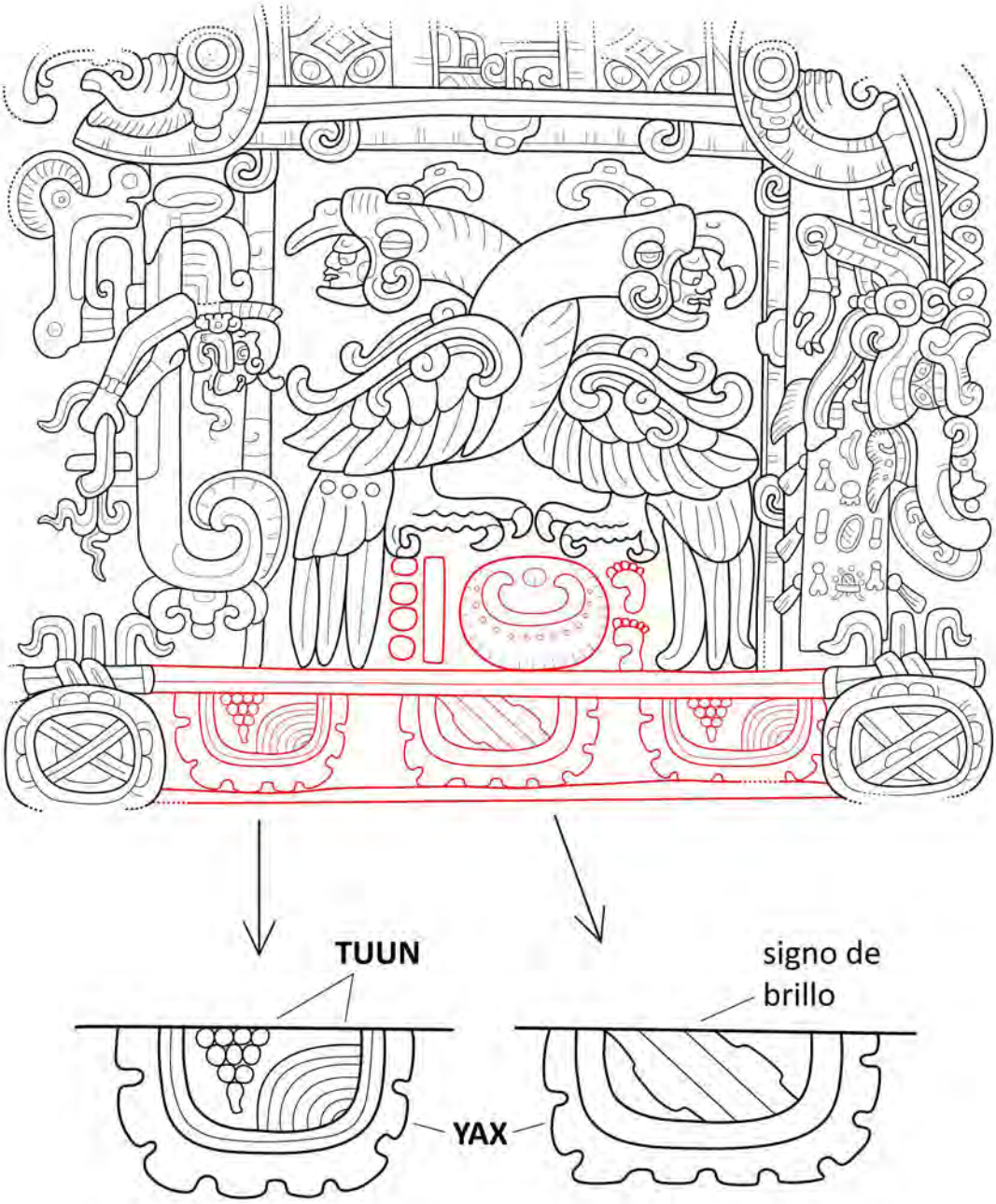
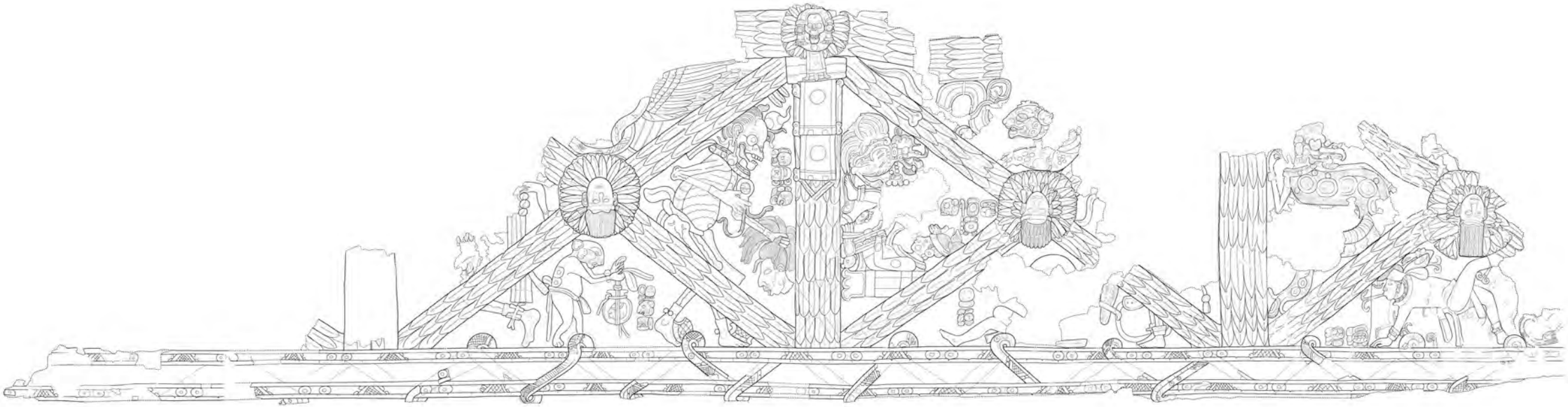


Fig. 6.17: Banda terrestre y topónimo en el tablero de Margarita, Copán (delineados con rojo). Véase en la Fig. 3.43K los colores utilizados en el compuesto jeroglífico *yaxtuun*: el azul-verde, que corresponde con el color *yax*, se utilizó como un complemento para enfatizar el signo.

Créditos: Dibujo de Daniel Salazar.

FIGURAS DEL CAPÍTULO 7



A

B

C

Fig. 7.1: Ejemplos de distintas narrativas en el arte maya del Clásico. A) Relieve de las "Cuatro Eras", Plataforma V de Toniná (ejemplo de narrativa simultánea); B) Vasija K4013 (ejemplo de narrativa monoescénica); C) Vasija K3033 (ejemplo de narrativa con el método de secuencialidad amplia).

Créditos: A, dibujo de Daniel Salazar; B y C, imágenes tomadas del archivo digital de J. Kerr (http://research.mayavase.com/kerrmaya.html).

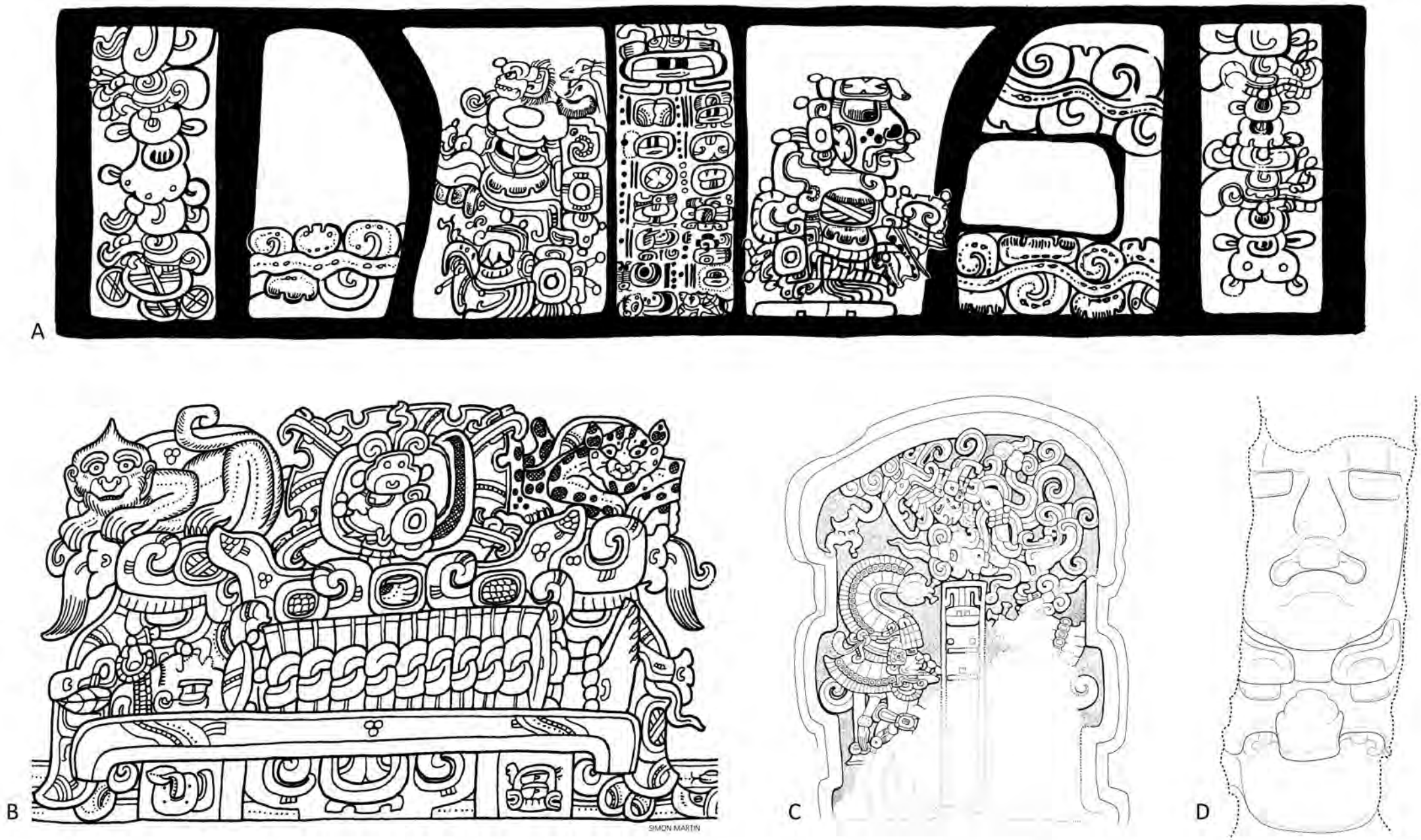
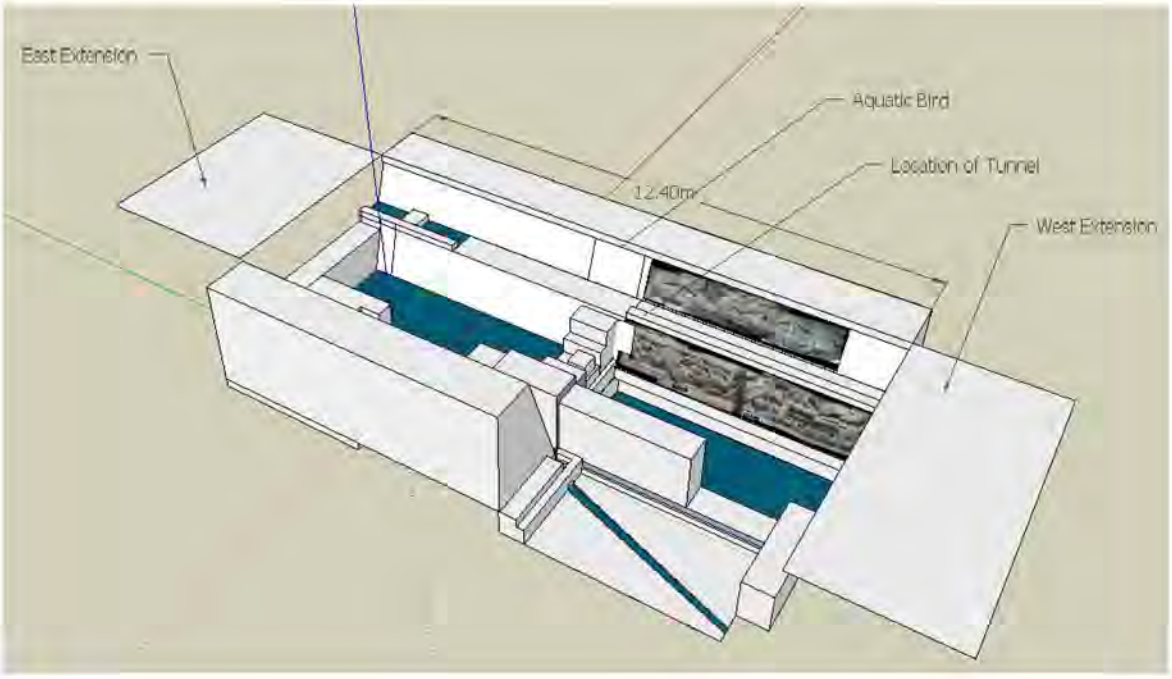
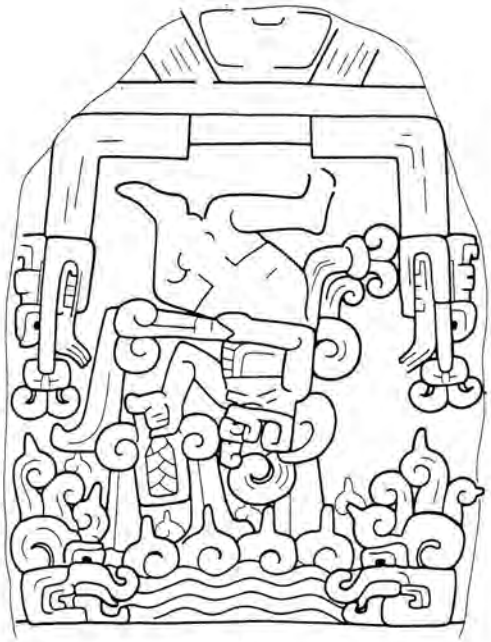


Fig. 7.2: A) Mural de la Tumba 1 de Río Azul, desplegado; B) Escena n°1 del Vaso de Berlín; C) Estela 2 de Tak'alik Ab'aj; D) Mascarón de la Estr. B2-Sub3 de Holtún.

Créditos: A, dibujo tomado de Hellmuth 1987b, modificado por el autor; B, dibujo de S. Martin (tomado de Chinchilla Mazariegos 2011a); C, dibujo de J. Porter (acervo de imágenes del autor) modificado por el autor; D, dibujo de Daniel Salazar (basado en registro fotográfico del autor)..



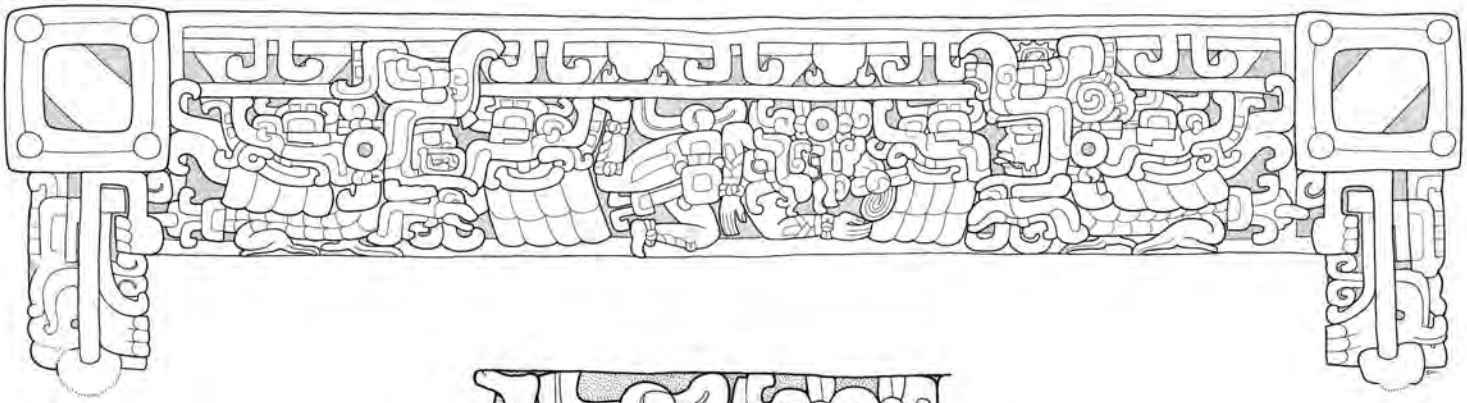
A

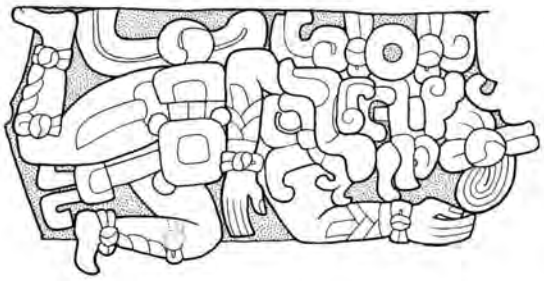


B

Fig. 7.3: A) Área de los canales del sistema hidráulico asociado a la calzada Acrópolis de El Mirador. Nótese la ubicación de los canales con respecto a los páneles de estuco; B) Estela 23 de Izapa; C) Friso de la Subestructura II C-I de Calakmul y detalle de Chaahk descendente.

Créditos: A, esquema tomado de Argyle 2010; B, dibujo de A. Moreno (modificado por el autor); C, dibujos de S. Martin (modficiados por el autor).





C

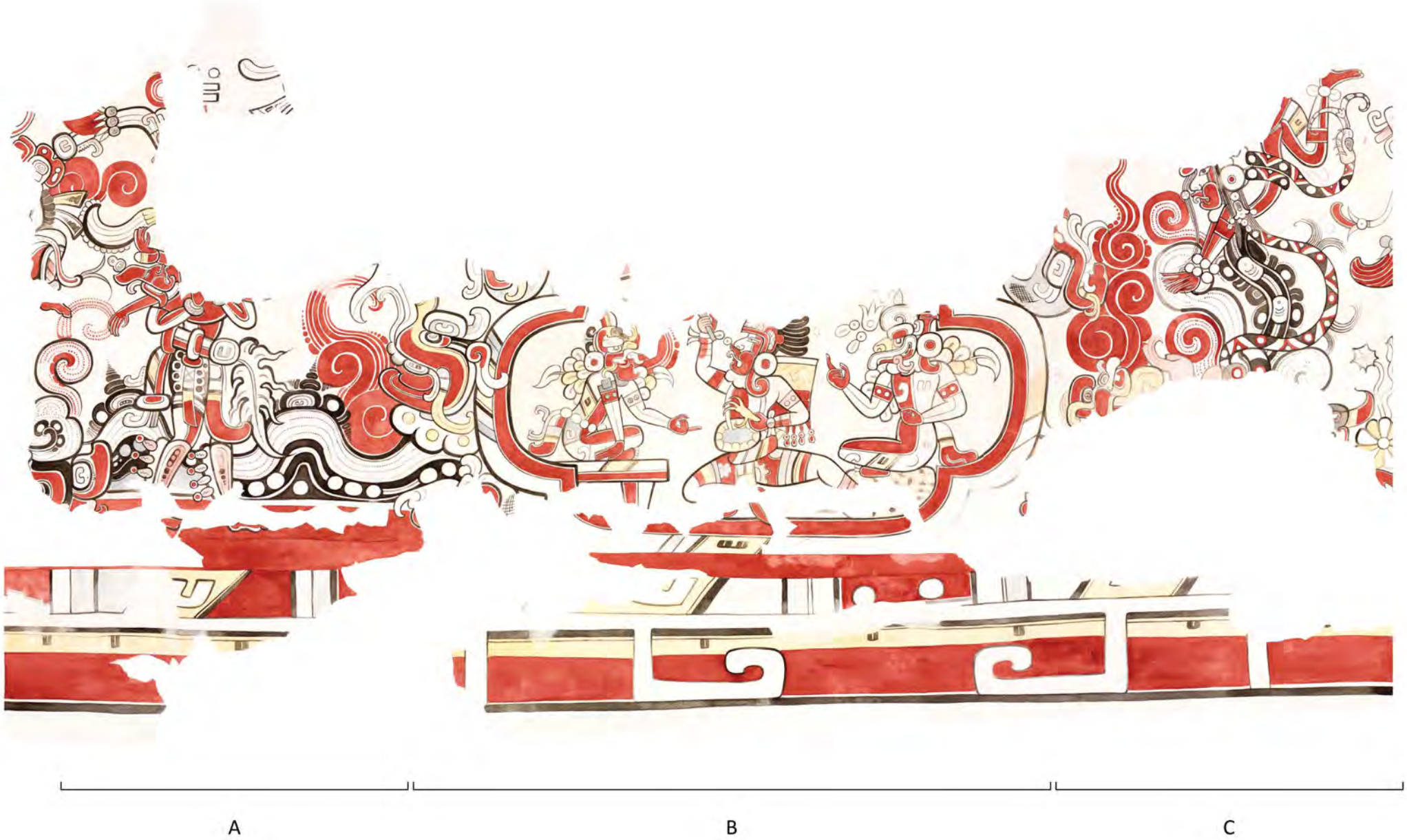
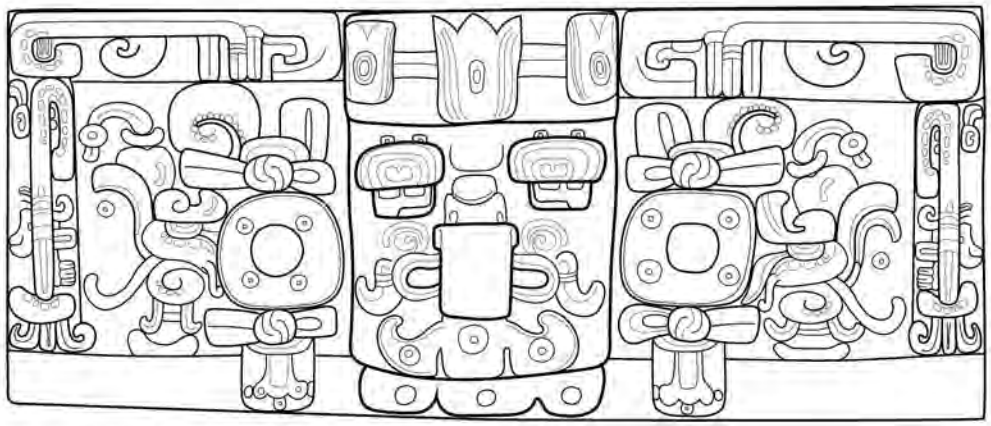
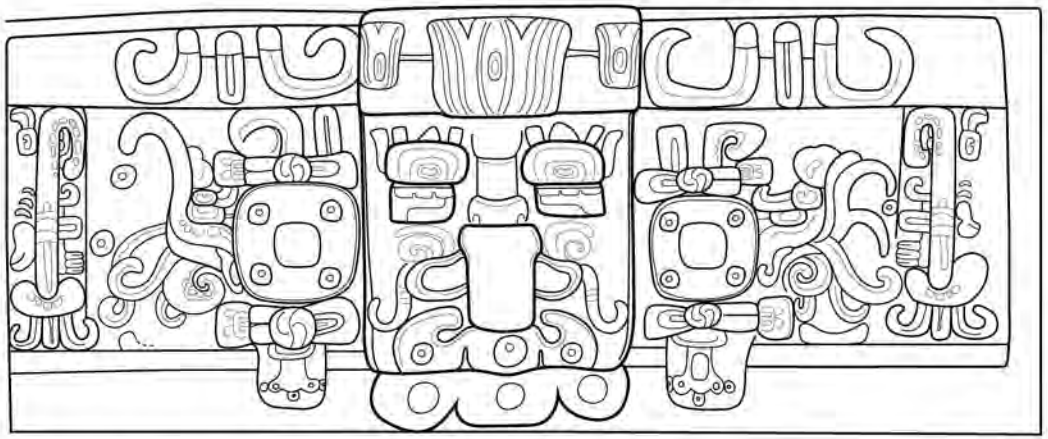


Fig. 7.4: Escena del ciclo del dios del maíz. A) Dios del maíz como infante en el inframundo acuático, previo al momento de la emeregencia a la superficie terrestre; B) Resurgimiento de la deidad del interior de la tierra (representada como el caparazón hendido de una tortuga); C) Muerte y descenso del dios del maíz a un espacio acuático.

Créditos: Dibujo de H. Hurst (tomado de Taube *et al*. 2010) modificado por el autor.

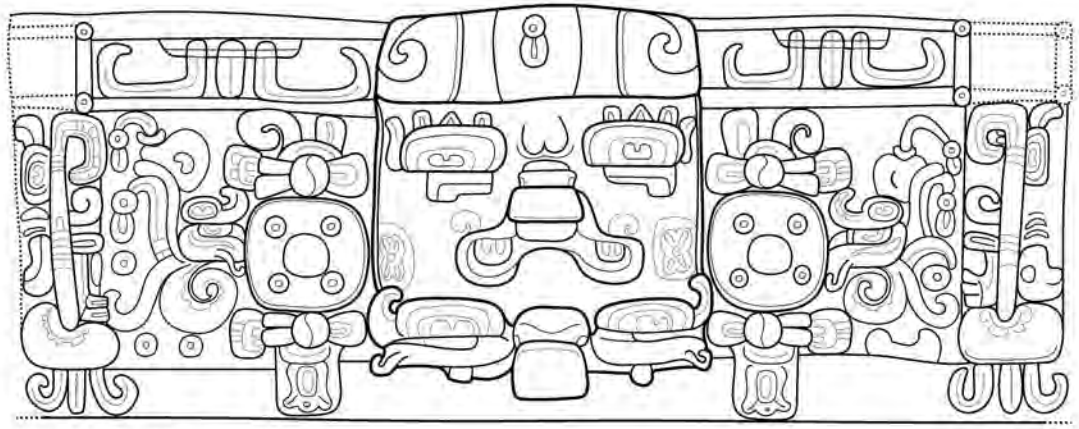


Mascarón 2° cuerpo, lado poniente



Mascarón 2° cuerpo, lado oriente

Mascarón 1° cuerpo, lado poniente

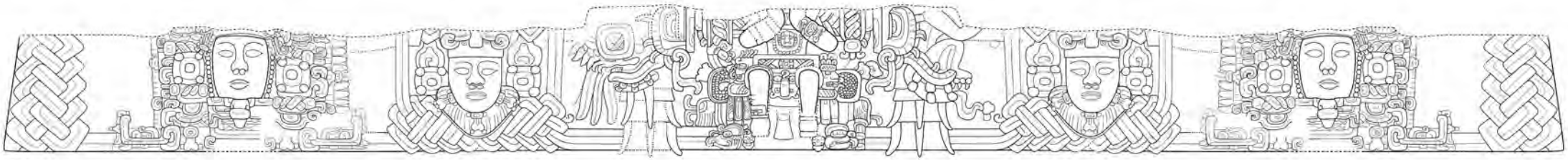


Mascarón 1° cuerpo, lado oriente

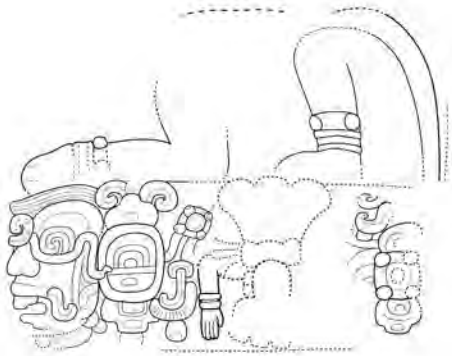
Este

Fig. 7.5: Programa escultórico de la Estr. 5C-2nd de Cerros. El dios solar K'inich emerge del plano terrestre por el oriente (y está marcado con signos **YAX**, "primero", en las orejeras), inmediatamente arriba, la Deidad Ave Principal - también con signos **YAX** y rasgos solares - transita por la bóveda celeste, tal vez representando un aspecto aviar de K'inich. La secuencia del lado oeste indicaría una trayectoria descendete en lugar de ascendente (coincidentemente, ambos dioses carecen de signos **YAX**).

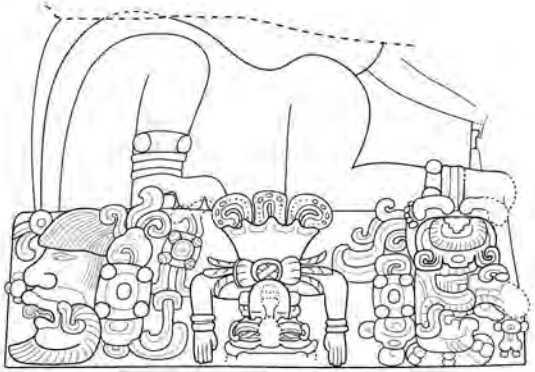
Créditos: Dibujos de Daniel Salazar, basados en dibujos de L. Schele en Freidel y Schele 1988b.



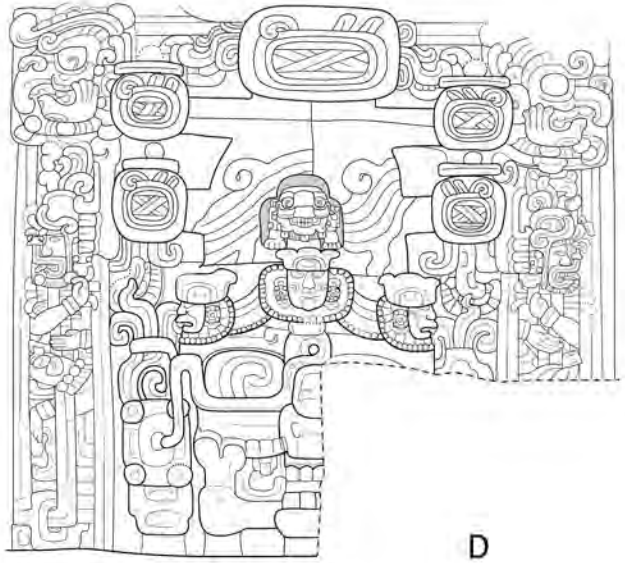
A



B



C



D

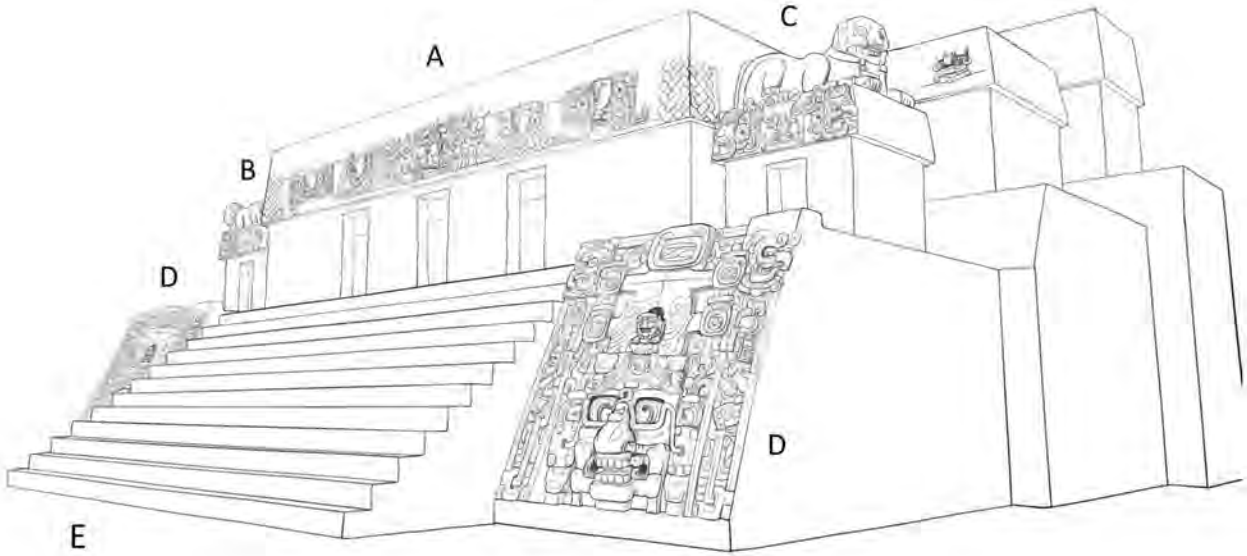
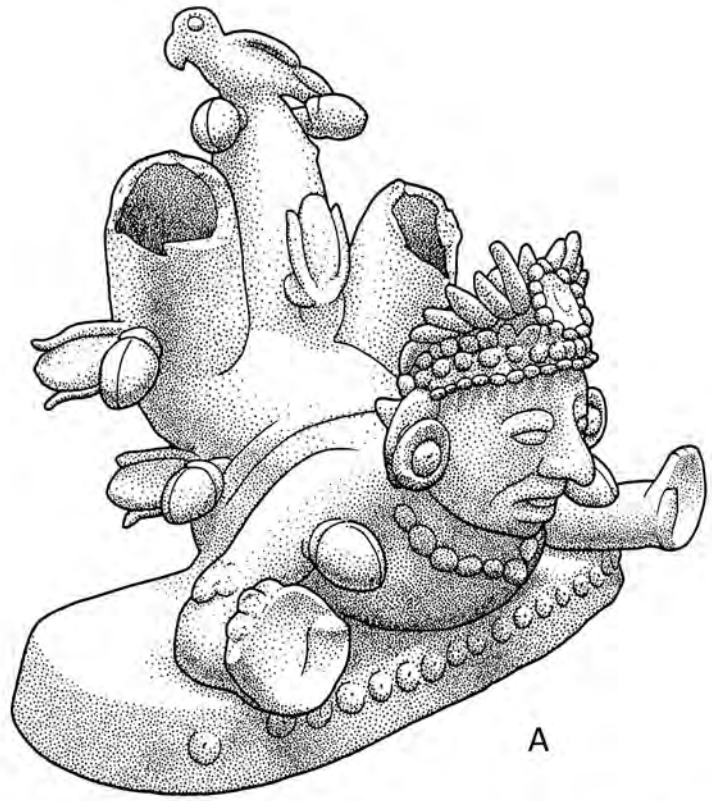


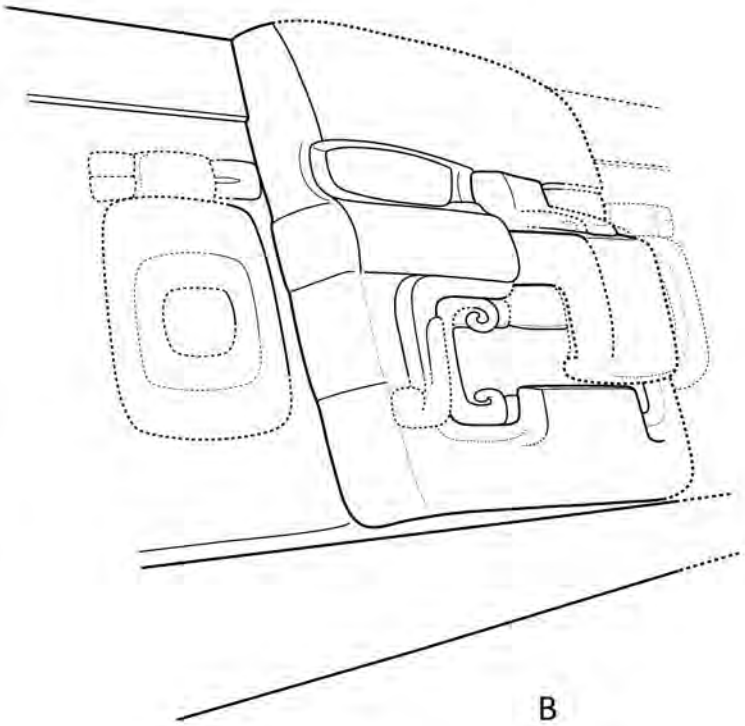
Fig. 7.6: Complejo escultórico de la Acrópolis los Árboles (E).

A) Friso Pimiento (cara principal),
B) Friso de Ramón,
C) Friso de Corozal y
D) Mascarón de Bayal (lado oriente).

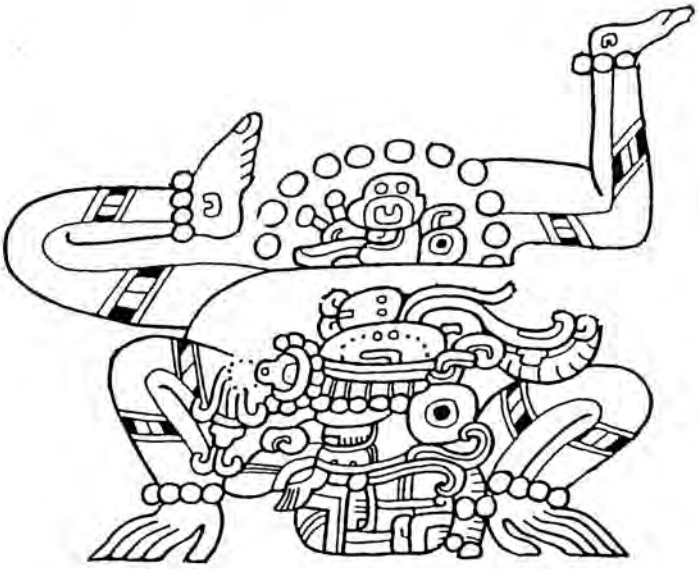
Créditos: A - D, dibujos de Daniel Salazar (todos basados en dibujos previos de H., Hurst y en fotografías del Proyecto Arqueológico Regional San Bartolo-Xultun); E, dibujo de H. Hurst (tomado de Rivera Castillo y Saturno 2014).



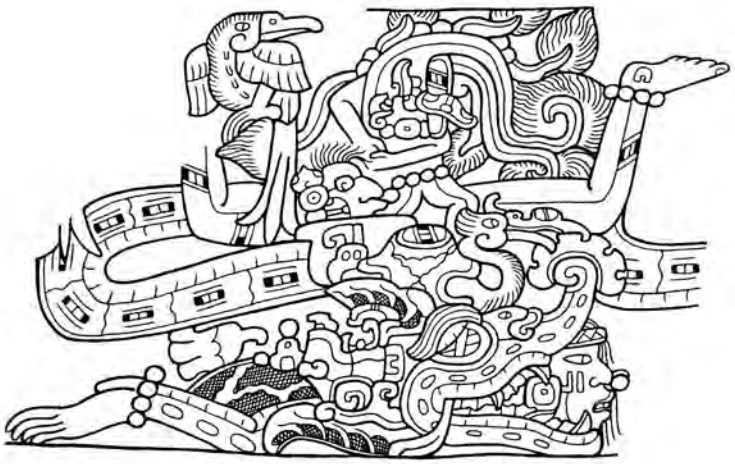
A



B



C



D

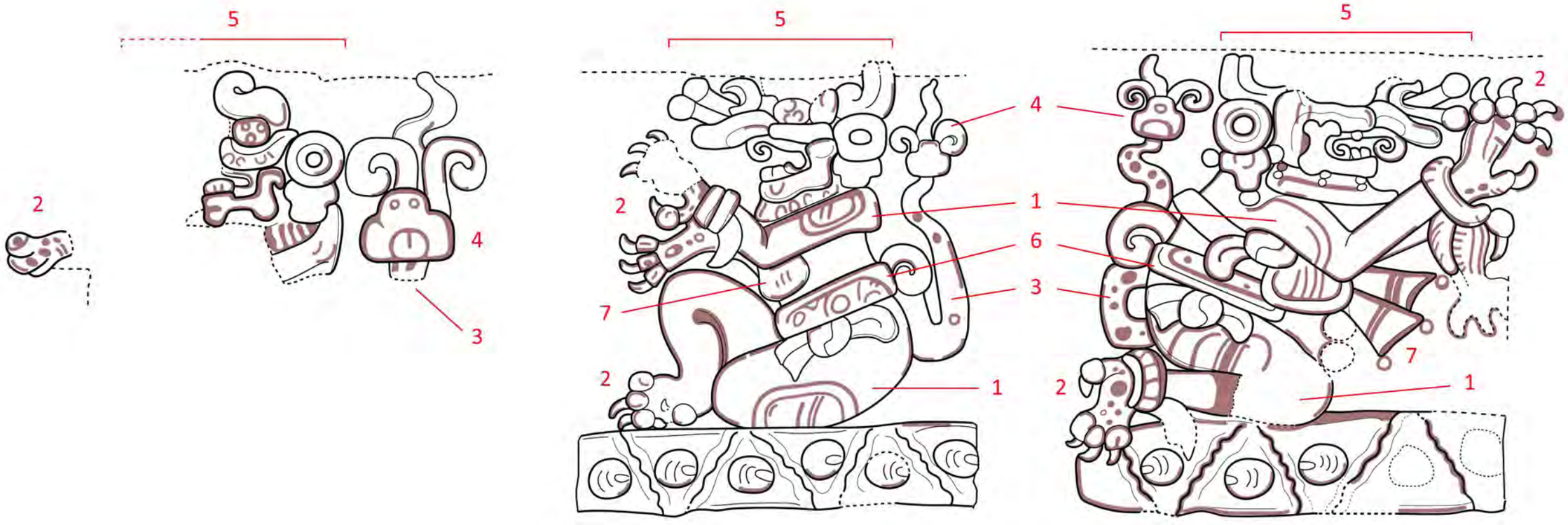
E

Fig. 7.7: A) Figurilla de acróbata de Saint Louis Art Museum; B) Mascarón arquitectónico de la Estructura IX de Becán, parcialmente reconstruido por el autor; C) 1° contorsionista en el vaso Deletaille; D) 2° contorsionista en el vaso Deletaille, parcialmente fusionado con un árbol, un cocodrilo y el cuerpo de una serpiente; E) detalle de la Vasija n°1 del Entierro 9 de El Zotz.

Créditos: A, dibujo de S. Martin (tomado de Martin 2012); B, dibujo de Daniel Salazar; C y D, dibujos tomados de Hellmuth 1988, modificados por el autor; E, fotografía de J. Pérez de Lara, tomada de Newman *et al*. 2015.

Fig. 7.8: A - C) Diferentes vistas de la tapa modelada de una vasija encontrada en la Tumba I de la Estr. III de Calakmul; D) Montaña de los sustentos en la Estela 1 de Bonampak; E) Montaña del renacimiento del dios del maíz (cuya cabeza emerge por la hendidura escalonada) en una vasija temprana.

Créditos: A - C, E, fotografías y dibujo de Daniel Salazar; D, dibujo de Peter Mathews.



Personaje del Módulo n°2 Personaje del Módulo n°4 Personaje del Módulo n°6

Fig. 7.9. Rasgos generales de los personajes de los módulos n°2, 4 y 6 del friso de Balamkú.

Rasgos: 1) Extremidades antropomorfas con marcas de brillo; 2) Garras de felino sobre manos y pies, con manchas de jaguar y con ataduras a la altura de las muñecas y tobillos (solo en el personaje del módulo 6); 3) Colas con manchas de jaguar; 4) Signos T533 con volutas de emanaciones en los extremos de las colas; 5) Rostros zoomorfos con características híbridas (ojos con signos **HIX** de felino; morros abultados y prominentes propios de algunos reptiles; maxilares inferiores descarnados; doble vírgula en la parte superior de las orejeras - similares a las de algunas aves, reptiles y saurios; narices zoomorfas con narigueras; colmillos); 6) Cinturones rígidos con nudos; 7) Nudos y placas de piedra brillante a la altura del pecho (el personaje del Módulo 6 tiene, adicionalmente, una "bufanda" con un par de líneas rojas en cada extremo, este es un rasgo propio de las entidades *wahyis*).

Créditos: dibujos de Daniel Salazar.

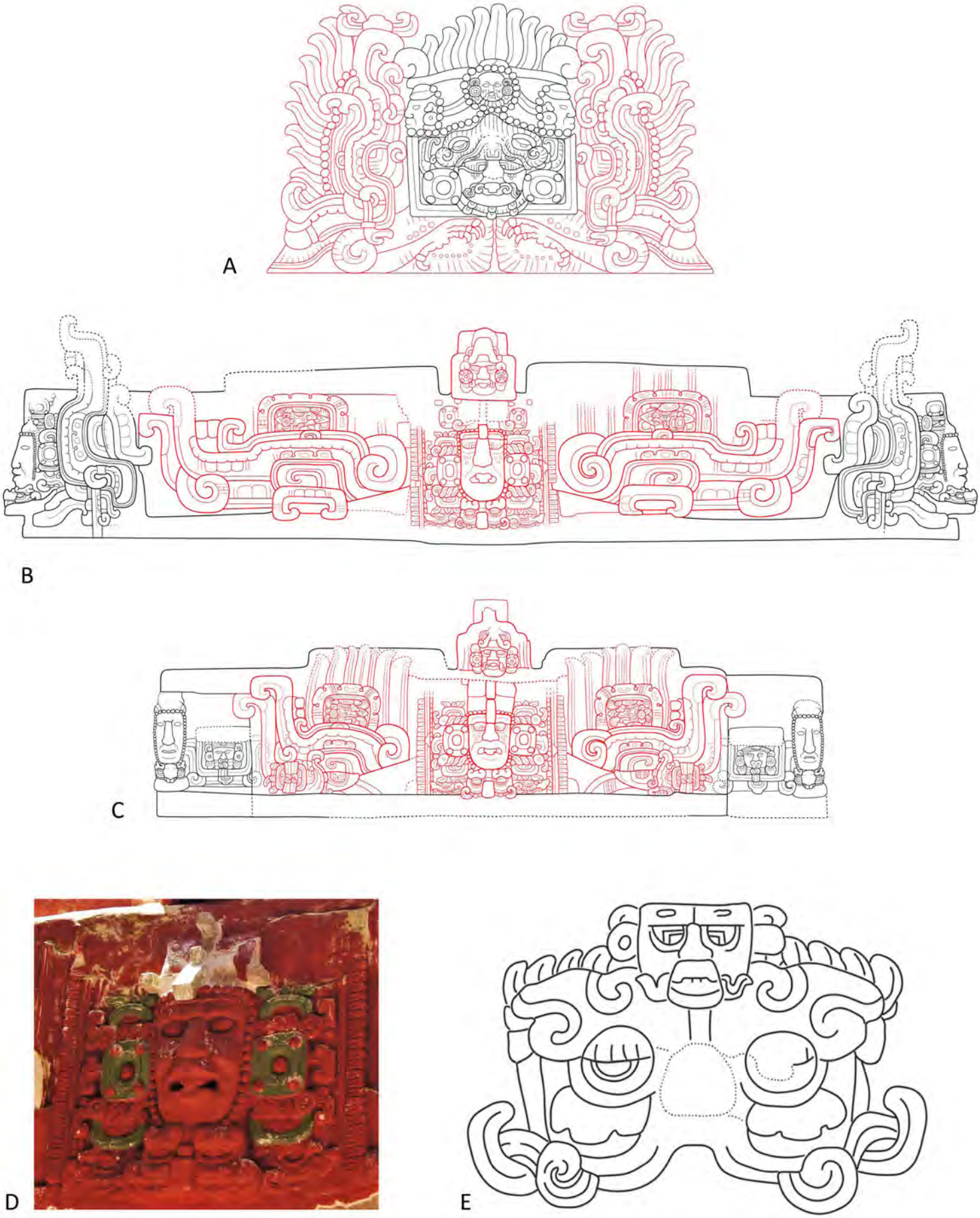
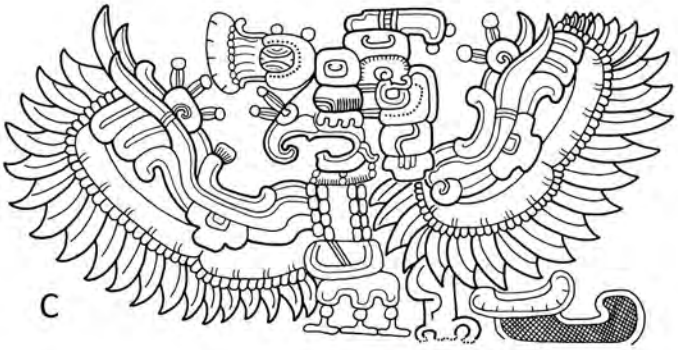


Fig. 7.10: A) Relieve inferior de la cara norte de Rosalila. El cuerpo alado del ave está delienado con rojo; B y C) Frisos oeste y norte de Rosalila. El cuerpo alado del ave solar está delineado con rojo. Nótese que las plumas de cada ala - ahora perdidas en gran medida - se dirigían hacia arriba al igual que las fauces de las serpientes, indicando con esto la posición volteada de las alas; D) Detalle del módulo central del friso norte. Nótose la forma curva y abrupta del pico del tocado; E) Tocado nominal (con el compuesto K'inich K'uk' Mo') de la Estela P de Copán.

Créditos: A - C, D, dibujos y fotografía de Daniel Salazar; E, dibujo de P. Bíró (tomado de Bíró 2017).

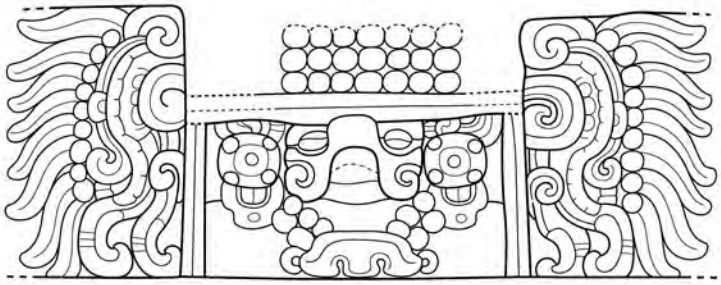
A



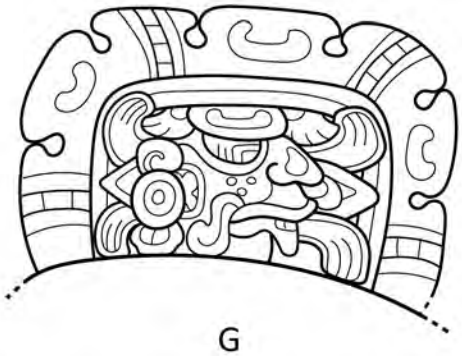
C

B

D



E



G

F

Fig. 7.11: A y B) Aves descendentes con las alas volteadas hacia arriba; C y D) Aves posadas en el suelo o en la copa de los árboles con las alas extendidas y volteadas hacia fuera y con las garras apoyadas; E y F) ¿Aves con alas en movimiento?; G) Cartucho Yax con el rostro de K'inich en el interior (detalle del friso norte de Rosalila). El conjunto podría recrear el concepto *yaxk'in*, "primero sol", que aparece también en el mascarón inferior-oriente del programa escultórico de 5C-2nd de Cerros (Fig. 7.5).

Créditos: A, dibujo de M. G. Roberton; B, D y F, dibujos de H. Hurst (tomados de Taube *et al.* 2010) modificados por el autor; C, dibujo tomado de Hellmuth 1987b, modificado por el autor; E y G, dibujos de Daniel Salazar.

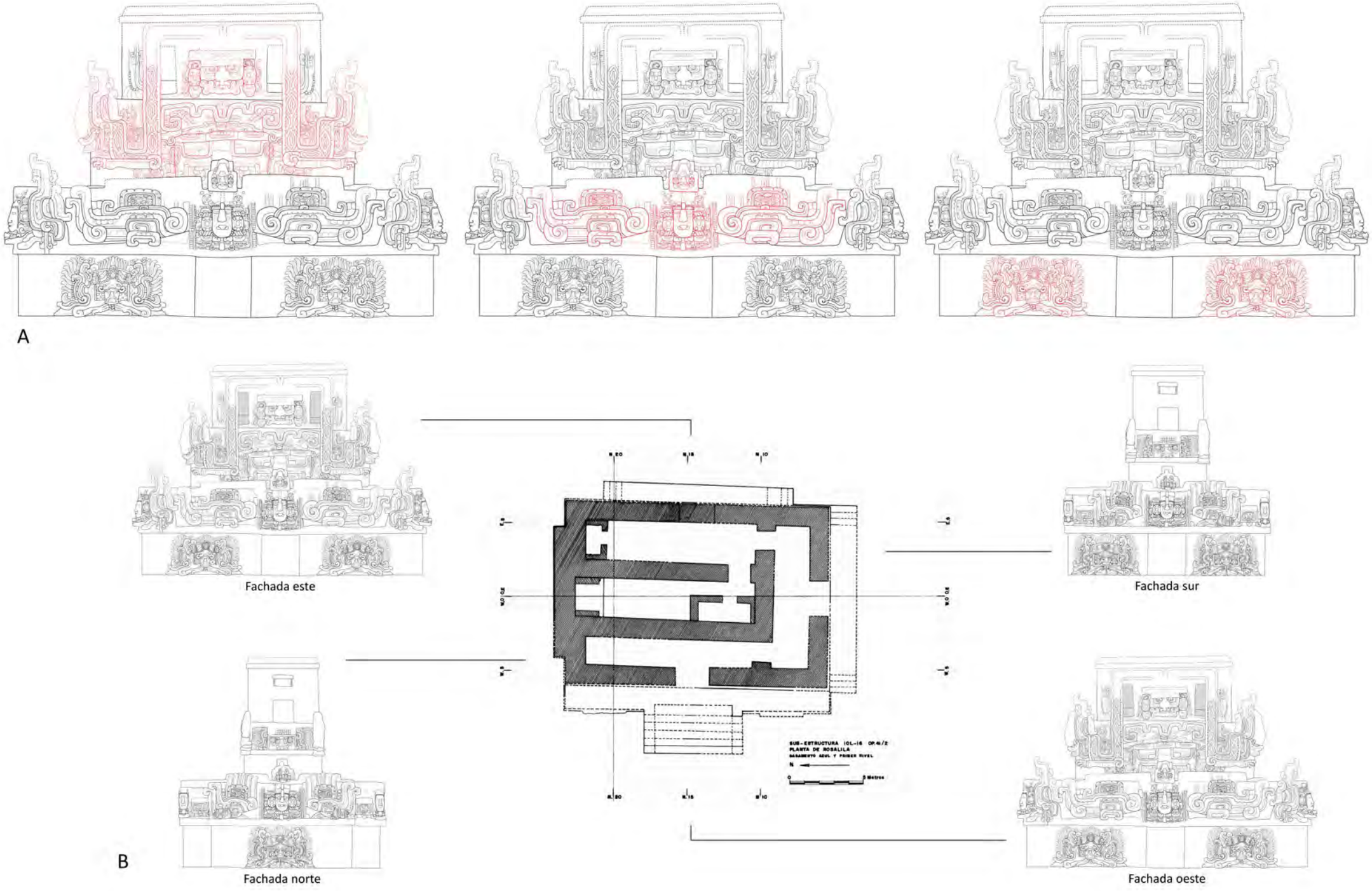
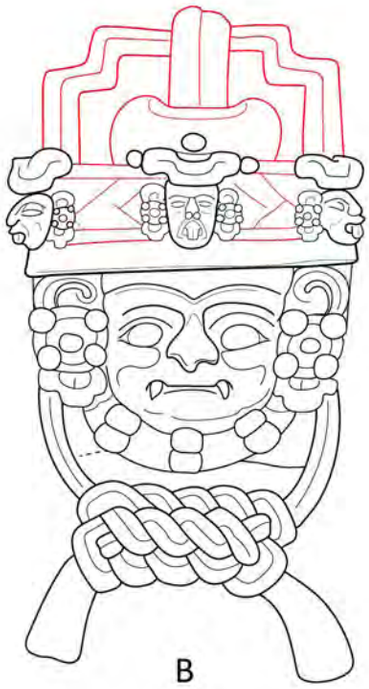


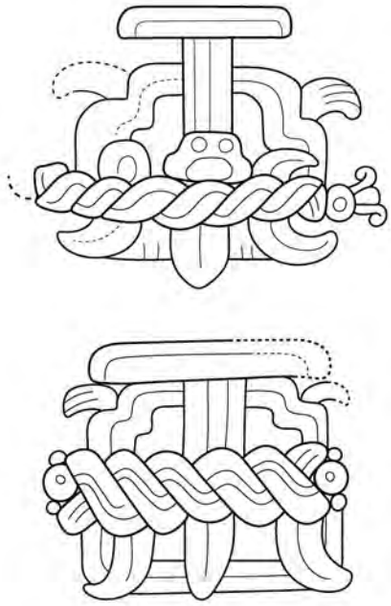
Fig. 7.12: A) Secuencia narrativa de Rosalila (fachada oeste); B) Esquema cuadripartita de la narrativa de Rosalila.

Créditos: todos los dibujos por Daniel Salazar, excepto el plano de Rosalila, tomado de Agurcia Fasquelle y Fash 2005.

A



B

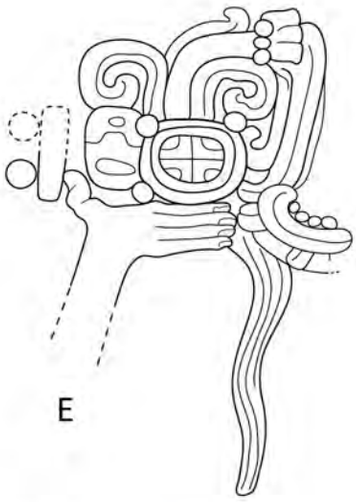


C

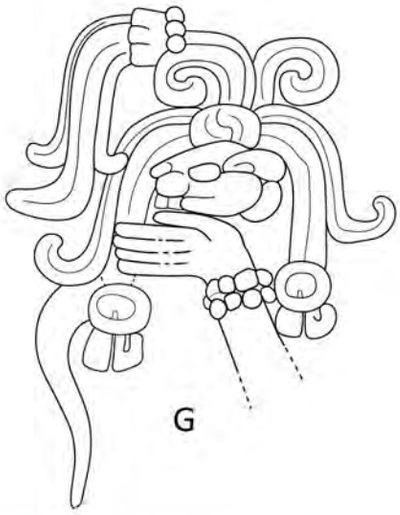
D

Fig. 7.13: A y B) Dioses ancianos en el friso de Placeres con compuestos jeroglíficos en los tocados (delineados con rojo); C) Compuestos jeroglíficos en las caras norte y sur (respectivamente) del friso de Holmul; D) Compuesto jeroglífico en la Tumba 23 de Río Azul; E y F) Expresión *huk ik' k'an* en la mano de uno de los ancianos del friso de Placeres (dibujo y foto de su estado original); G y H) Compuesto jeroglífico en la mano derecha del segundo anciano del friso de Placeres (dibujo y foto del estado original); I y J) Compuesto jeroglífico *puh-¿?* en la mano izquierda del segundo anciano del friso de Placeres (dibujo y foto del estado original).

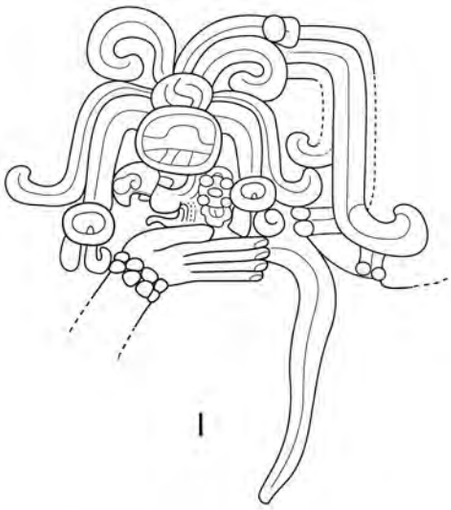
Créditos: A - C, E, G, I, dibujos de Daniel Salazar; D, dibujo de A. Tokovinine (tomado de Estrada-Belli y Tokovinine 2016); F, H, J, fotografías previas al saqueo del friso (traffickingculture.org/data/placeres/)



E



G



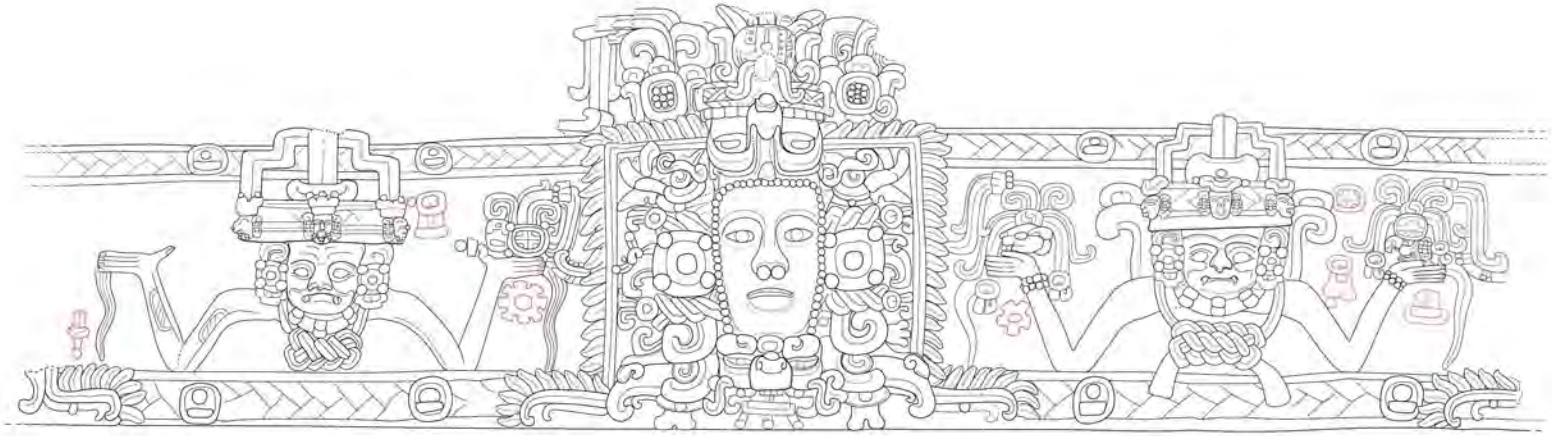
I

F

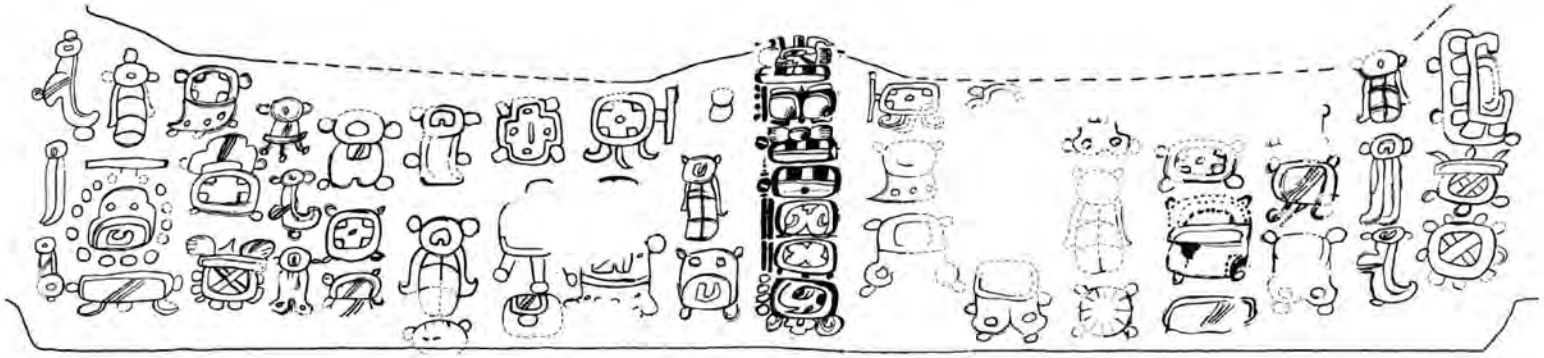
H

J

B



A



C

Fig. 7.14: Signos y motivos flotantes que caracterizan los escenarios de renacimiento y apoteosis celestial.

A) Escena del friso de Placeres (elementos delineados con rojo); B) Lápida del sacófago de Pakal (Templo de las Inscripciones de Palenque). Elementos delineados con rojo; C) Mural de la Tumba 48 de Tikal.

Créditos: A y B, dibujos de Daniel Salazar; C, dibujo tomado de Coggins 1988 (modificado por el autor).

episodio 2 episodio 3 episodio 1 episodio 3 episodio 2

A

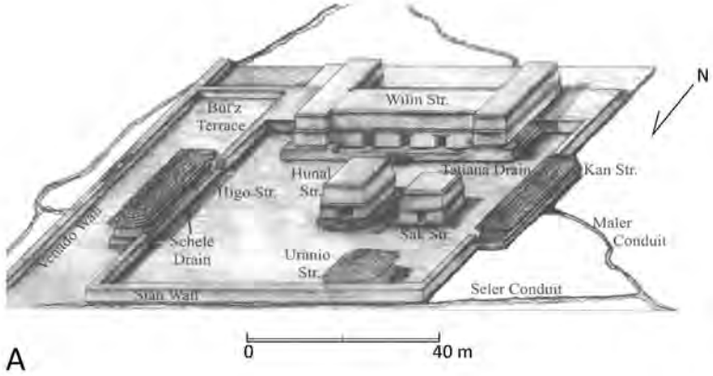
B

TZAHB CHAN YOP AAT ma-cha-a
tzahb chan yopaat ma[h]cha'
Tzahb Chan Yopaat Ma[h]cha'

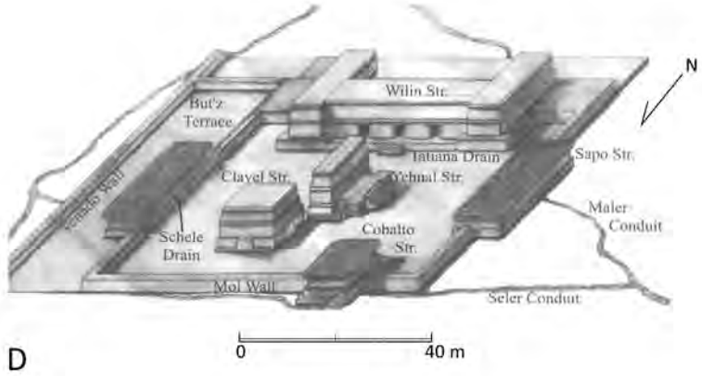
Fig. 7.15 A) Episodios simultáneos en la escena del friso de Holmul; B) Bloques T-U en el texto de la cornisa con el nombre de la figura central de la escena, alineado con el personaje y con el tocado nominal (bloques T-U delineados con rojo en el texto).

Créditos: A y B, dibujos de Daniel Salazar.

FIGURAS DEL CAPÍTULO 8



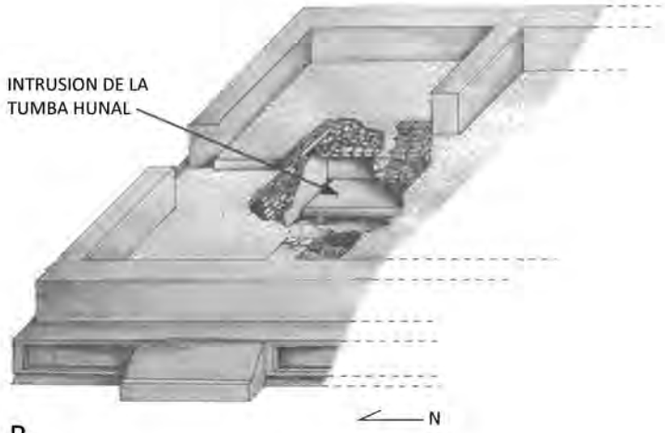
A



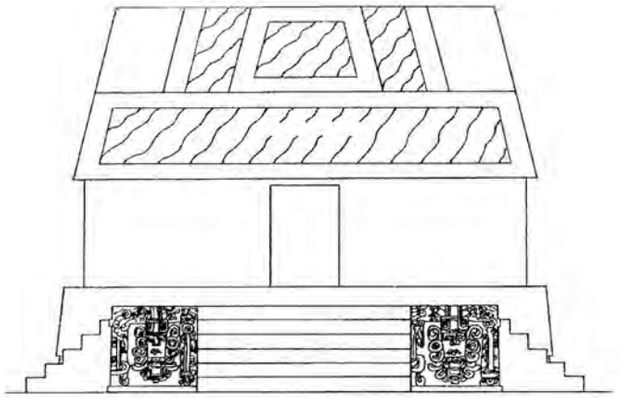
D

Fig. 8.1: A) Plataforma Yune y Edif. Hunal; B) Edif. Hunal y Tumba de K'inich Yax K'uk' Mo'; C) Sepulcro de K'inich Yax K'uk' Mo'; D) Plataforma Yune y Edif. Yehnal; E) Reconstrucción hipotética de fachada de Yehnal (cara oeste); F) Mascarón de Yehnal; G) Fachada hipotética de Margarita (cara oeste); H) Tablero de Margarita.

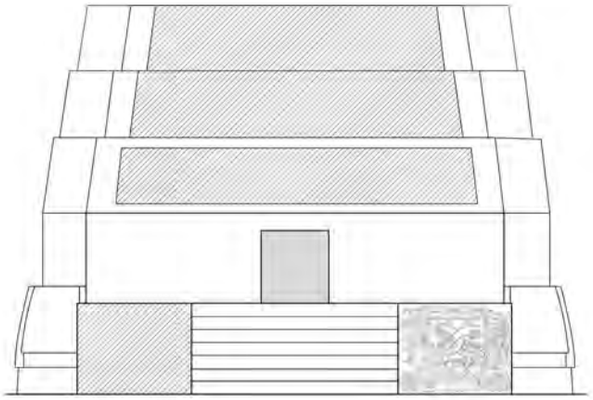
Créditos: A, B y D, dibujos tomados de Sedat y López 2004, modificados por el autor; C y E, dibujos tomados de Bell 2007, modificados por el autor; F - H, dibujos de Daniel Salazar.



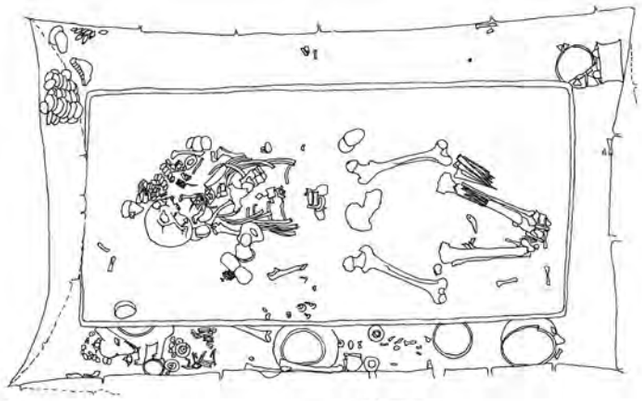
B



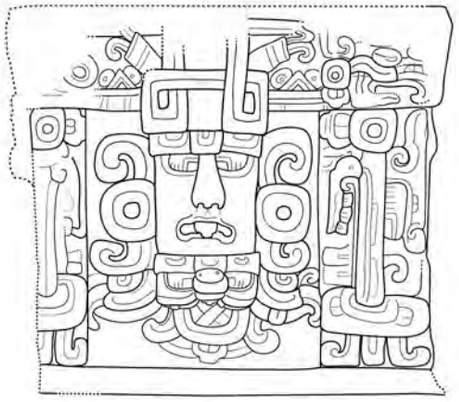
E



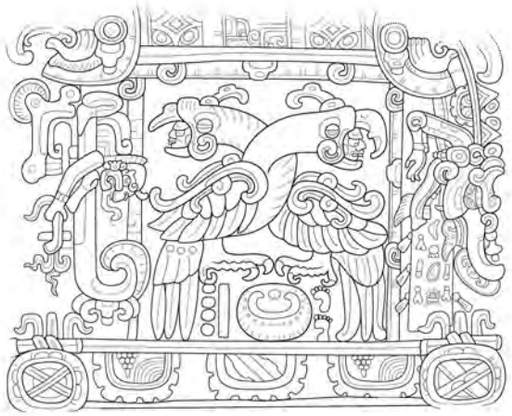
G



C



F



H

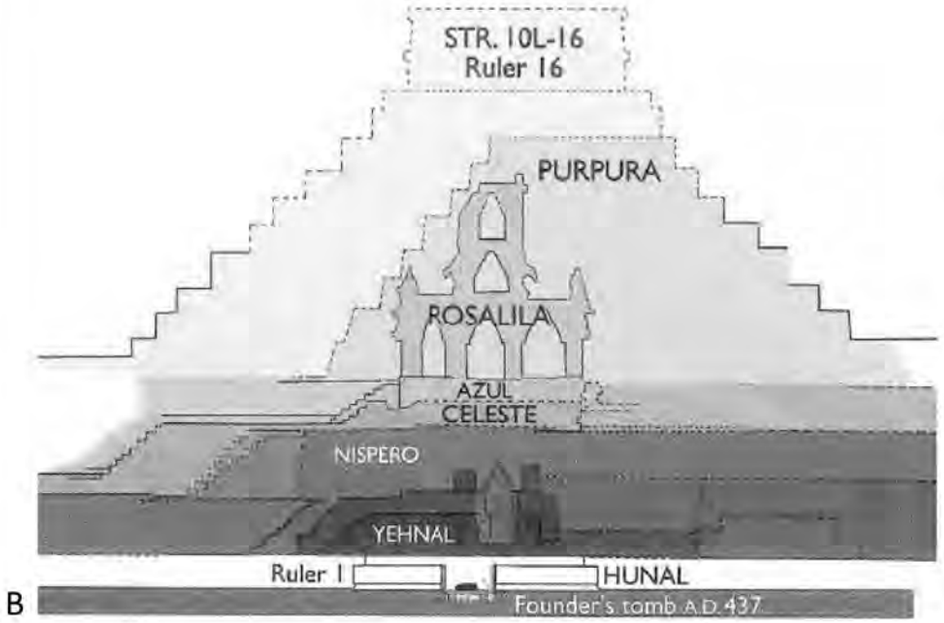
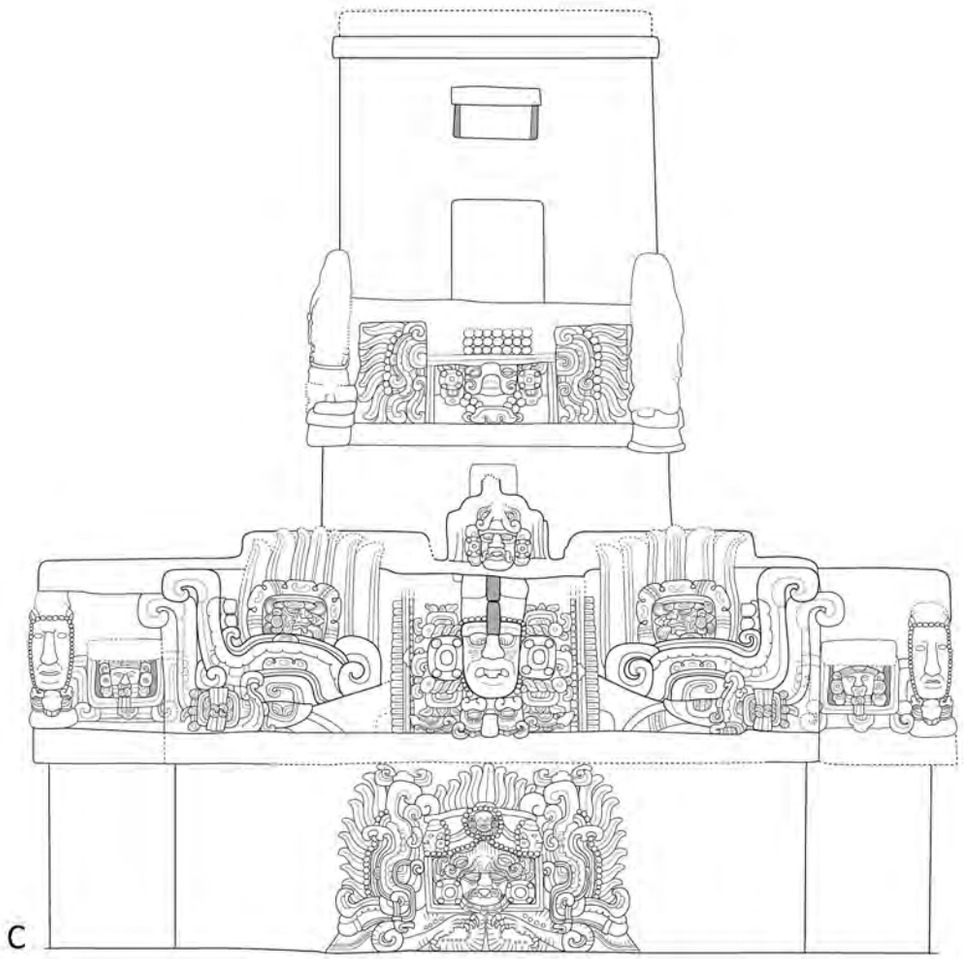
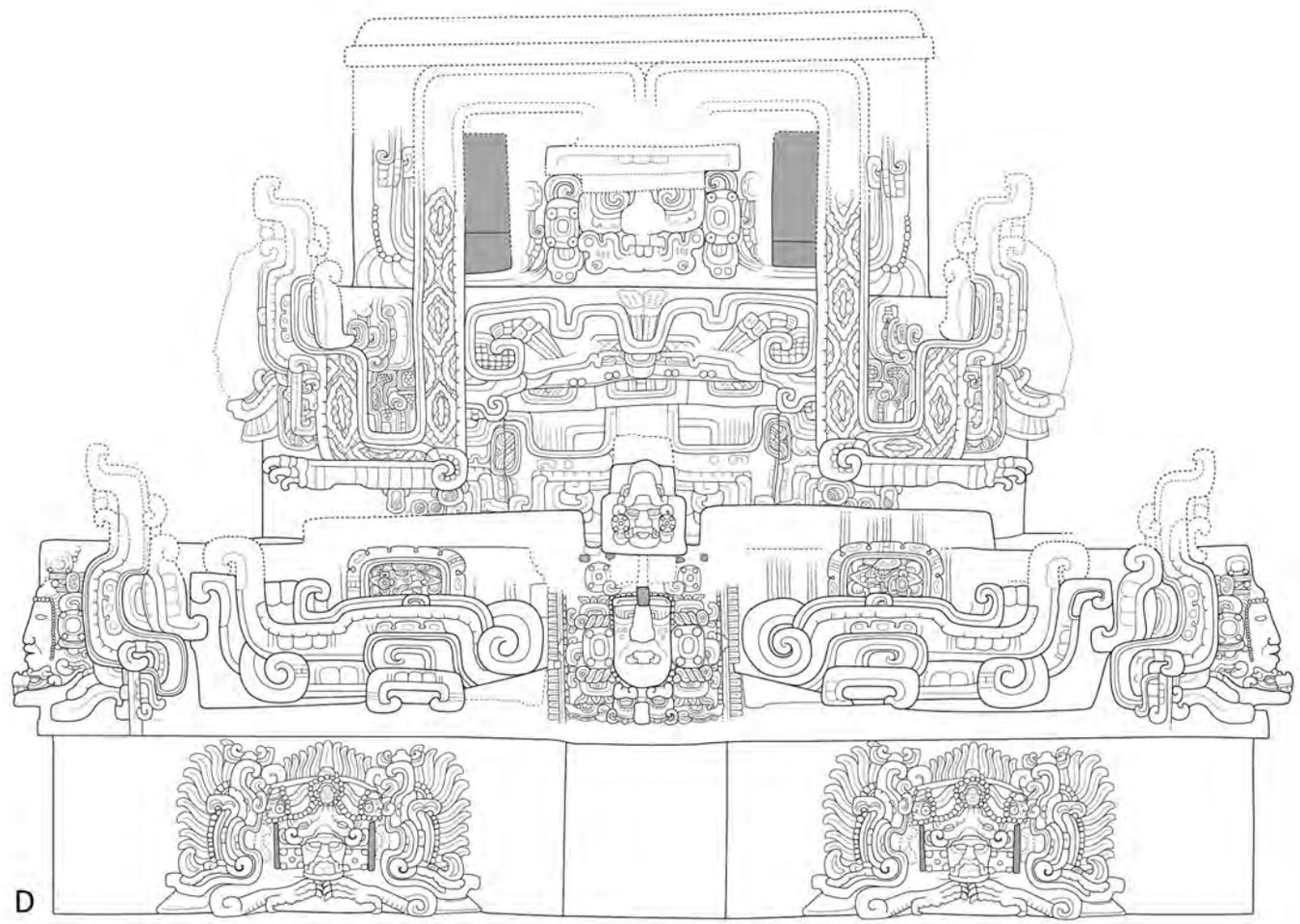


Fig. 8.2: A) Vasija Dazzler; B) Corte de la Estructura 10L-16 de Copán, mostrando el eje vertical que domina al conjunto arquitectónico; C y D) Fachadas norte y oeste de Rosalila, respectivamente.

Créditos: A, fotografía tomada del archivo digital de J. Kerr (http://research.mayavase.com); B, dibujo tomado de Agurcia Fasquelle y Fash 2005, modificado por el autor; C y D, dibujos de Daniel Salazar.

Lectura para C y D: Ventilas en las fachadas norte y oeste





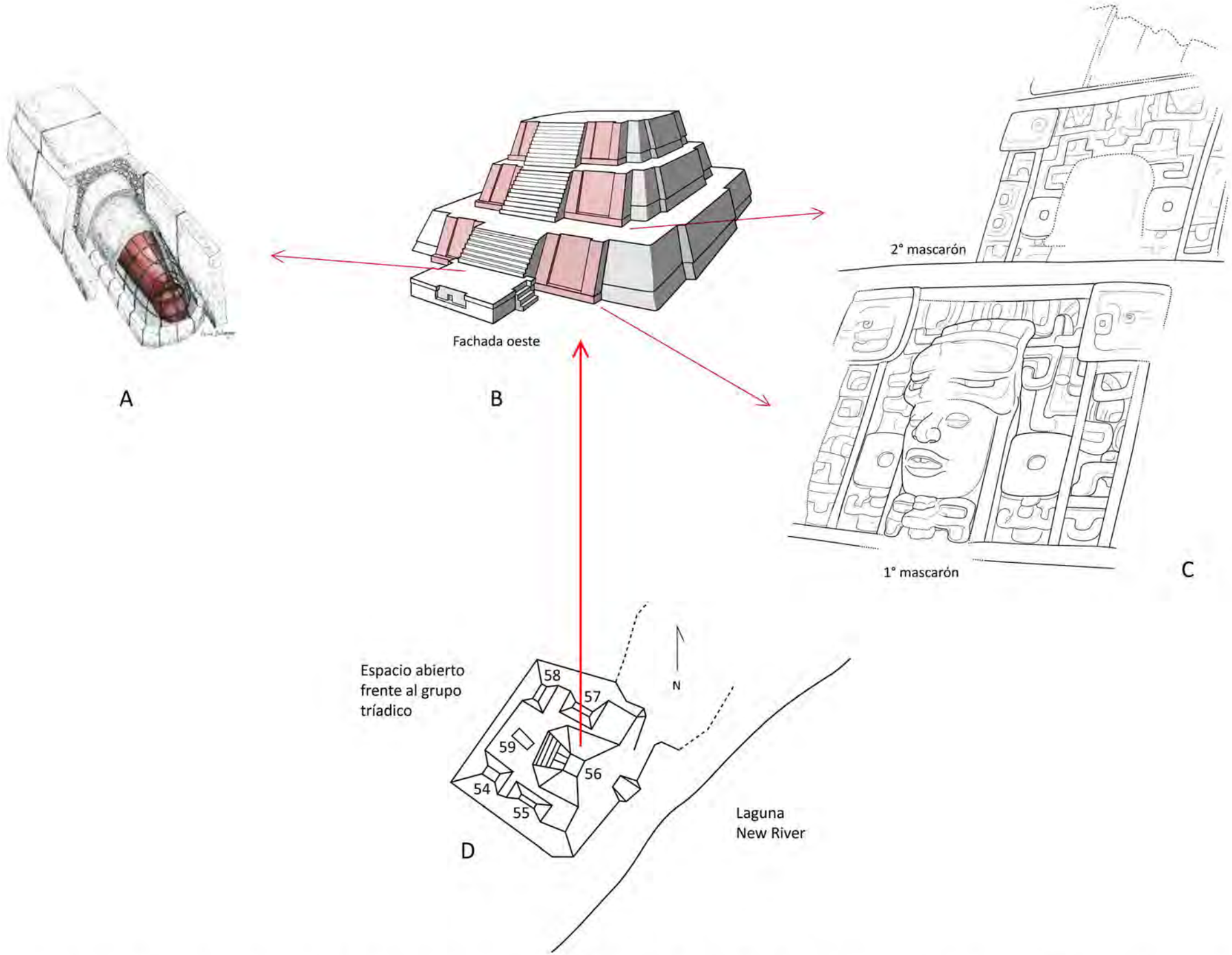


Fig. 8.3: A) Reconstrucción de tumba tipo "capullo" en la Estructura D3 de Ka'Kabish, Belice. Se utiliza la imagen con fines ilustrativos debido a las fuertes similutdes con la tumba de N9-56 (consultar Haines 2008); B) Edif. N9-56; C) Programa escultórico de N9-56; D) Conjunto tríadico donde se encuentra N9-56.

Créditos: A, dibujo tomado de Haines 2008; B, C y D, dibujos de Daniel Salazar (D, Detalle del plano de Lamanai, basado en Pendergast 1981, Fig. 3).

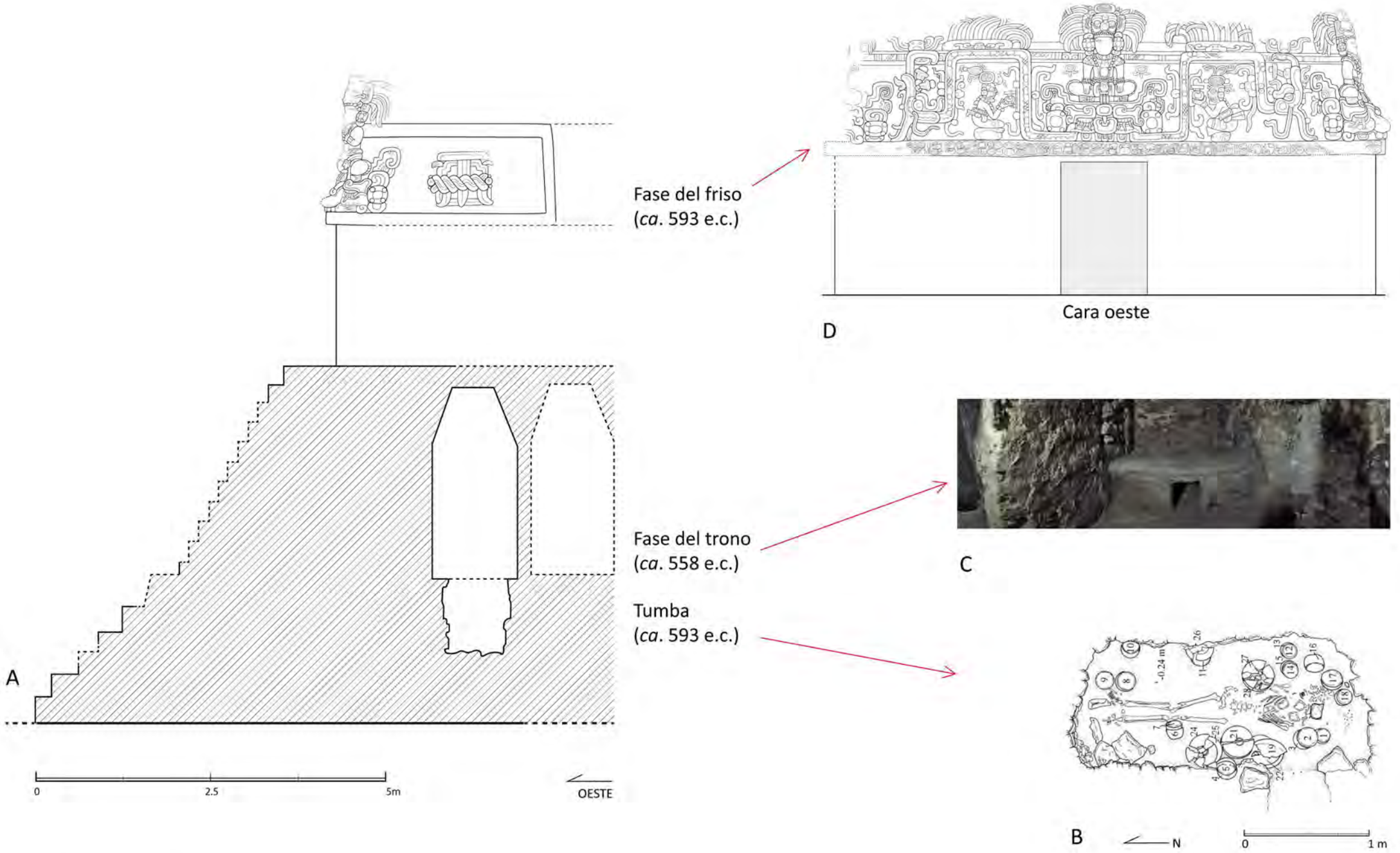


Fig. 8.4: A) Corte del Edif. A del Grupo II (siglo VI); B) Dibujo de planta de la Tumba HOL.L.20.21; C) Habitación del trono; D) Edif. del friso.

Créditos: A y D, dibujos de Daniel Salazar (A, basado en Estrada-Belli y Tokovinine 2016, Fig. 3); B, dibujo de Díaz García (tomado de Díaz García 2012), modificado por el autor; C, fotografía tomada de Estrada-Belli 2014 (modificada por el autor).

Fig. 8.5: A) Vista general de la Vasija n°1 del Entieroo 9 de El Zotz; B y C) Detalles de la Vasija n°1 que muestran un tazón k'in y al dios del maíz contorsionista; D) Vasija n°17 que recrea una tortuga de cuyas fauces emerge el dios del maíz; E y F) Vasija n° 18. La tapa recrea un ambiente idílico para el renacimiento del dios del maíz, que aparece del lado izquierdo como contorsionista. El cuerpo de la vasija tiene imágenes de antepasados celestiales (F).

Créditos: todas las fotografía son de Jorge Pérez de Lara, tomadas de Newman *et al*. 2015.

Fig. 8.6: A) Fachada oeste del Templo 1 de Dzibanché (vista hacia el este) durante los trabajos del Proyecto Arqueológico Sur de Quintana Roo (1993); B y C) Restos de estuco modelado en los cuerpos 1° y 2°, lado norte; D y E) Restos de estuco modelado en los cuerpos 1° y 3°, lado sur.

Créditos: fotografías de Luz Evelia Campaña Valenzuela, cortesía de la autora.

A

B

C

Fig. 8.7: A) Cara sur del Templo II, Grupo Tutil de Dzibanché (montículo sin excavar); B) Vista frontal de la crujía posterior del templo que corona al basamento. El relieve de estuco se encuentra en el eje del vano de la entrada (comparar con Fig. 3.13B); C) Vista lateral de la entrada a la crujía posterior y parte de la crujía anterior del templo.

Créditos: fotografías de Daniel Salazar Lama, marzo de 2018.

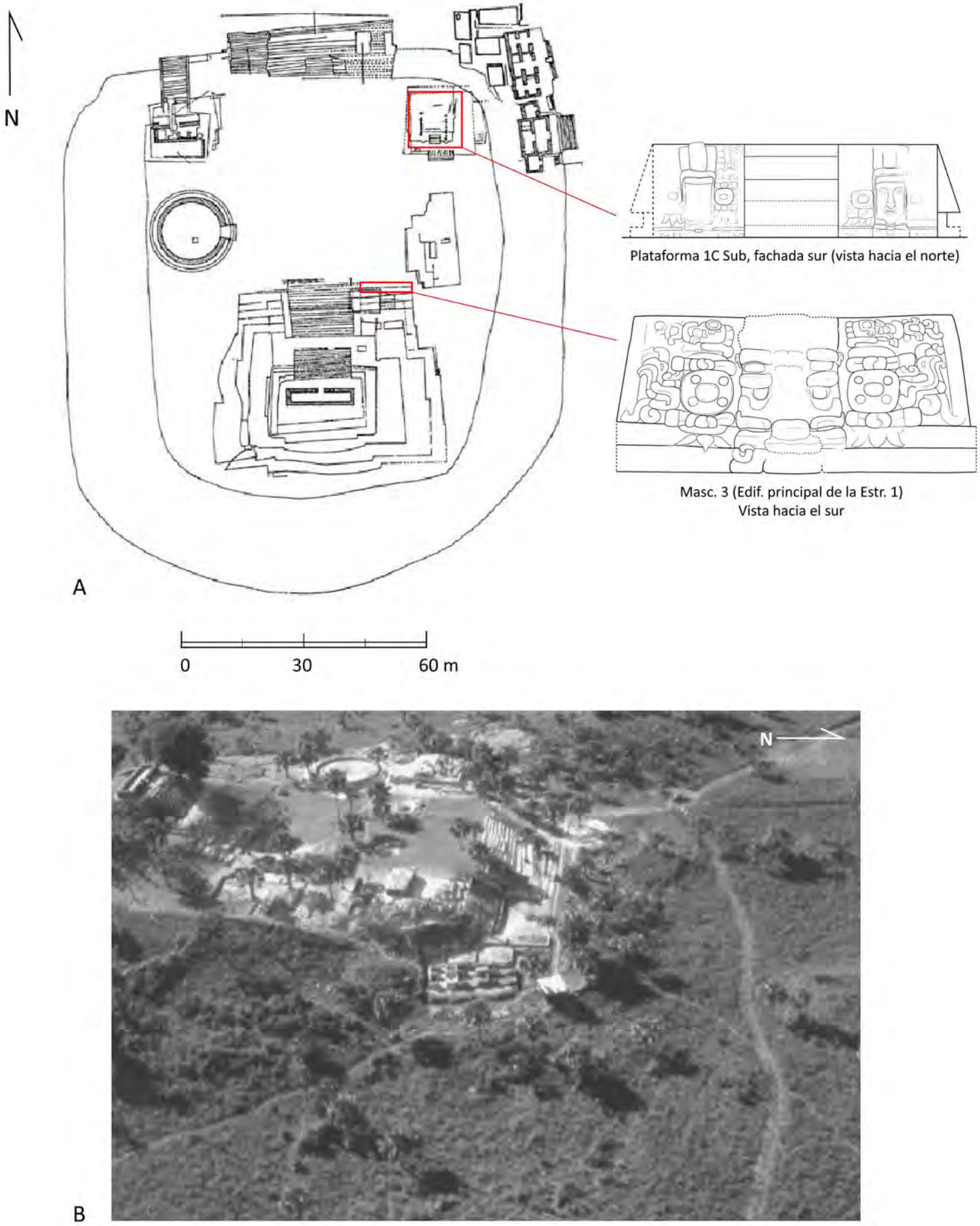


Fig. 8.8: Ubicación de los mascarones de la Plataforma 1C Sub (Estr. 1 de El Tigre).
A) Plano de la Estr. 1 con la ubicación de los programas escultóricos; B) Vista de pájaro de la Estr. 1 con la plaza elevada y la escalinata que la comunica con la plaza principal delimitada por las Estr. 2 y 3 (no incluidas en la imagen).

Créditos: Plano tomado de Vargas Pacheco 2010 (modificado por el autor); dibujos de la Plataforma 1C Sub y del mascarón n°3 por Daniel Salazar; fotografía del acervo del autor.

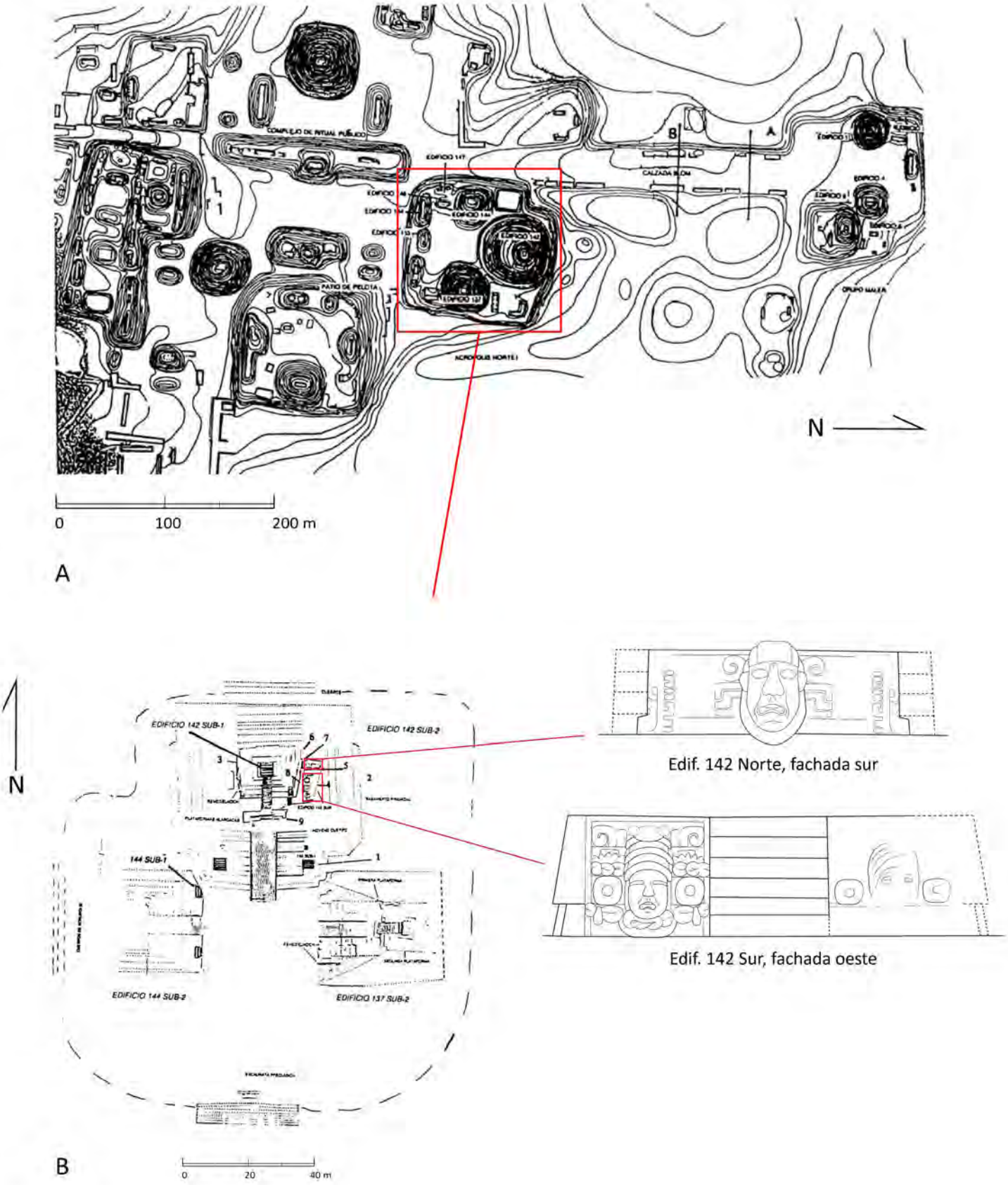
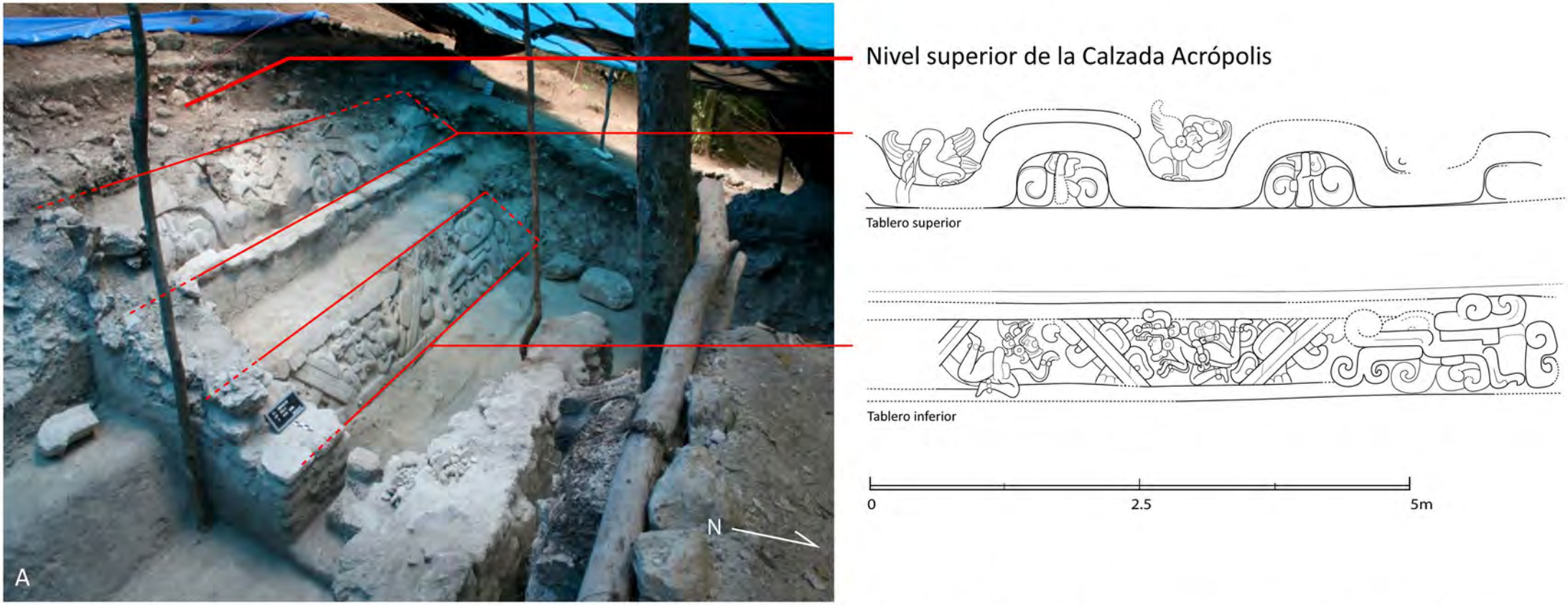


Fig. 8.9: Ubicación de los mascarones de los Edif. 142 Norte y Sur de la Acrópolis Norte de Yaxhá. A) Plano de curvas de nivel; B) Levantamiento de la Acrópolis Norte y ubicación de los Edif. 142 Norte y Sur.

Créditos: Plano y levantamiento tomados de García 2001, modificados por el autor; fachadas de 142 Norte y Sur y mascarones, dibujos de Daniel Salazar.



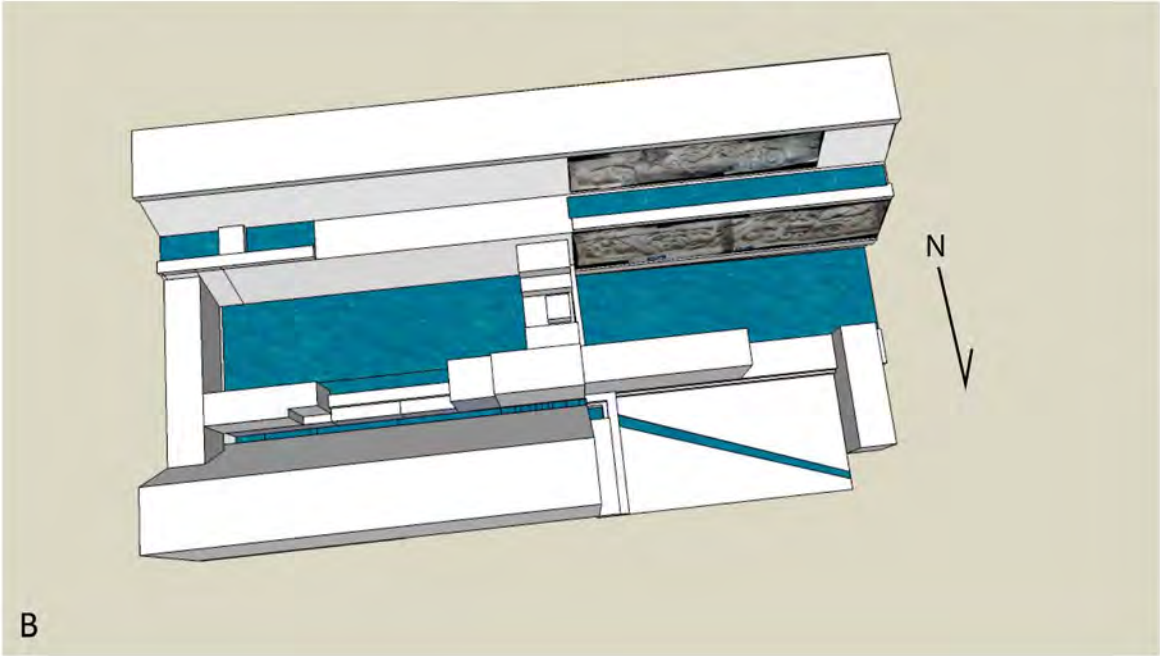


Fig. 8.10: A) Ubicación de los paneles según los cuerpos escalonados de la calzada eleveda (paneles ubicados en la cara norte del basamento de la calzada; la vista que se presenta es noreste); B) Esquema hipotético de la parte superior de la Calzada Acrópolis, de los paneles de estuco y de los canales de recaudación de agua.

Créditos: Fotografía de las excavaciones y esquema de la calzada tomados de Argyle 2009; dibujos de los paneles por Daniel Salazar.

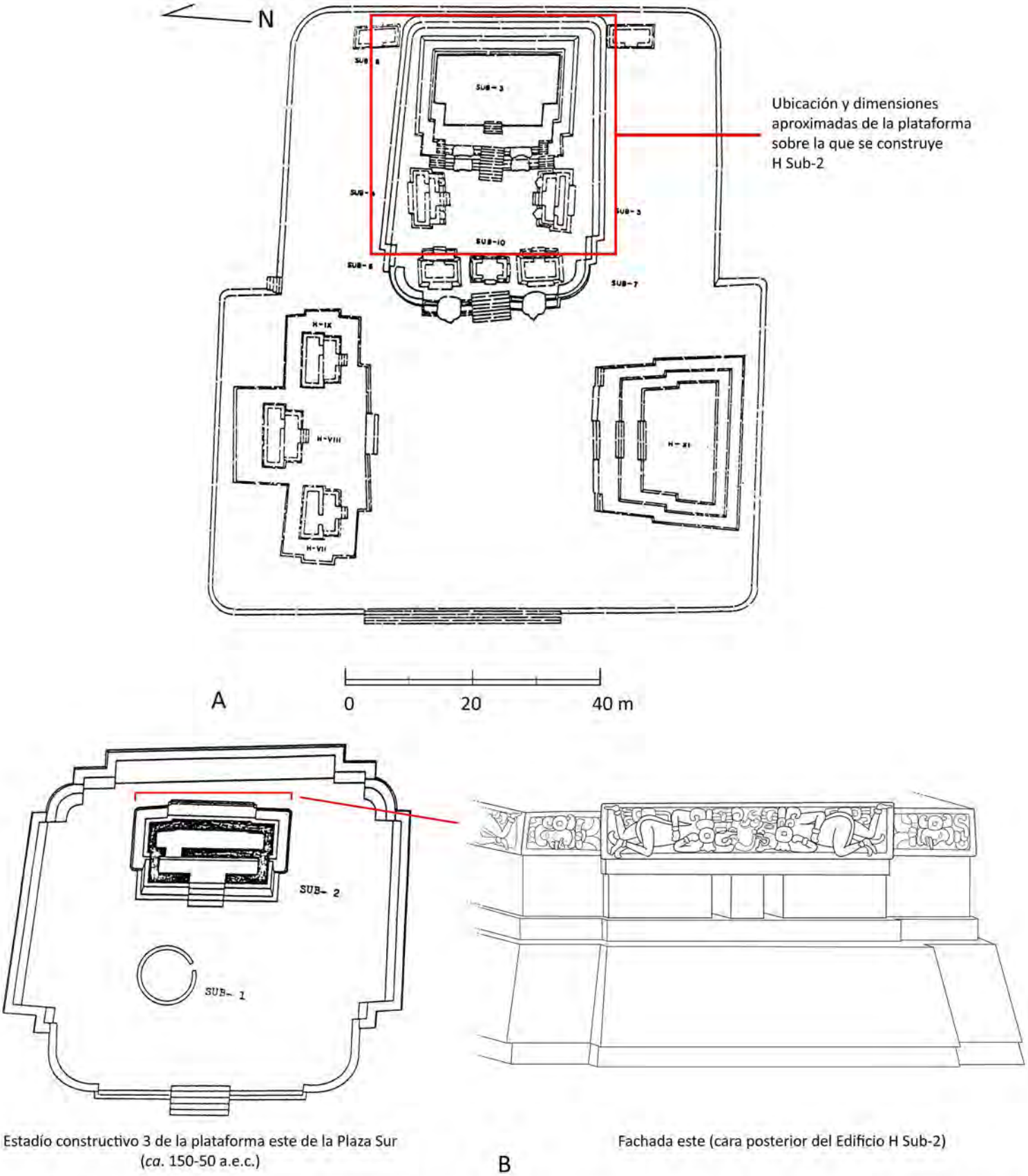


Fig. 8.11: Ubicación del friso de H Sub-2 de Uaxactún. A) Plaza Sur en su estadio constructivo final y demarcación aproximada del estadio constructivo 3 de la plataforma elevada, al que pertenece el Edif. H Sub-2; B) Estadio constructivo 3 de la plataforma elevada este de la Plaza Sur y ubicación del friso de H Sub-2.

Nota de aclaración: En ninguna de las publicaciones de Juan Antonio Valdés que tratan sobre la secuencia constructiva y los edificios del Grupo H (1989 y 1993a) se mencionan las entradas pareadas en la fachada posterior de H Sub-2; rasgo que tampoco se registra en el dibujo de planta del edificio. No obstante, los dibujos del levantamiento de dicha fachada del edificio sí las incluyen y han sido reproducidas en el dibujo de la Fig. 8.11B (ver adicionalmente Valdés 1989, pp. 604-605, Fig. 3).

Créditos: Planos tomados de Valdés 1989 (modificados por el autor; dibujo de H Sub-2 y del friso por Daniel Salazar.

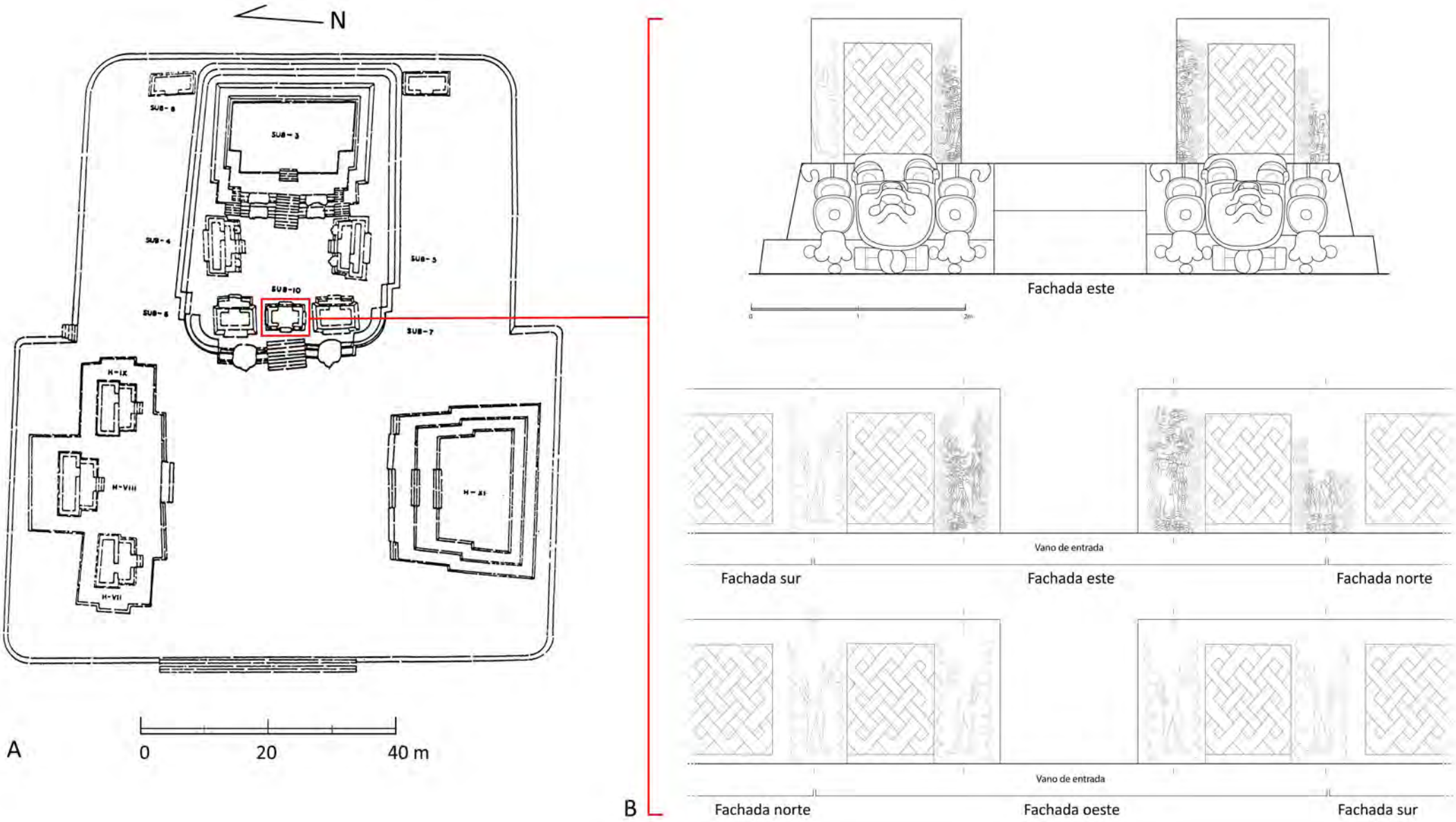


Fig. 8.12: Ubicación de los relieves de H Sub-10.
A) Plaza Sur en su estadio constructivo 6 y demarcación del Edif. H Sub-10; B) Relieves y fachadas de H Sub-10 de acuerdo con los registros arqueológicos (consultar Valdés 1989, 1993a y b; Schele y Freidel 2000).

Créditos: Plano tomado de Valdés 1989 (modificado por el autor); dibujo de H Sub-10 y de los relieves por Daniel Salazar.

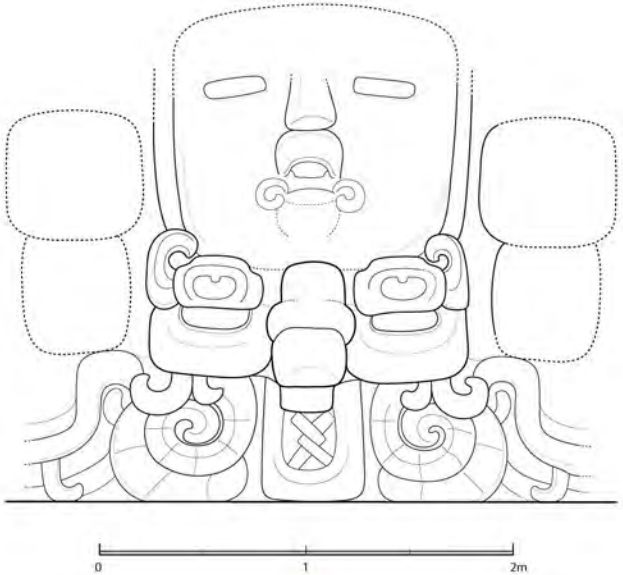


Fig. 8.13: A) Acrópolis Norte de Tikal (ca. 200 e.c.) - vista suroeste - y con ubicación del mascarón de 5D-23-2nd indicada; B) Acrópolis Norte de Tikal (ca. 270 e.c.) - vista suroeste. Nótese la alteración del recinto con la construcción del Edif. 5D-22, en el extremo norte de la plataforma elevada.

Créditos: A y B, levantamientos hipotéticos de S. Loten (tomados de Loten 2007) modificados por el autor; dibujo del mascarón por Daniel Salazar.

A

B

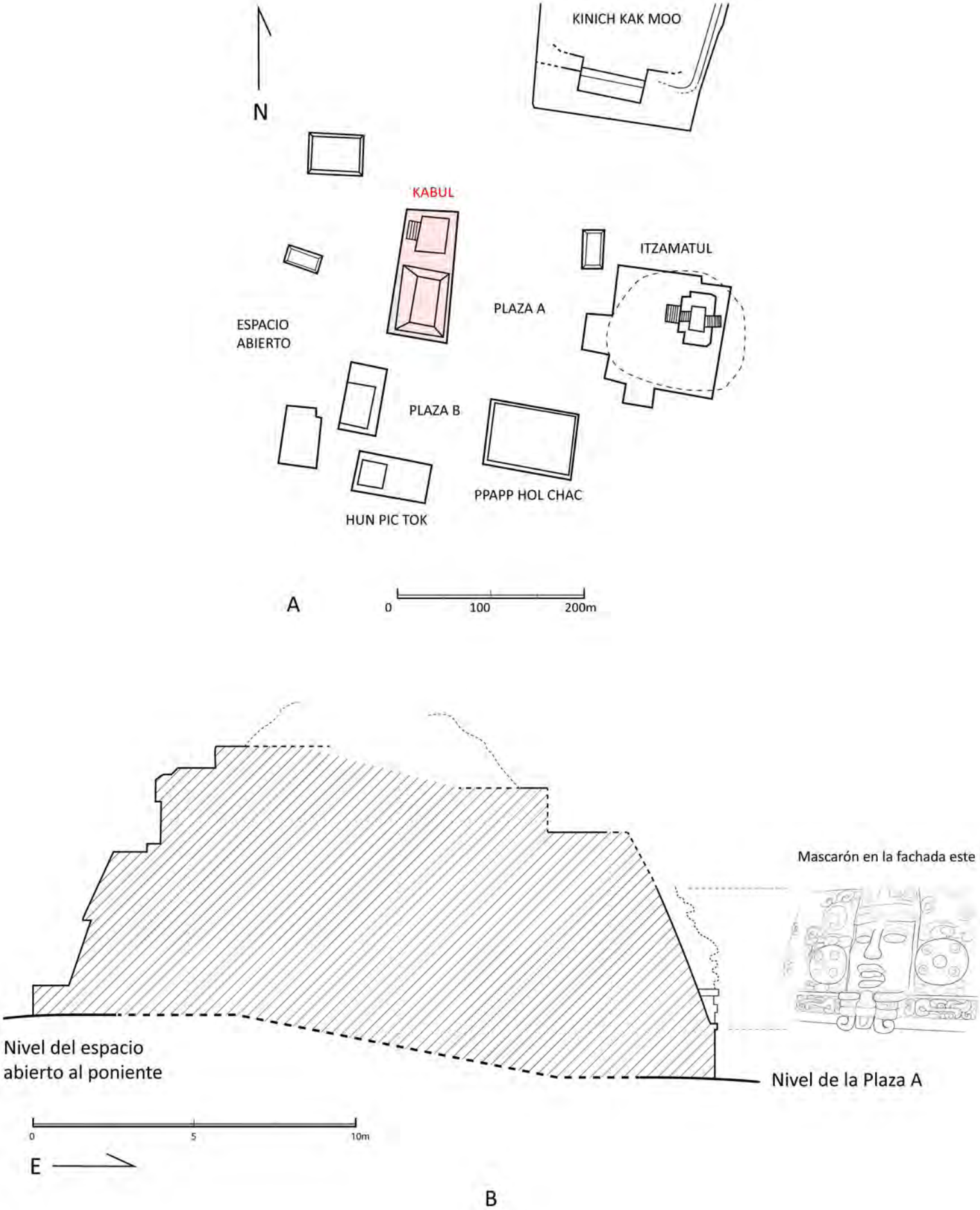


Fig. 8.14: A) Plano general de las plazas y estructuras principales de Izamal; B) Corte del Edif. Kabul (oeste - este) y ubicación del mascarón en la fachada oriente.

Créditos: todos los dibujos por Daniel Salazar. A, basado en Burgos Villanueva *et al*. 2013, Fig. 2; B, basado en Kantún Rivera 2014, Fig. 22.

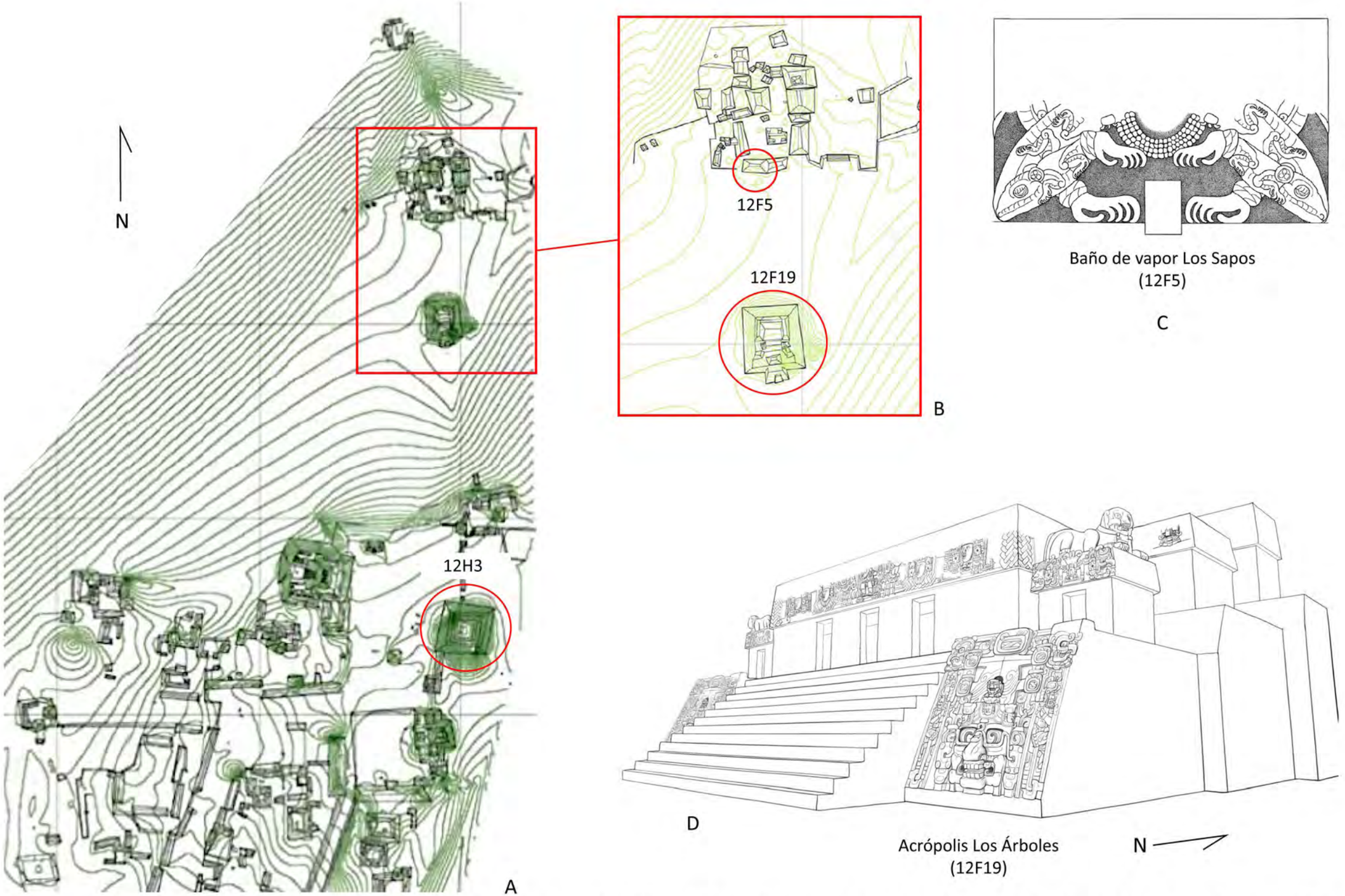


Fig. 8.15: A) Plano del sector norte de Xultún; B) Detalle del sector de 12F5 y 12F19; C) Fachada principal (norte) del baño de vapor Los Sapos (12F5); D) Acrópolis Los Árboles (12F19) - vista sureste.

Créditos: A y B, planos tomados de Rivera Castillo y Saturno 2014 (modificados por el autor; C, dibujo de M. Clarke (tomado de Clarke *et al*. 2014); D, dibujo de H. Hurst, tomado de Rivera Castillo y Saturno 2014.

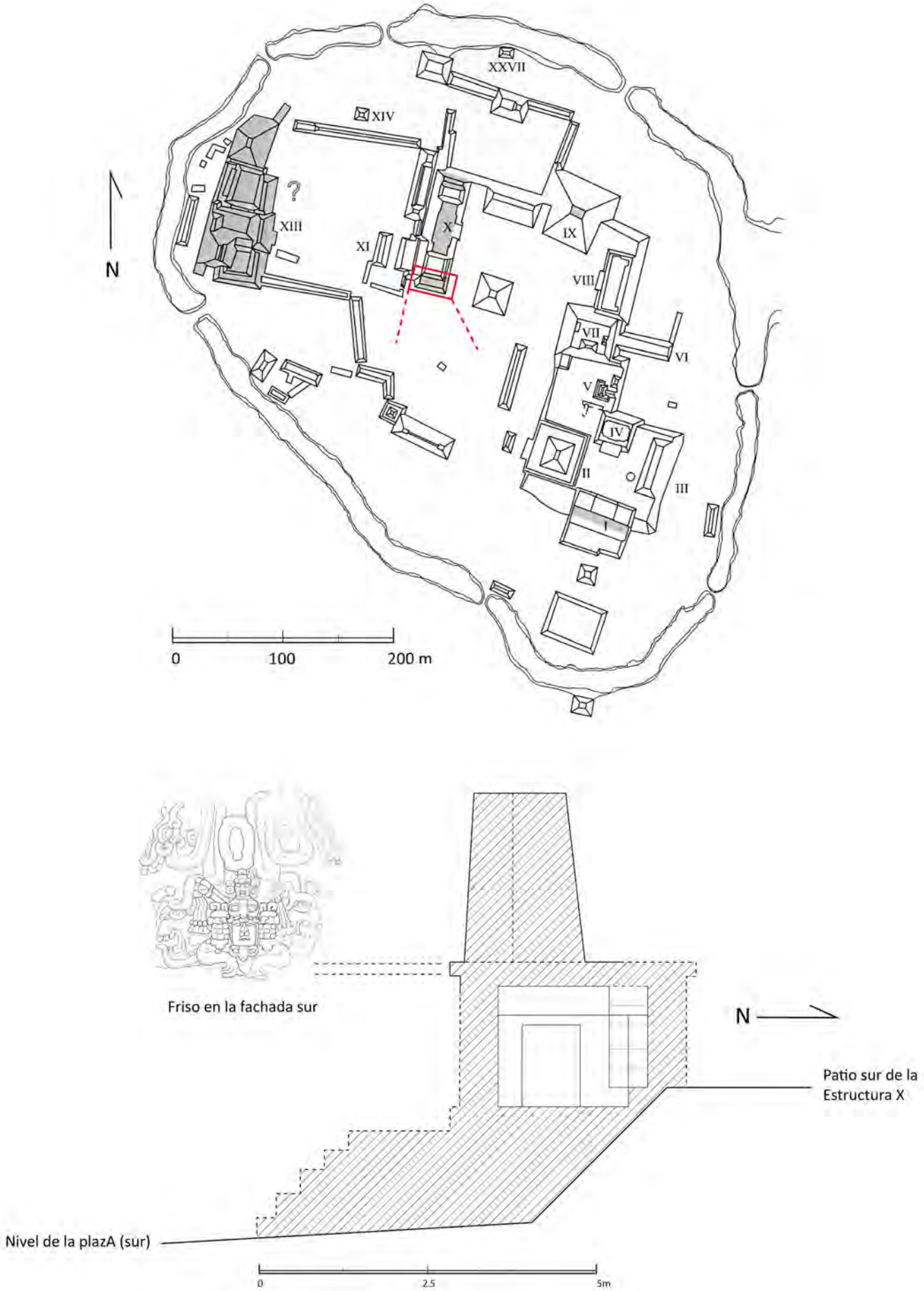


Fig. 8.16: A) Plano del sector central de Becán con zonas constructivas del Clásico temprano (fase Chacsik: 250-450 e.c.) - marcadas con gris - y con señalamiento de la ubicación de EX-S2; B) Edif. EX-S2 con friso.

——— = Área aproximada de ubicación de EX-S2

------- = Espacio aproximado de recepcion del programa escultórico

Créditos: Plano tomado de Nondédéo *et al*. 2010, modificado por el autor; B, dibujo de Daniel Salazar.

Fig. 8.17: Plano de Lamanai con N9-56 y espacio de recepción señalados
——— : Plataforma elevada del conjunto tríadico;
- - - - - : Espacio comunicativo o de recepción del programa escultórico de N9-56 (aproximado).

Créditos: Plano tomado de Pendergast 1981 (modificado por el autor).

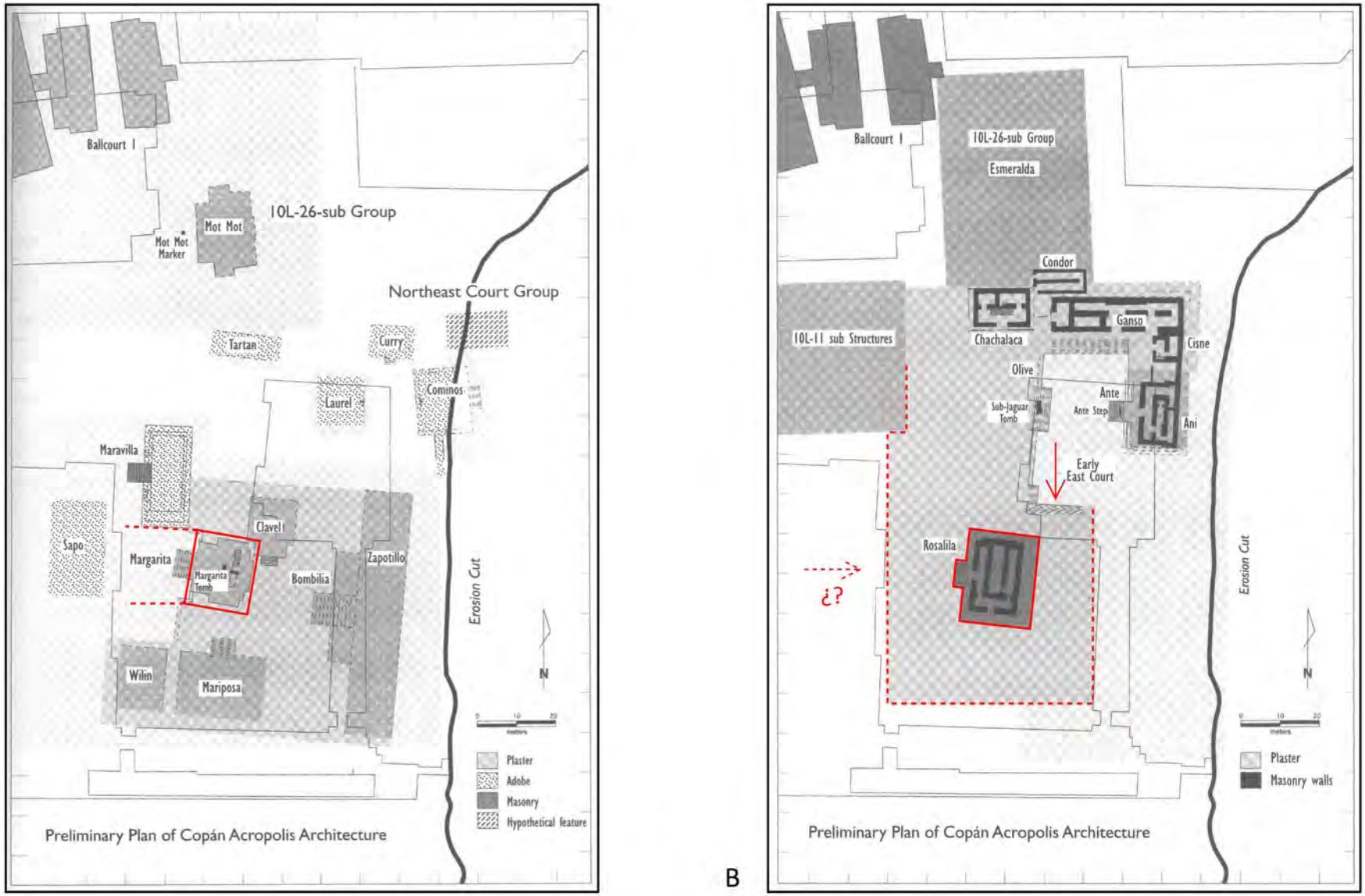


Fig. 8.18: Acrópolis de Copán en dos estadios constructuvos diferentes. A) ca. 400-460 e.c. Se muestra la ubicación de Margarita en el centro de la Acrópolis y su espacio de recepción altamente restringido; B) ca. 530-600 e.c. Se muestra la ubicación de Rosalila y el posible espacio de recepción del programa escultórico. Se han considerado solamente la plaza y los espacios abiertos en lo alto de la Acrópolis.

——— = Área construida de Margarita y su programa escultórico
------- = Espacio de recepción del programa escultórico
→ = Posibles vías de acceso a la plaza y los espacios alrededor de Rosalila

Créditos: Planos de la Acrópolis de Copán tomados de Sharer *et al*. 2005 (modificados por el autor).

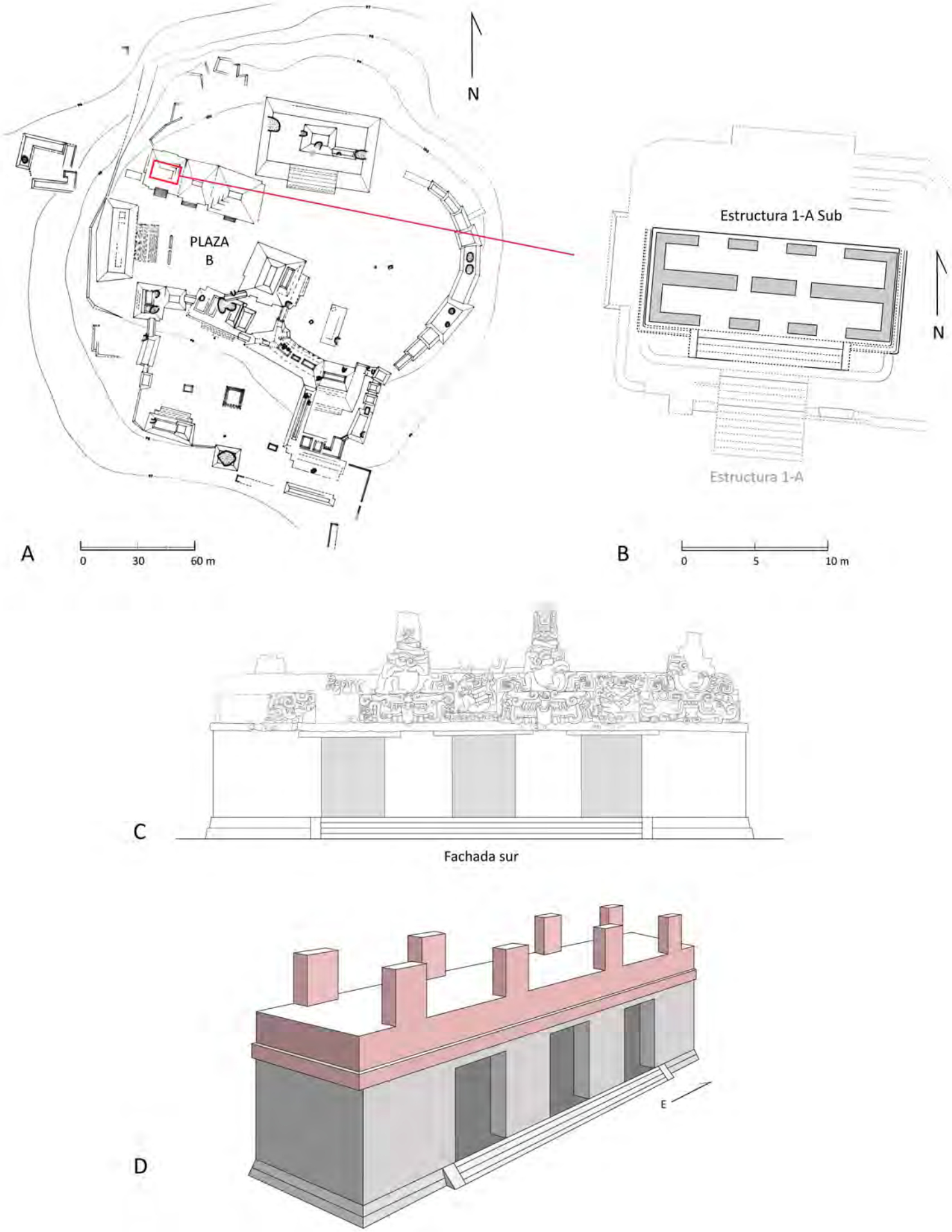
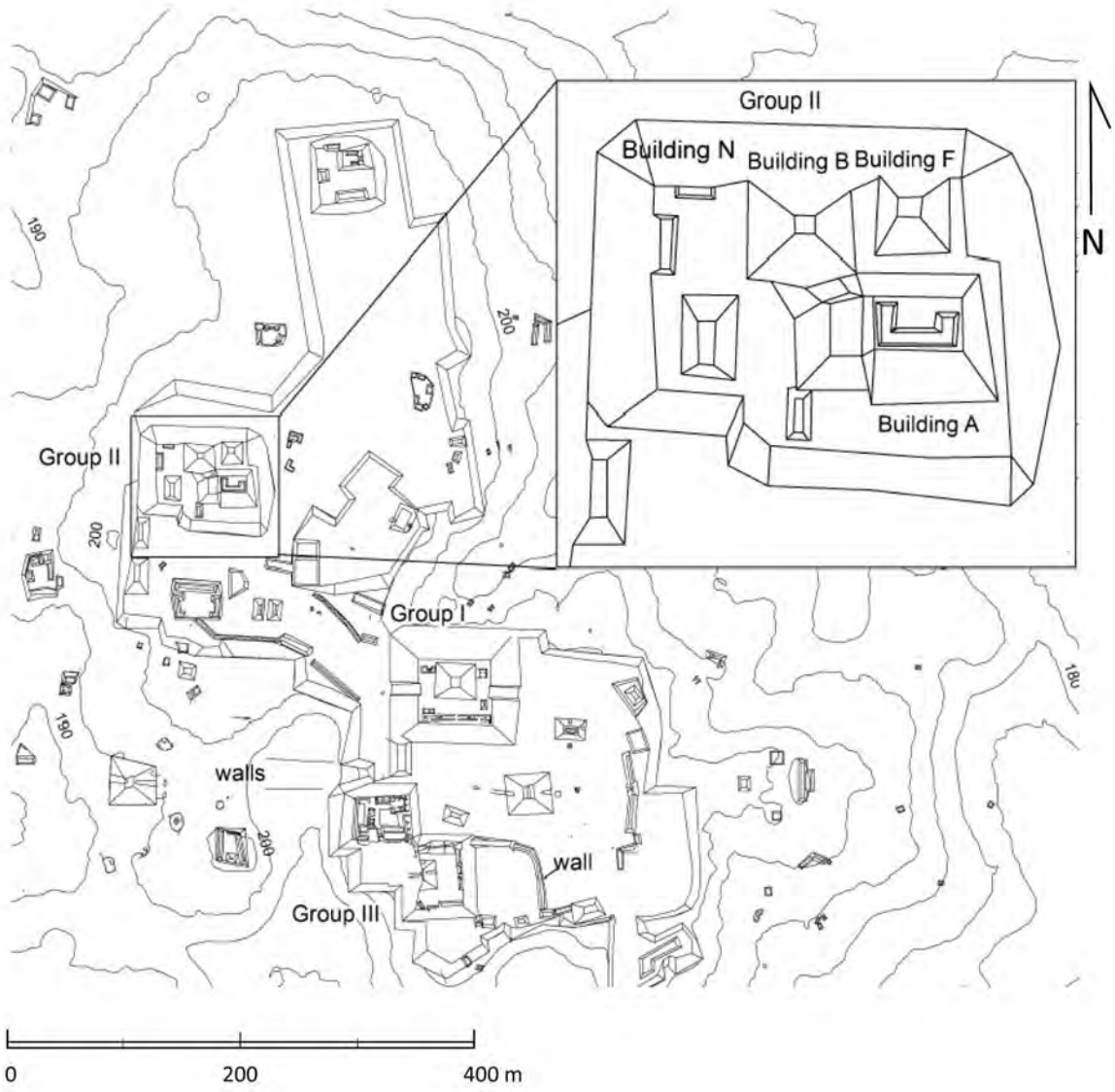
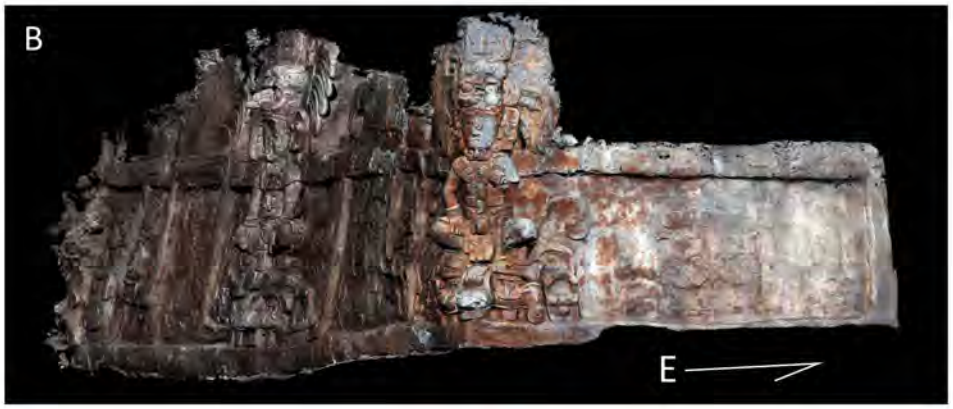


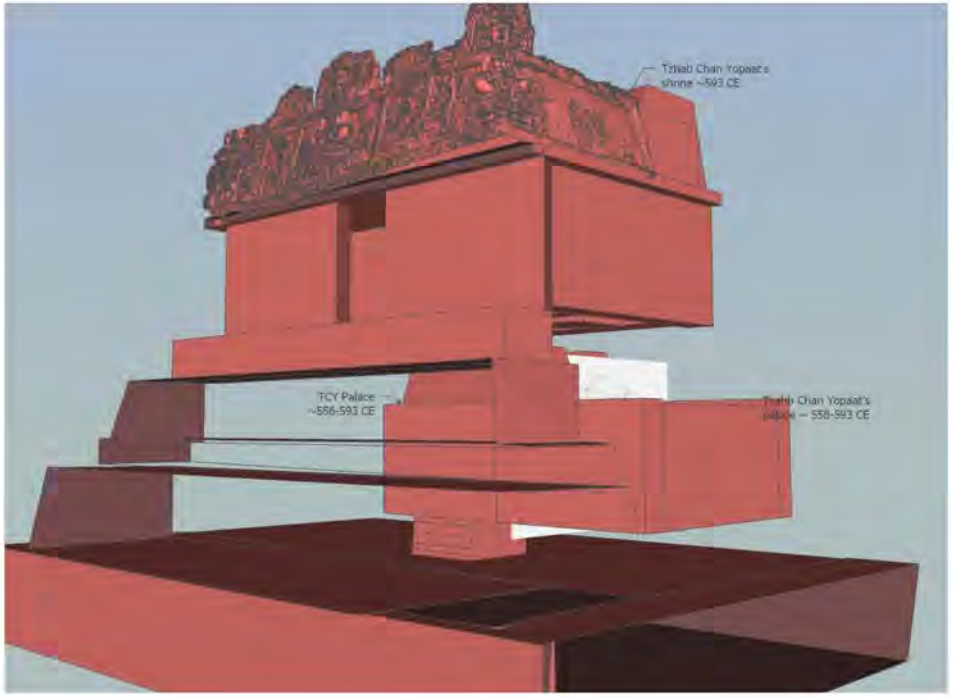
Fig. 8.19: A) Plano del Grupo Central de Balamkú con la ubicación de la Estr. 1-A Sub en rojo; B) Plano de la Estr. 1-A Sub y del basamento (Estr. 1-A) que lo cubrió; C y D) Edificio del friso y reconstrucción parcial hipotética del programa escultórico en las cuatro caras.

Créditos: A, modificado de Jean Pierre Courau, cortesía de Dominique Michelet; B - D, dibujos de Daniel Salazar. B, basado en levantamiento previo de Emily González (Proyecto Arqueológico Balamkú).



A





C

Fig. 8.20: A) Plano del centro ceremonial de Holmul con detalle agrandado del Grupo II; B) Levantamiento 3D del friso del Edif. A con una perspectiva que muestra en primer plano al personaje lateral del extremo sur del friso, tal como debió verse desde la plaza pública a los pies y al sur del Gupo II; C) Reconstrucción hipotética del Edif. A (*ca*. 593 e.c.) con una vista (sureste) similar a la debió tenerse desde la plaza.

Créditos: Plano tomado de Estrada - Belli y Tokovinine 2016 (modificado por el autor); B, levantamiento 3D de A. Tokovinine (tomado de Estrada - Belli 2014), modificado por el autor; C, reconstrucción hipotética tomada de Estrada - Belli (Ed.) 2015.

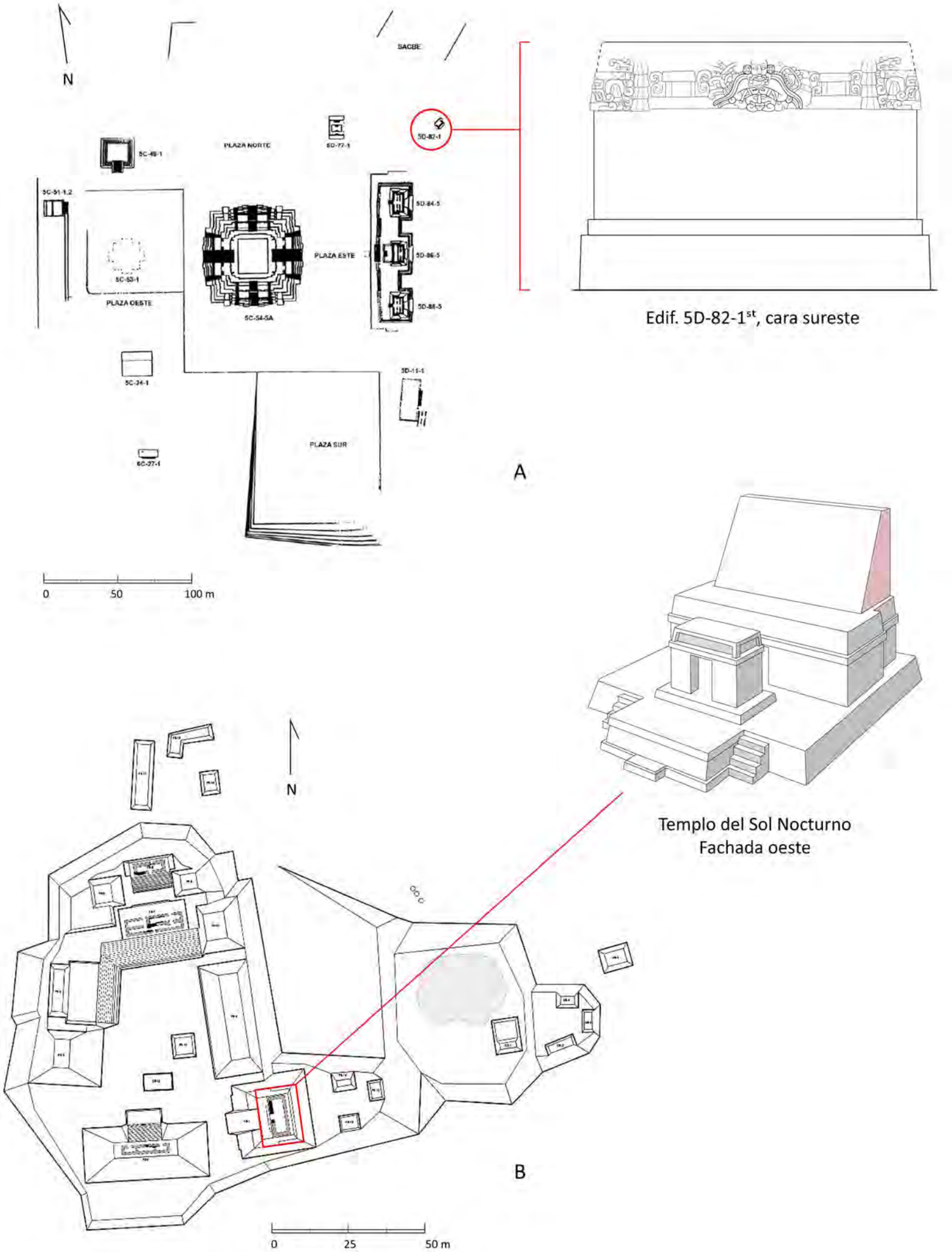


Fig. 8.21: A) Plano de Mundo Perdido, Tikal (fase Manik 1, 200-300 e.c.), con Edif. 5D-82-1st señalado; B) Plano del Grupo El Diablo de El Zotz con ubicación aproximada del Templo del Sol Nocturno (*ca*. 350-400 e.c.).

Créditos: Plano de Mundo Perdido tomado de Laporte 2000, modificado por el autor; Plano del Grupo El Diablo tomado de Garrido López *et al*. (Eds.), 2012, modificado por el autor; dibujos de los edificios por Daniel Salazar.

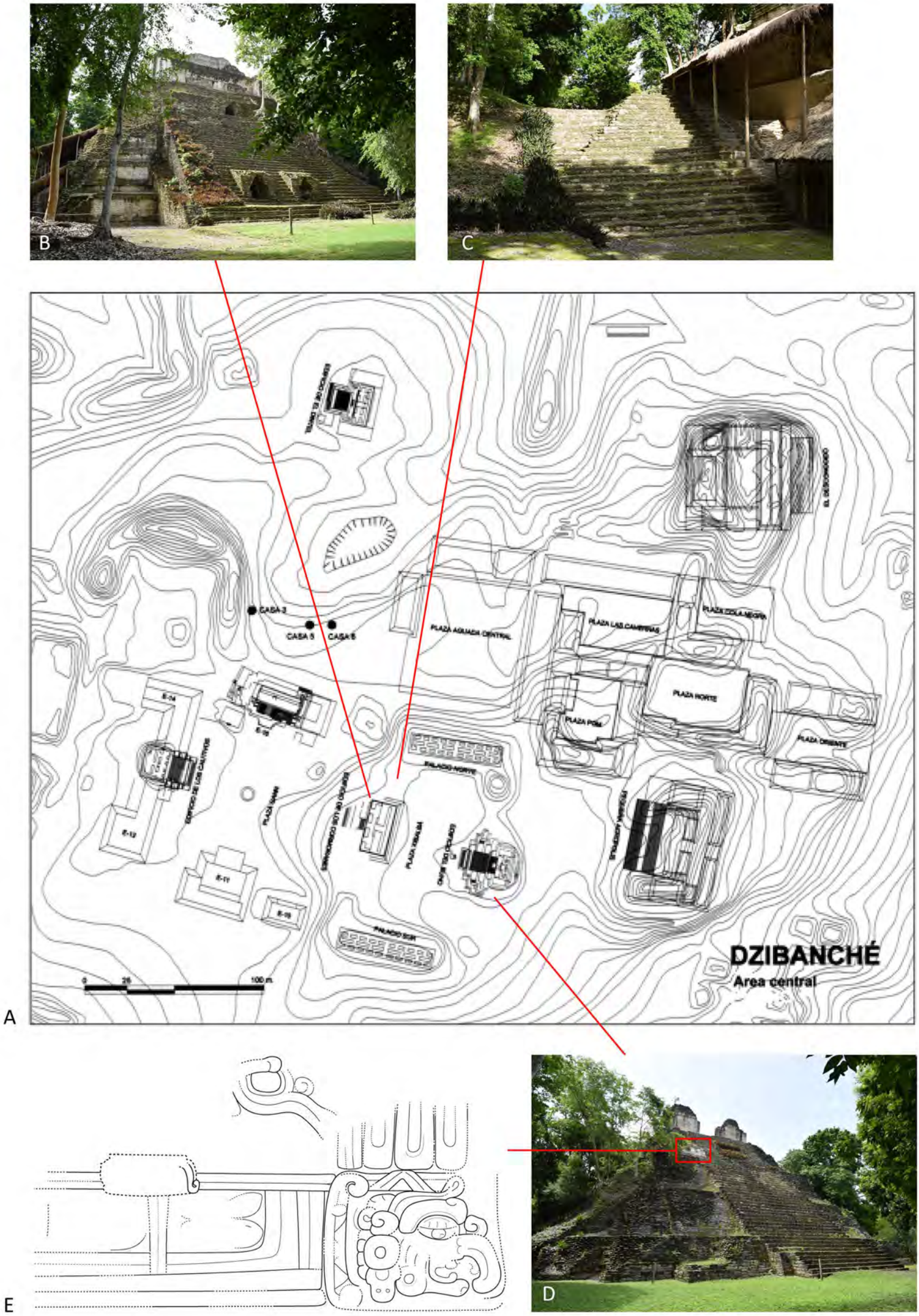
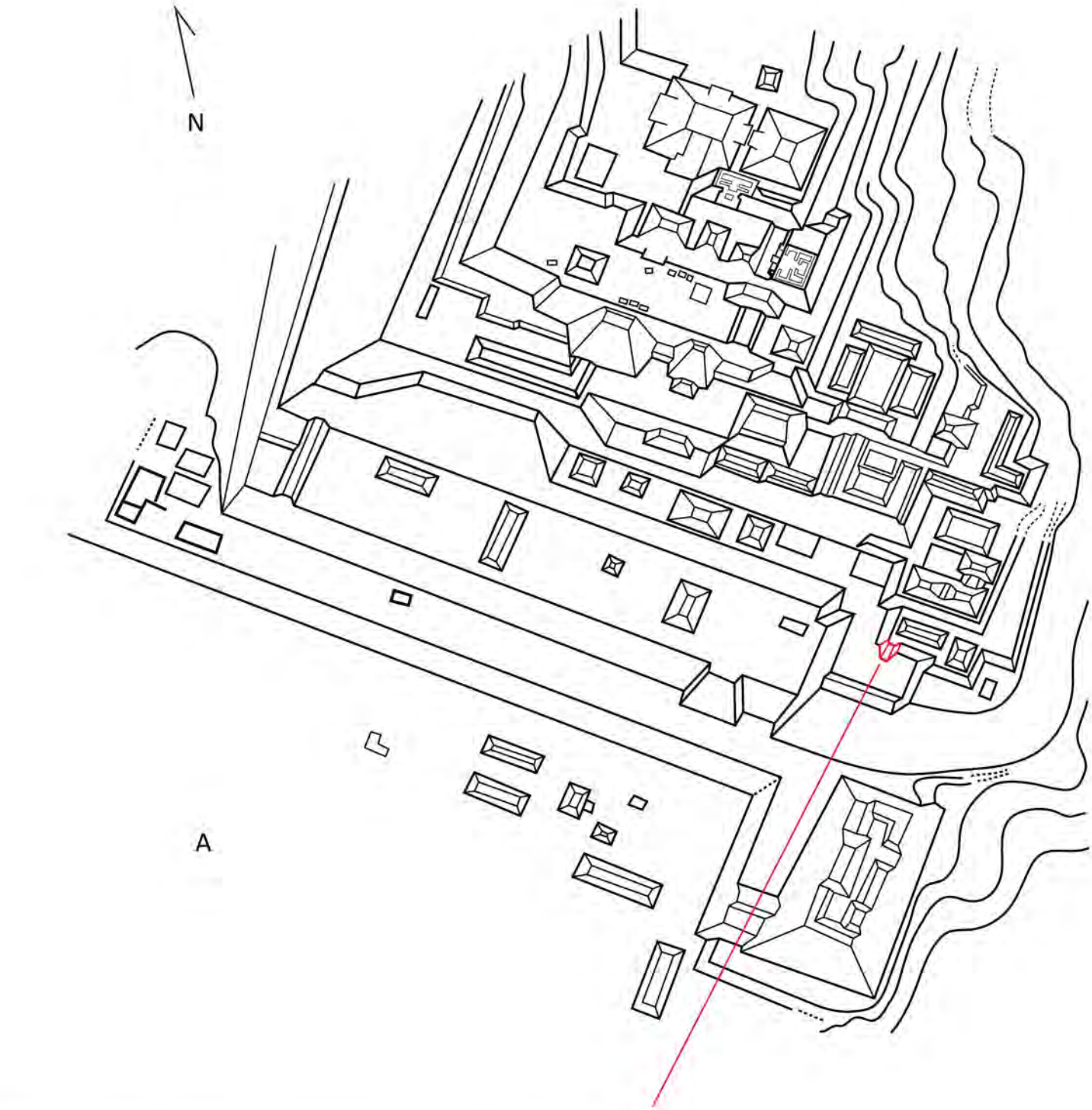


Fig. 8.22: A) Plano del área central de Dzibanché; B) Templo II visto desde la Plaza Gann; C) Escalinata monumental que comunica las plazas Xibalbá y Gann (vista lateral del Templo II); D) Templo I visto desde la Plaza Xibalbá; E) Relieve de estuco del último cuerpo del Templo I, lado norte.

Créditos: Plano tomado de Nalda y Balanzario 2014; fotografías y dibujos de Daniel Salazar.



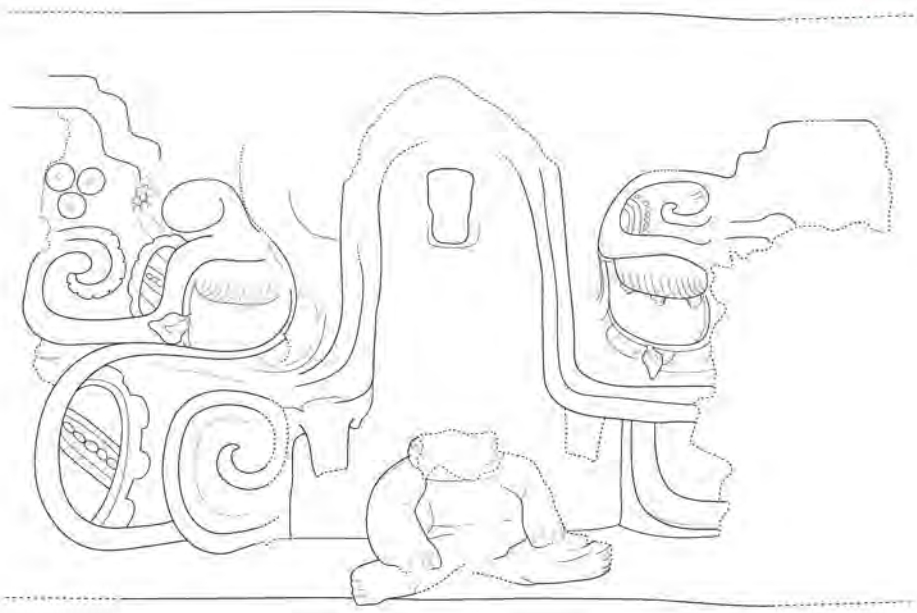


Fig. 8.23: A) Plano de Toniná y ubicación del relieve del talud de la terraza 3; B) Relieve desplegado.

Créditos: Plano de Mónica Vargas, cortesía del Proyecto de Conservación y Restauración de los Estucos de Toniná (modificado por el autor); dibujo del relieve por Daniel Salazar.

FIGURAS DEL CAPÍTULO 9

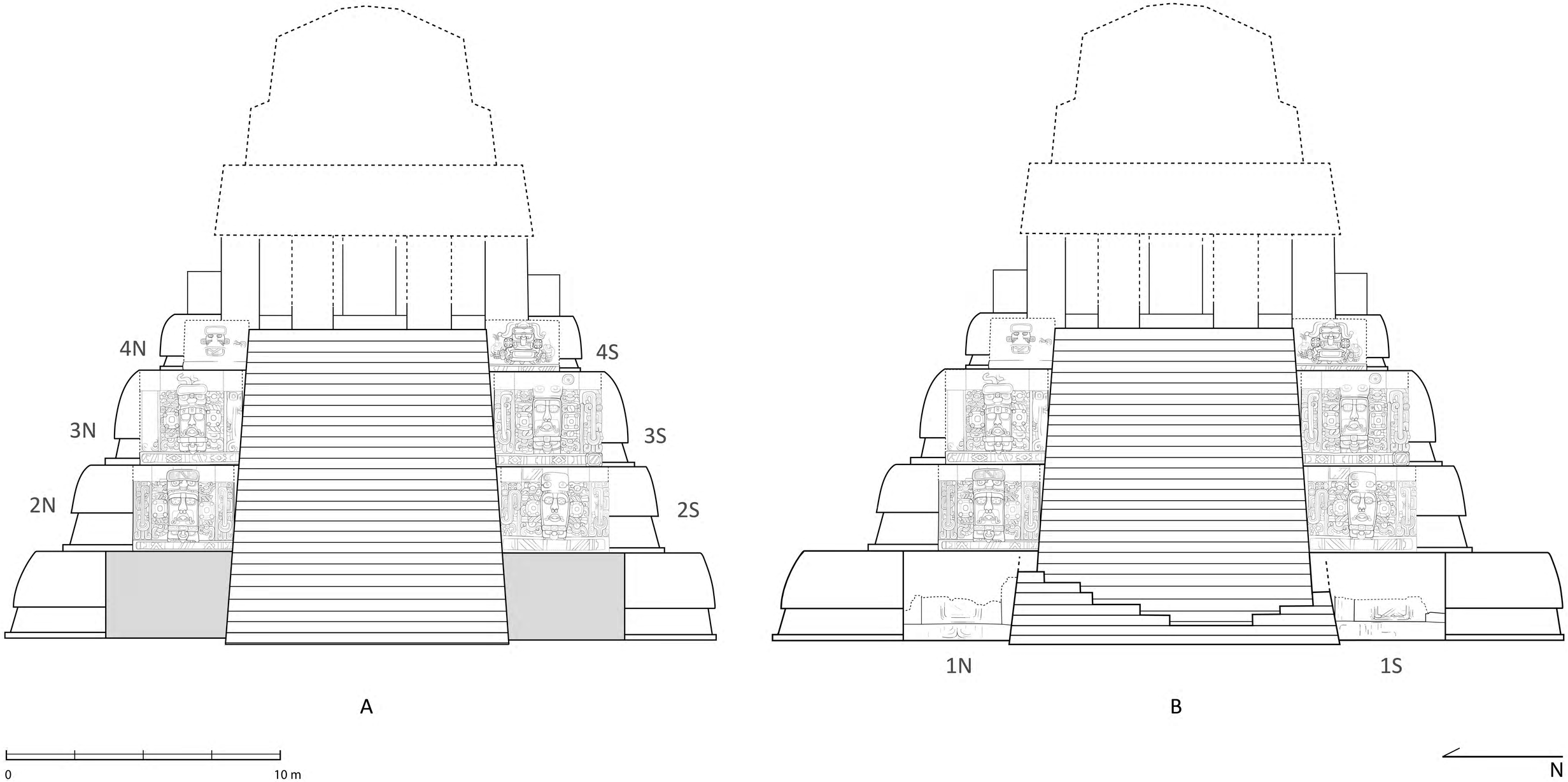


Fig. 9.1: Estructura A1 de Kohunlich. Ubicación de los mascarones en la fachada principal (oeste) del edificio*
A) 1° etapa constructiva, *ca.* 200/250 - 450 e.c. Los espacios grises indican la ubicación de los mascarones originales del 1° cuerpo; B) Modificaciones de la 2° etapa constructiva, *ca.* inicios del siglo VII.

* El código asignado a cada mascarón se conforma por el número del cuerpo en el que se encuentra + una letra que corresponde con su posicion en la sección norte o sur de la fachada.

Créditos: dibujos de Daniel Salazar. Levantamientos basados en dibujos del Proyecto Arqueológico Sur de Quintana Roo (publicados en Nalda *et al*. 1997).

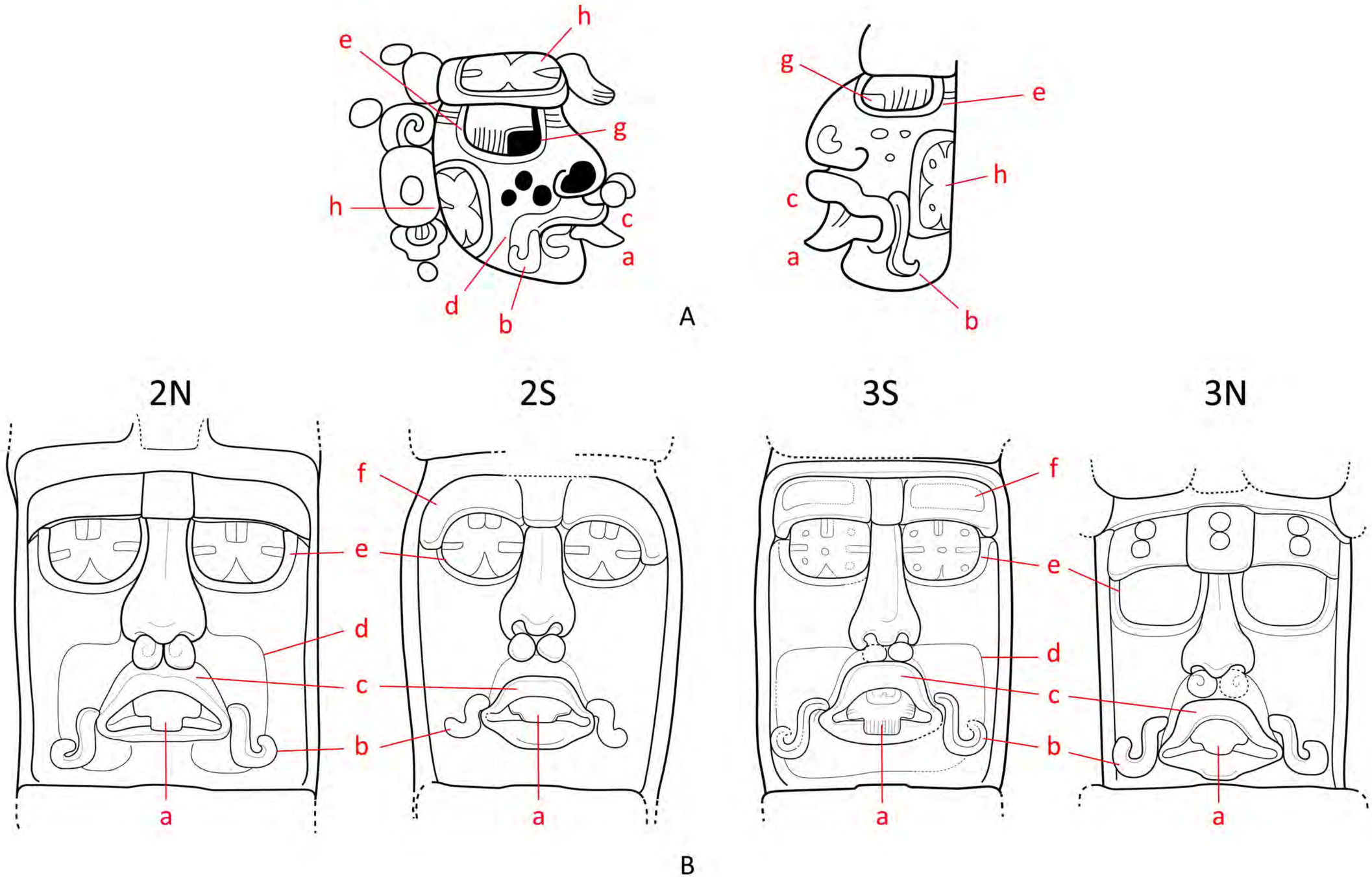


Fig. 9.2: Rasgos de K'inich (A) en los rostros antropomorfos de los mascarones de Kohunlich (B).
Rasgos: a) diente prominente de tiburón; b) bigotera en las comisuras de la boca; c) labio superior sobresaliente; d) mejillas remarcadas por una línea delgada; e) ojos grandes y con tendencia a una forma cuadrangular; f) placa supraorbital (cejas o frente), que a veces tiene marcas ovaladas o signos con forma de la letra U; g) pupilas esquinadas y cruadradas con marcas de brillo; h) signo **K'IN** en los laterales del rostro y en la cabeza.

Créditos: dibujos de Daniel Salazar.

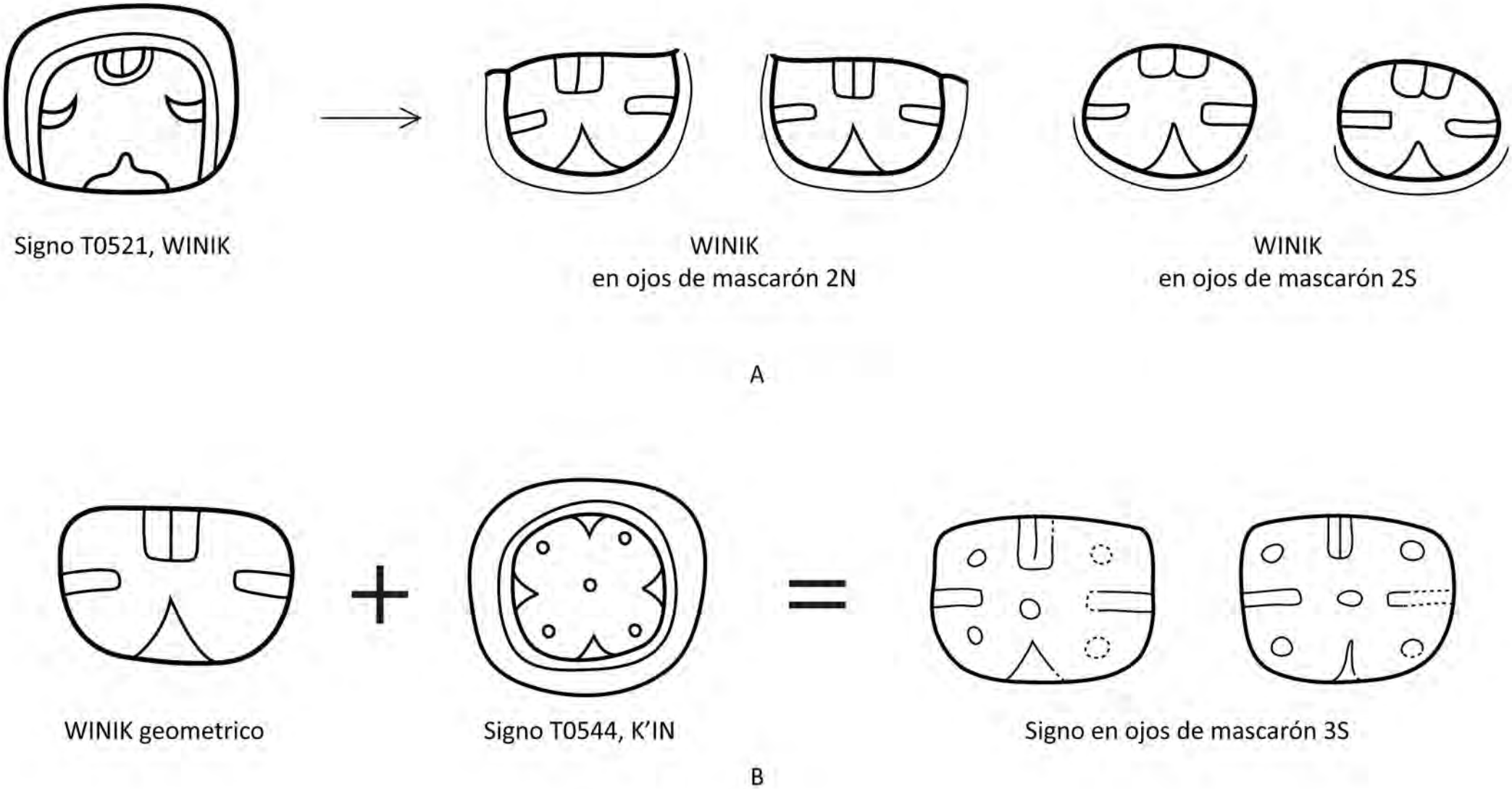


Fig. 9.3: Análisis y comparación de los ojos en los mascarones 2N y 2S (A) y 3S (B).

Créditos: dibujos de Daniel Salazar.

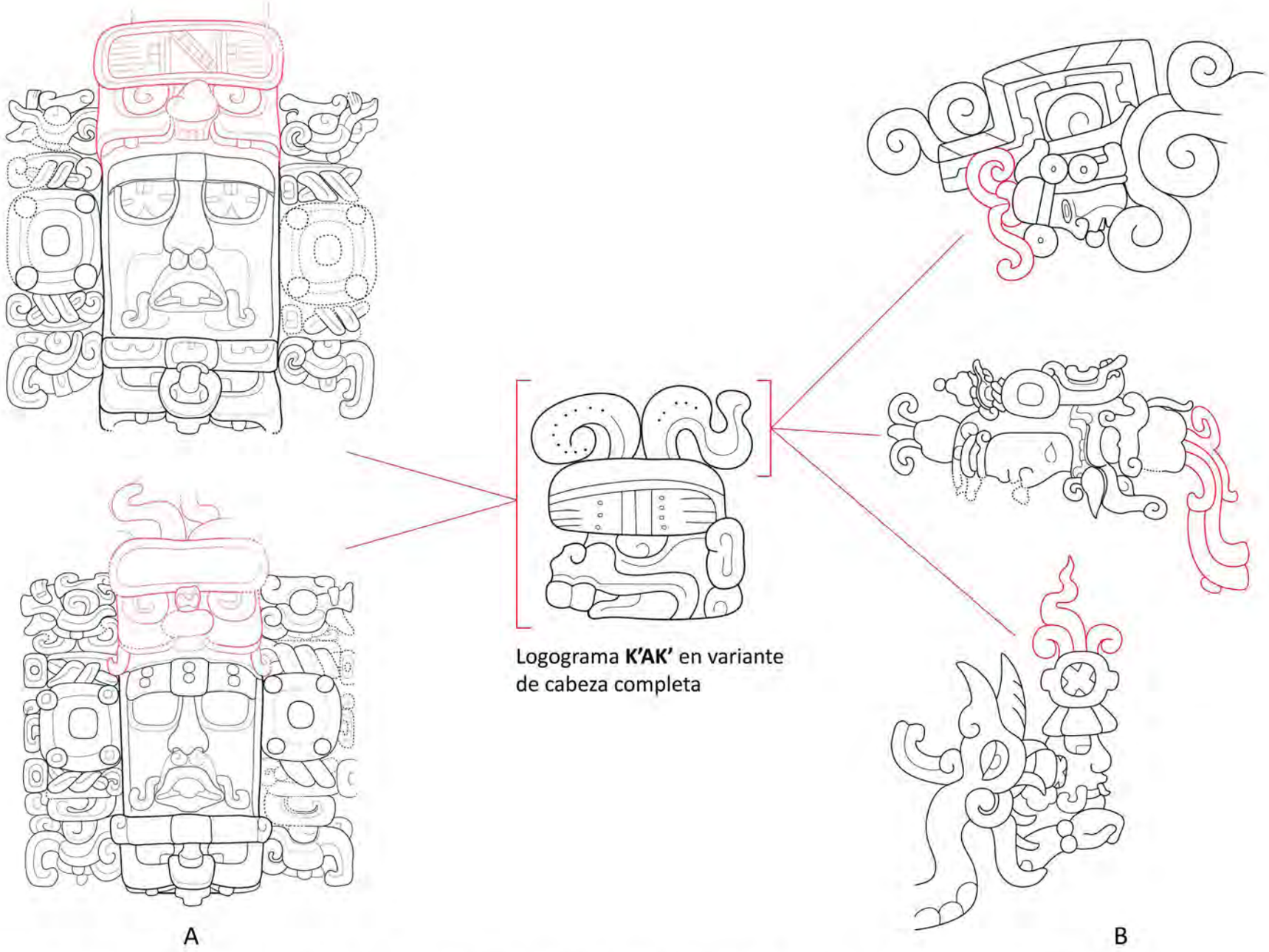


Fig. 9.4: Distintas formas de integración del motivo de fuego sobre la cabeza (o en el tocado) de personajes:
A) Representación icónica completa, equivalente a la variante de cabeza del logograma **K'AK'**. Ejemplos: mascarones 2N y 3S de Kohunlich;
B) Abreviación icónica que toma solamente las volutas de fuego. Ejemplos: antepasados en las estelas 1 de El Baúl y 29 de Tikal; K'inich en la placa de Leiden.

Créditos: dibujos por Daniel Salazar.

A

B

C

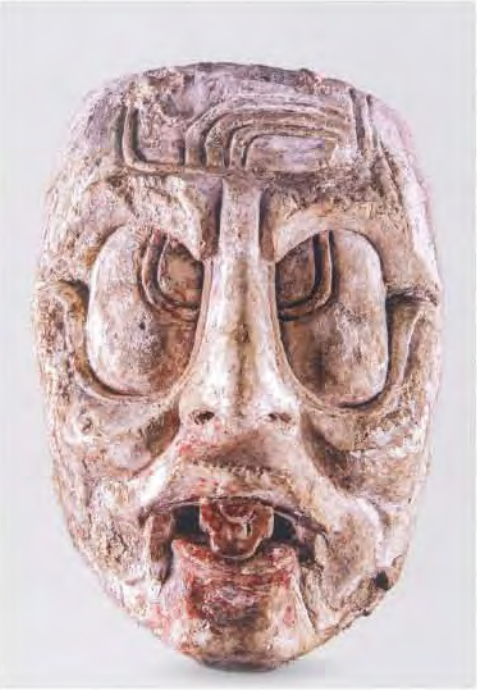


Fig. 9.5: Marcas de brillo en personajes humanos y en dioses celestes:
A) En los costados del mascarón 2N; B) Sobre las mejillas de dos antepasados en una cerámica del Clásico temprano (indicadas por flechas); C) Sobre la frente del dios K'inich en un estuco de Palenque.

Créditos: A, fotos de Daniel Salazar; B, fotografía de Justin Kerr (acervo fotográfico del autor); C, fotografía tomada del catálogo "Mayas. El lenguaje de la belleza", n°233.

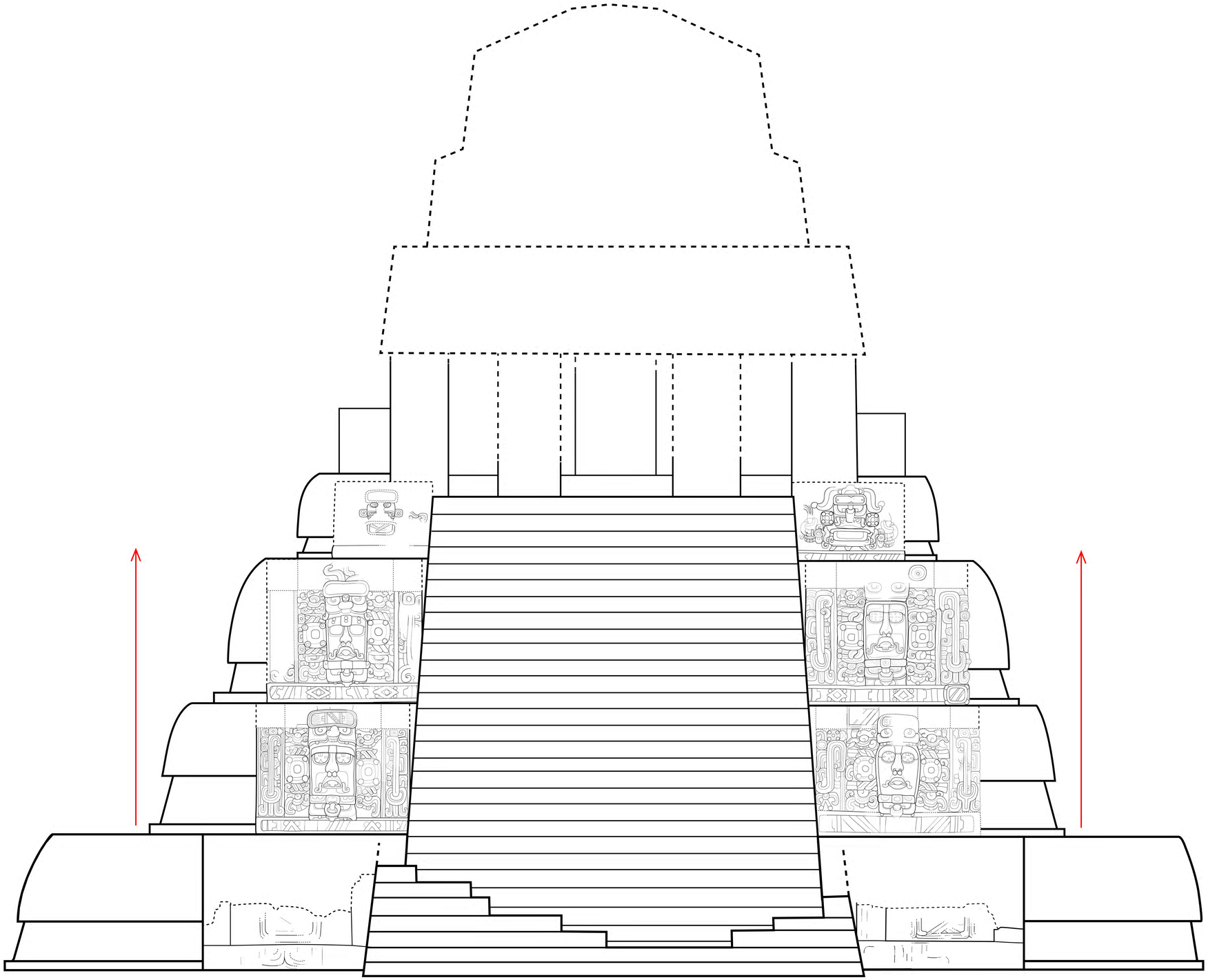


Fig. 9.6: Sentido narrativo que rige la escena completa del programa escultórico del A1 y que reproduce la trayectoria ascendente de los personajes y los gradientes de confluencia con el dios solar entre los mascarones 2N-3N y 2N-2S.

Créditos: dibujos de Daniel Salazar.

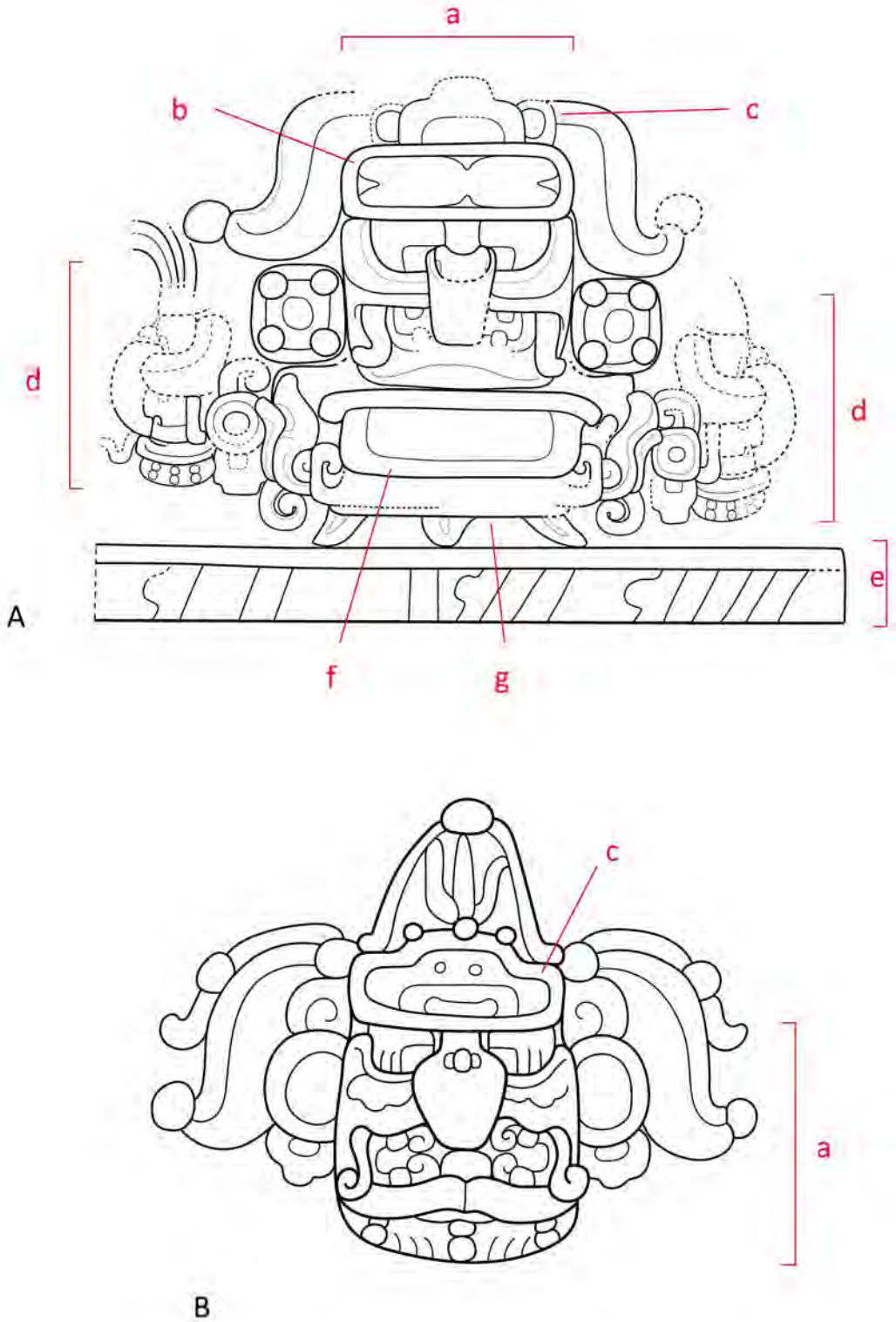
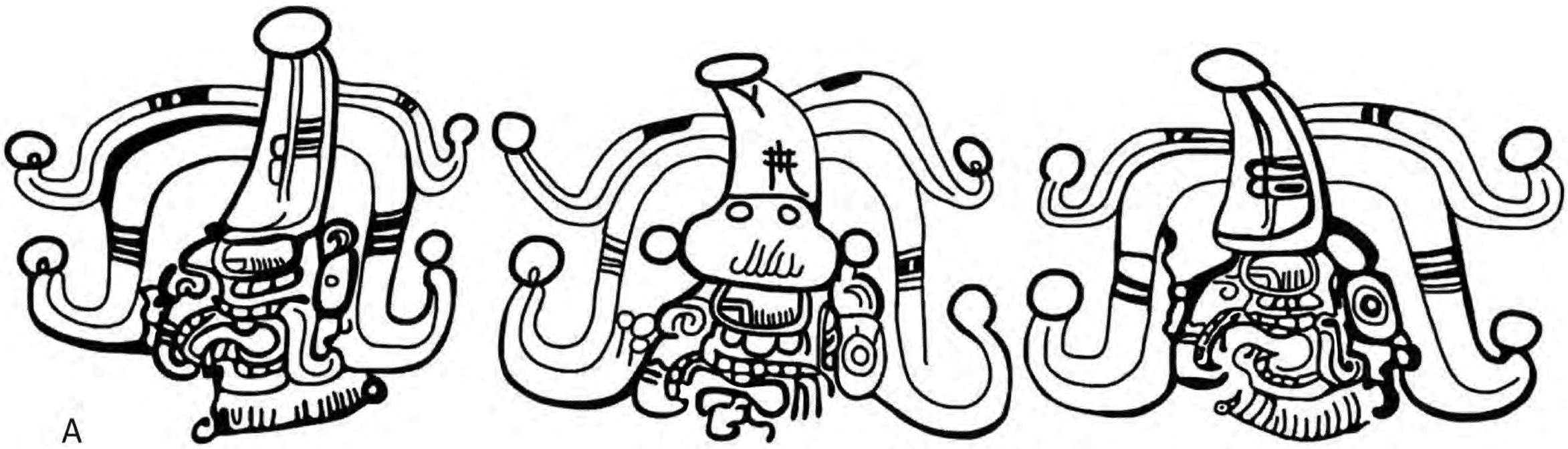
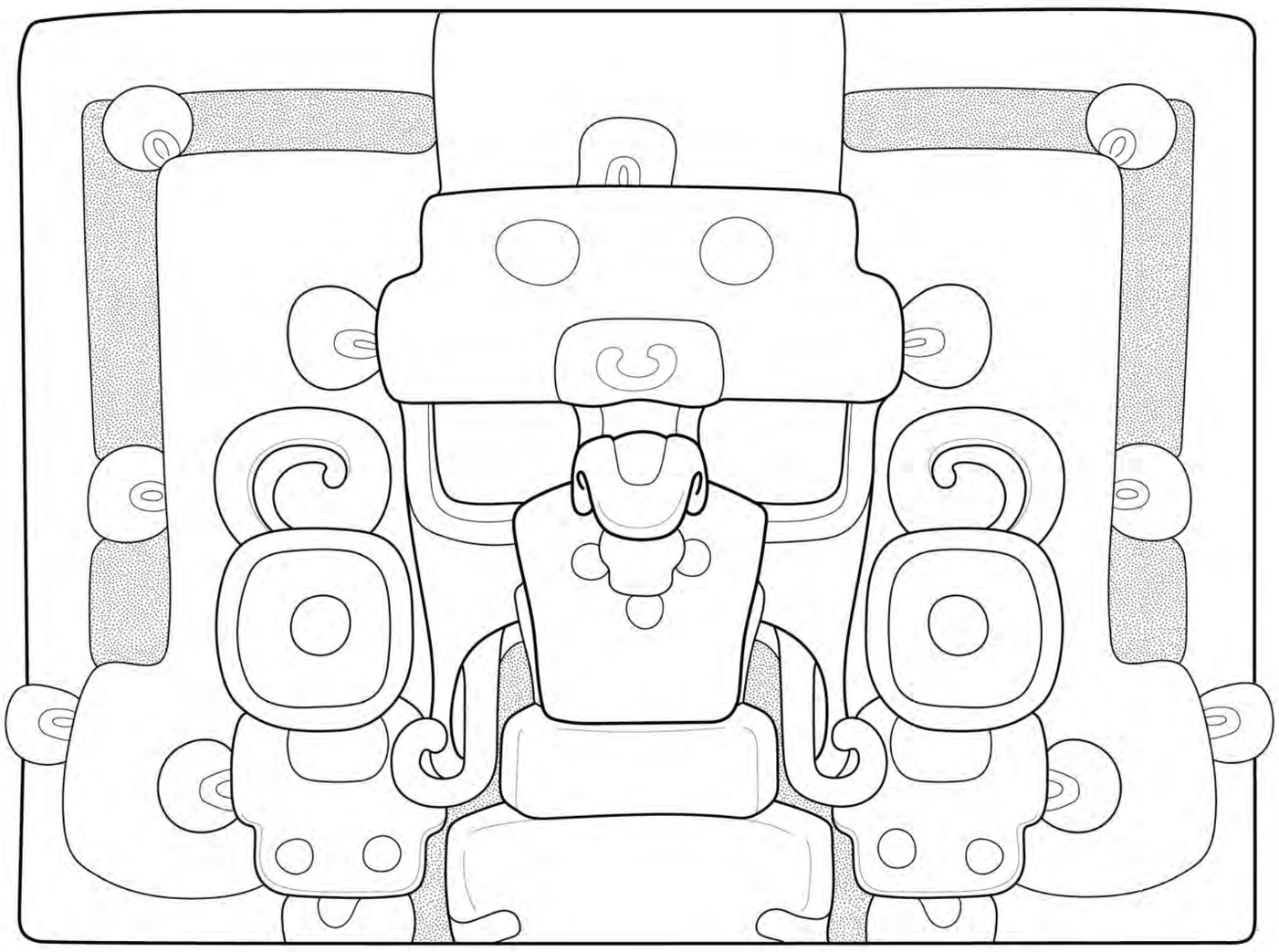


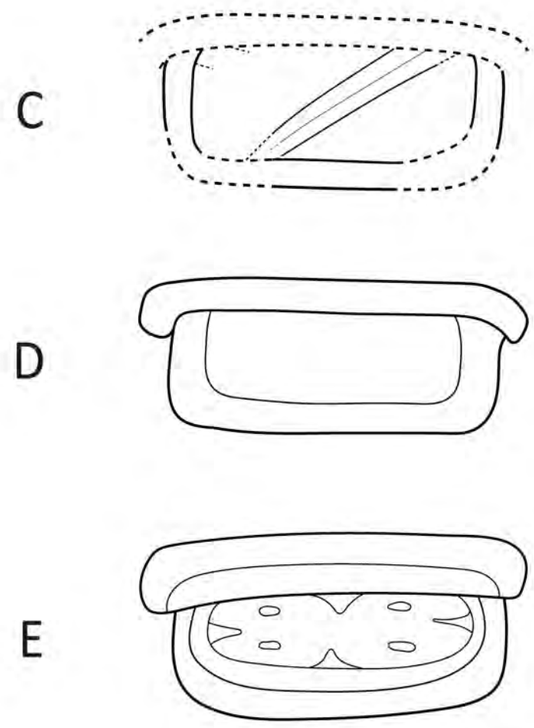
Fig. 9.7: Rasgos principales del mascarón 4S de Kohunlich (A), comparados con insignia real Ux Yop Huun encontrada en la Tumba B-4/7 de Altun Ha (B).

Rasgos: a) Rostro de la Deidad Ave Principal con sus rasgos característicos: ojos grandes con pupila esquinada cuadrangular, pico de ave, nariz, dientes y colmillos dentro de unas fauces amplias con maxilar inferior, extensiones que brotan de las comisuras parecidas a las bigoteras de K'inich; b) Signo **K'IN** en la frente; c) Signo *ajaw foliado*; d) Rostros de perfil con los mismos rasgos del ave y con collares con cuentas similares al del ave en la figura B; e) Banda celeste con marcas de brillo; f) Plato debajo de la cabeza central; g) Pectoral terminado en tres puntas.

Créditos: dibujos por Daniel Salazar.







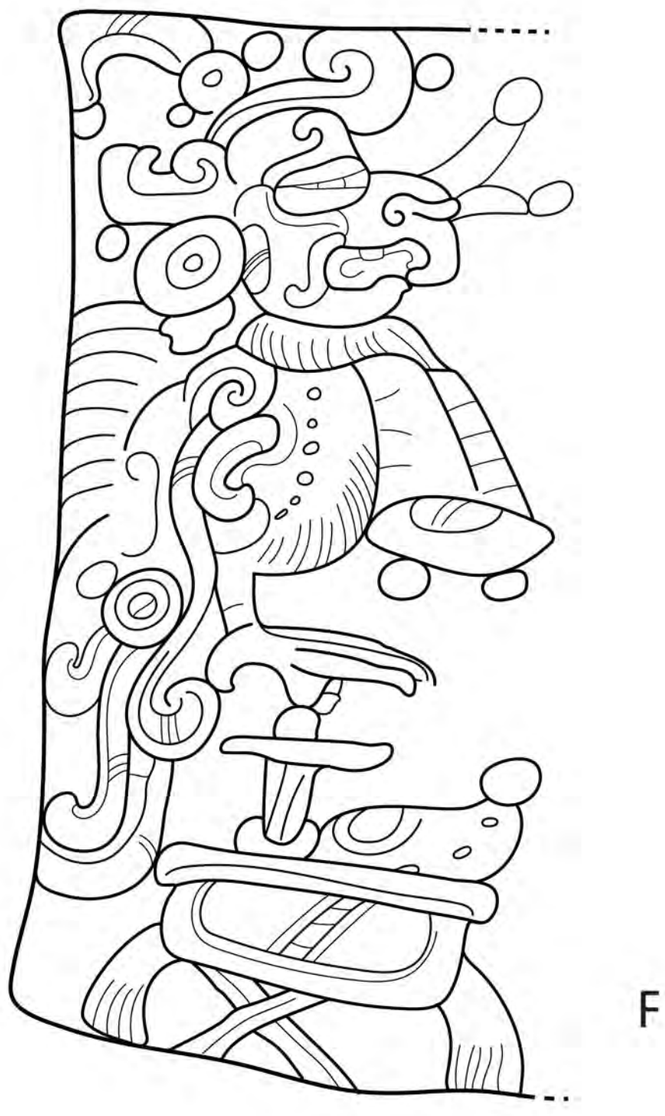
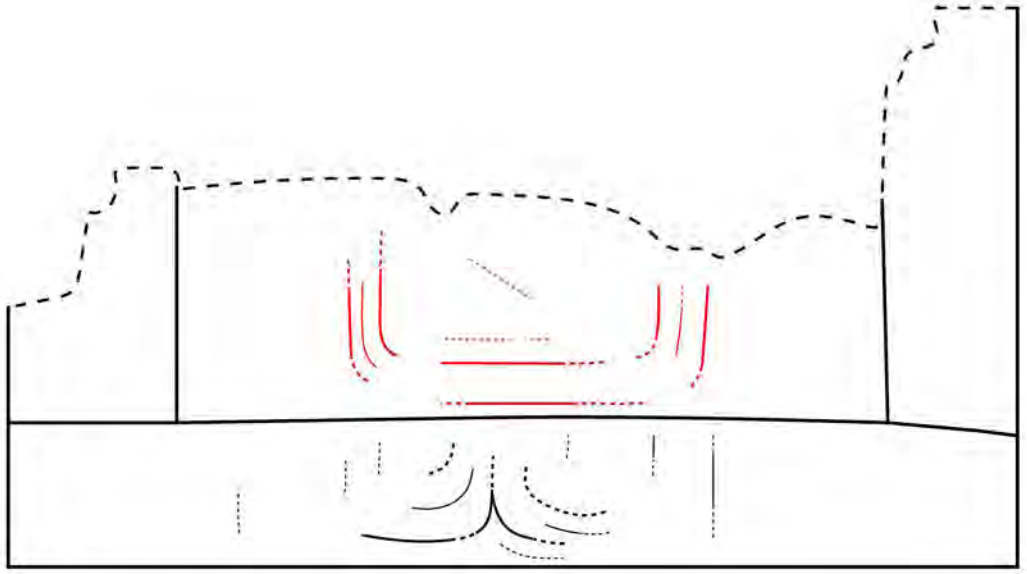
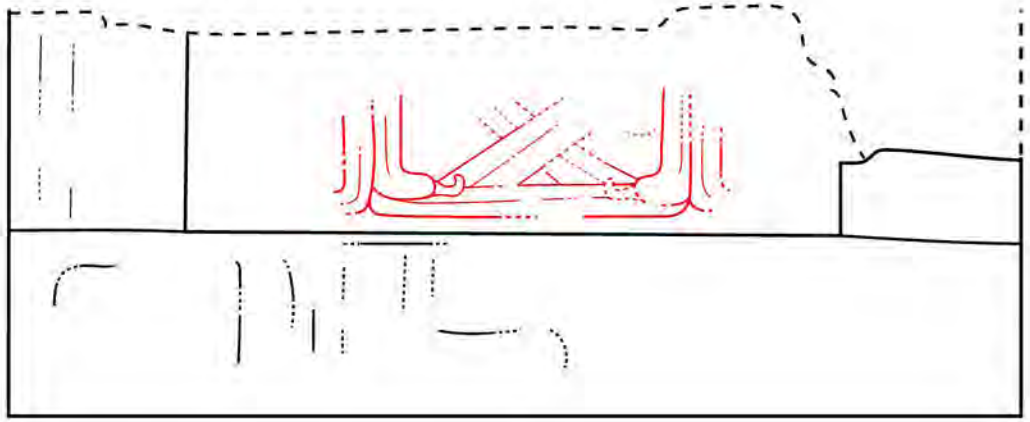


Fig. 9.8: A) Murales de la Tumba 19 de Río Azul; B) Mascarón 1 (perteneciente a un grupo de tres mascarones similares) en la fachada principal del edificio M7-1 de El Zotz; C) Plato en mascarón 4N, Kohunlich; D) Plato en mascarón 4S, Kohunlich; E) Plato K'in en una vasija de procedencia desconocida; F) Detalle de la escena de la vasija K3801 que muestra a la Deidad Ave Principal posada sobre una variante del Plato K'in que incluye marcas de brillo en lugar del signo cuadripartito.

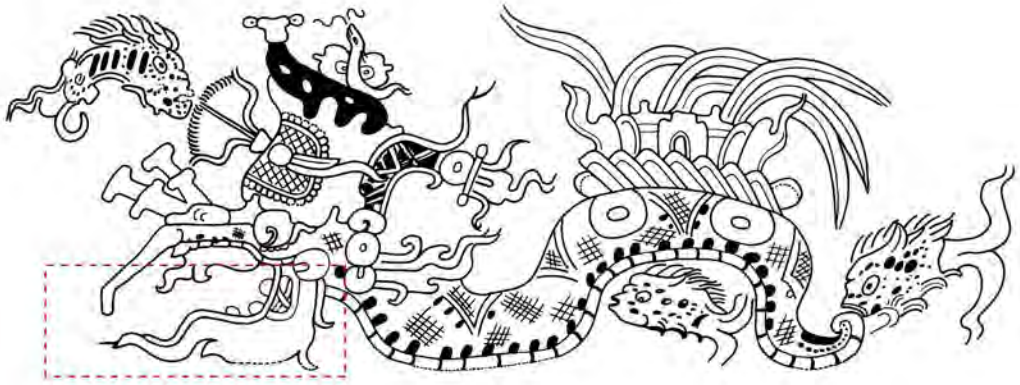
Créditos: Todos los dibujos por Daniel Salazar, excepto A, dibujo de P. Steinbach (tomado de Steinbach 2015) modificado por el autor.



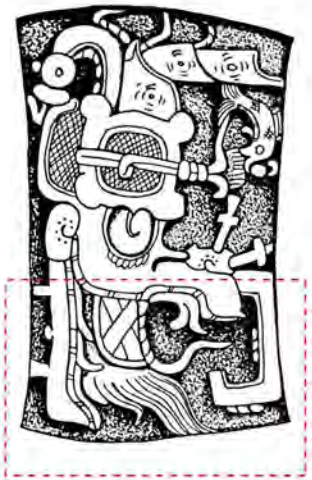
A



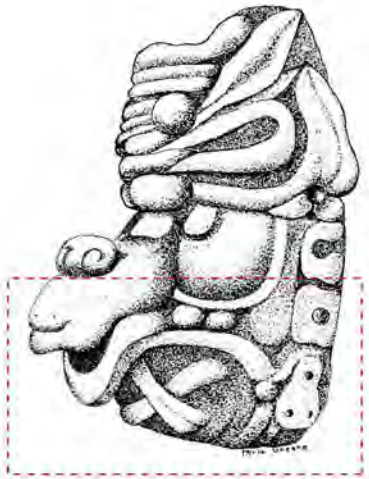
B



C



D



E

Fig. 9.9: Mascarones del primer nivel del basamento del Edificio A1 de Kohunlich y elementos iconográficos comparativos.
A y B) Mascarones 1N y 1S, respectivamente, con bandas cruzadas y colmillos delineados con rojo; C) Serpiente Witz' en una vasija Tepeu; D) Cabeza de serpiente Witz' en una vasija estilo Chocholá; E) Pieza de jade que representa la cabeza de la serpiente Witz'. En las figuras C-E los elementos similares a los de los mascarones 1N y 1S están enmarcados con línea punteada roja.

Créditos: A y B, por Daniel Salazar; C, dibujo de Susanna Reisinger; D y E dibujos de Merle Greene Robertson.

Fig. 9.10: El Edificio A1 de Kohunlich y su ubicación espacial.
A) El A1 en los primeros estadíos de la exploración arqueológica. La flecha señala los restos del segundo cuerpo de la última fase constructiva del Clásico tardío; B) Vista de la fachada del A1 desde el pie de la colina y al filo de la plaza; C) El A1 en la cima de la colina; D) El A1 en la cima de la colina, de frente al Edificio B4 y alineado con la plaza de las estelas del Grupo Central de Kohunlich.

Créditos: A, fotografía del archivo de Víctor Segovia (tomada de Segovia Pinto 1969); B y C, fotografías de Daniel Salazar; D, fotografía aérea tomada de Segovia Pinto 1981.

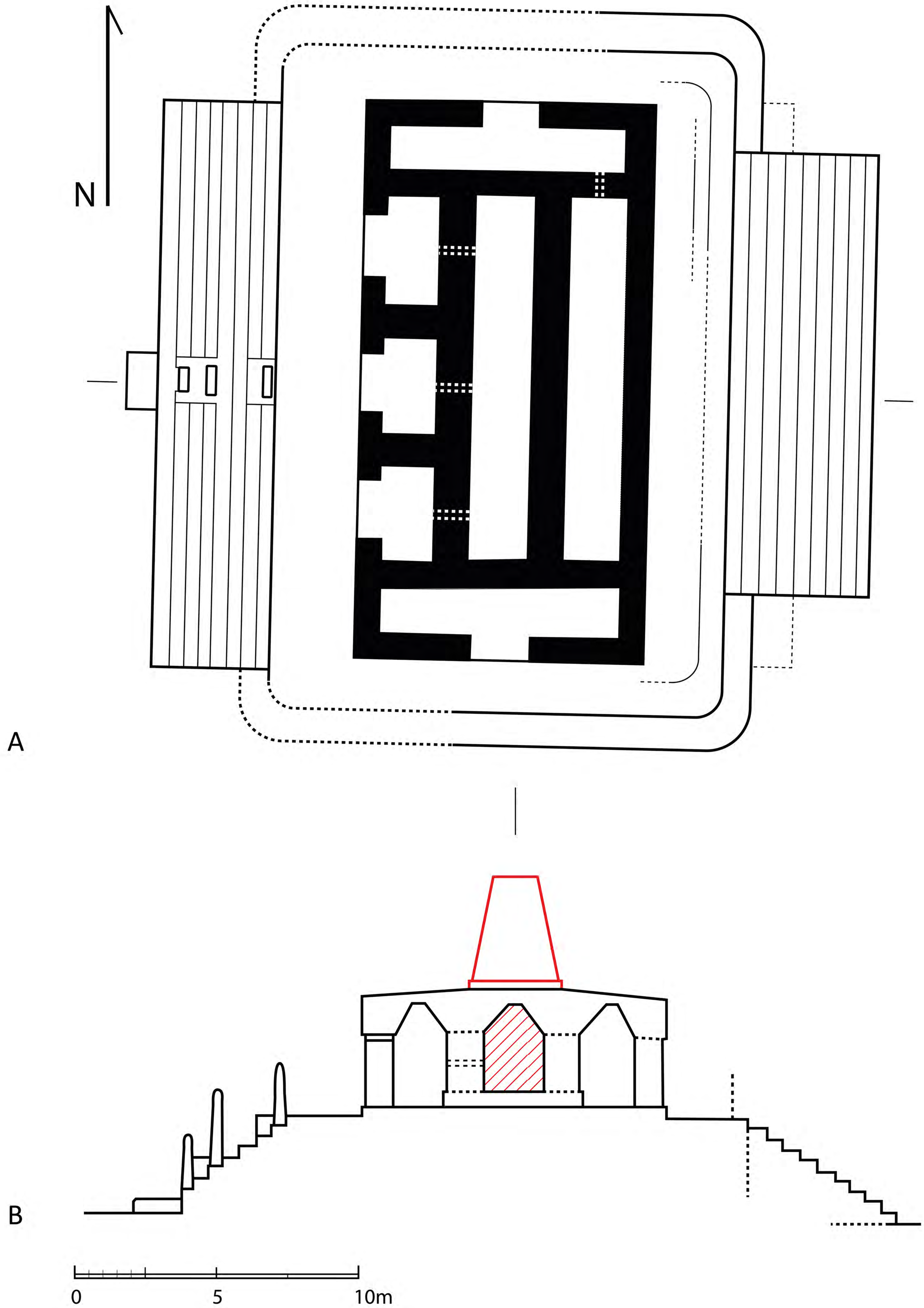


Fig. 9.11: Estructura B4 de Kohunlich.
A) Planta del edificio; B) Corte transversal. En rojo se indica la crestería; con trama roja se señala la galería rellenada para la construcción de la crestería.

Créditos: dibujos de Daniel Salazar, basado en levantamientos del Proyecto Arqueológico Kohunlich, incluidos en Nalda *et al*. 1999.

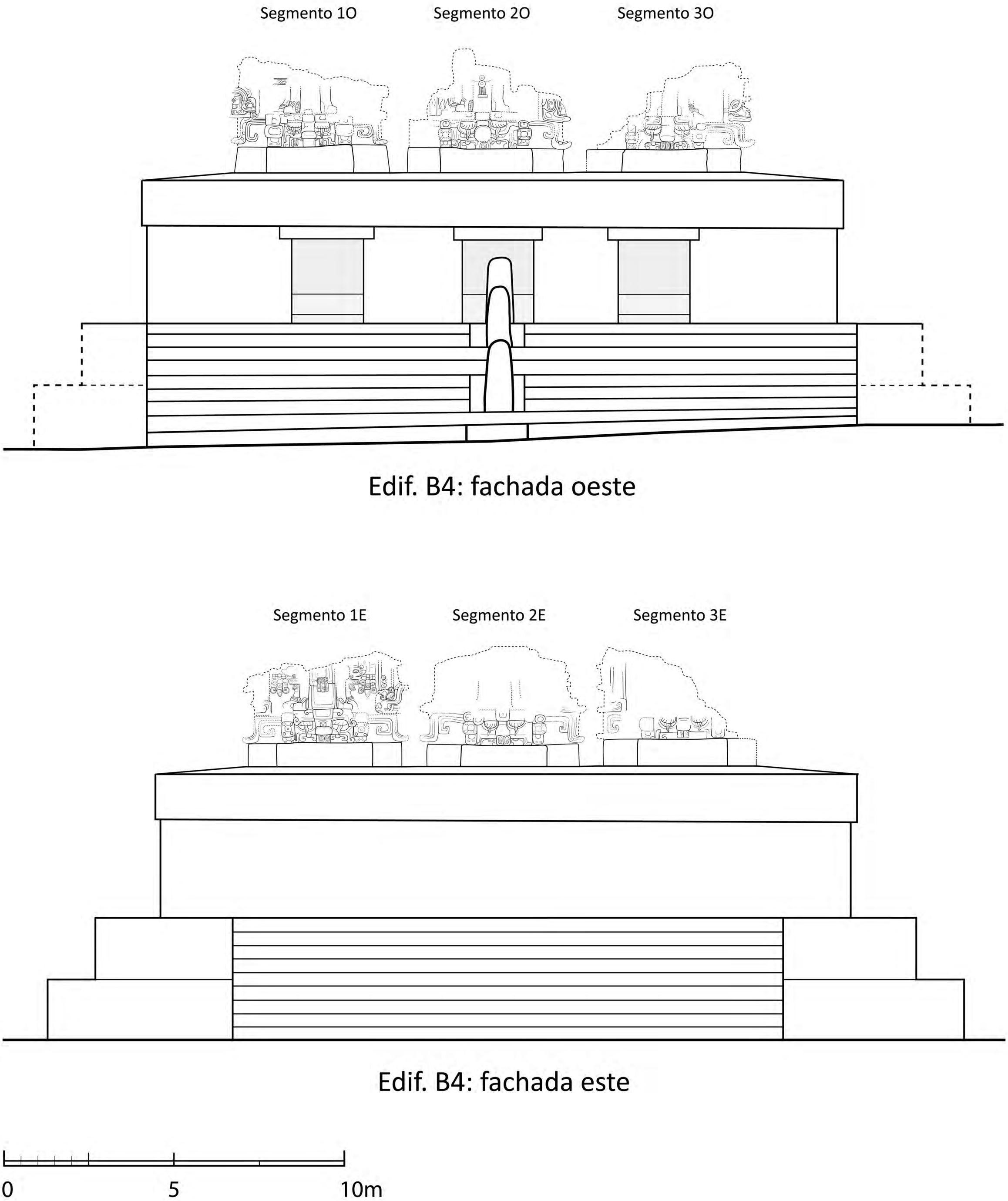


Fig. 9.12: Estructura B4 de Kohunlich. Aspecto durante la 3ª etapa constructiva (450-600 e.c.).

Créditos: dibujos de Daniel Salazar. Levantamientos de las fachadas basados en Proyecto Arqueológico Kohunlich, incluidos en Nalda *et al.* 1999.

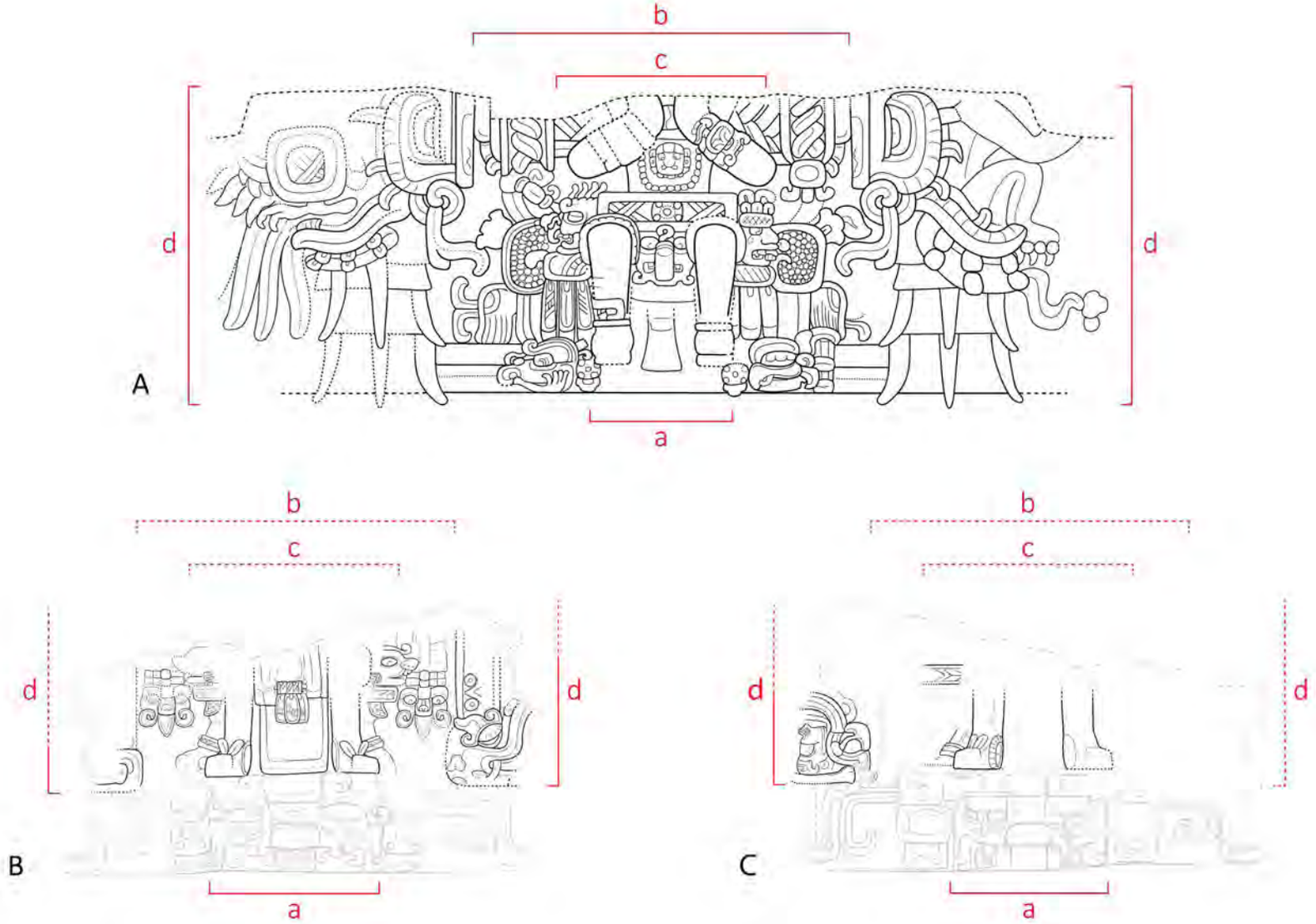


Fig. 9.13: Cuerpo completo y postura de los personajes representados en la crestería del B4. Análisis comparativo.
A) Detalle central del friso Pimiento, Xultún; B) Segmento 1E de la crestería del B4; C) Segmento 1O.

Rasgos señalados: a) Postura sedente [piernas y rodillas paralelas hacia el frente]; b) Sección horizomtal de la barra ceremonial; c) Brazos flexionados de forma simétrica a la altura del pecho. Postura de sostener la barra ceremonial; d) Cabezas en los extremos de las barras ceremonial y extensiones verticales pendientes.

—— Elementos existentes señalados ------ Elementos y secciones inferidos a partir de estudio comparativo

Créditos: dibujos de Daniel Salazar.

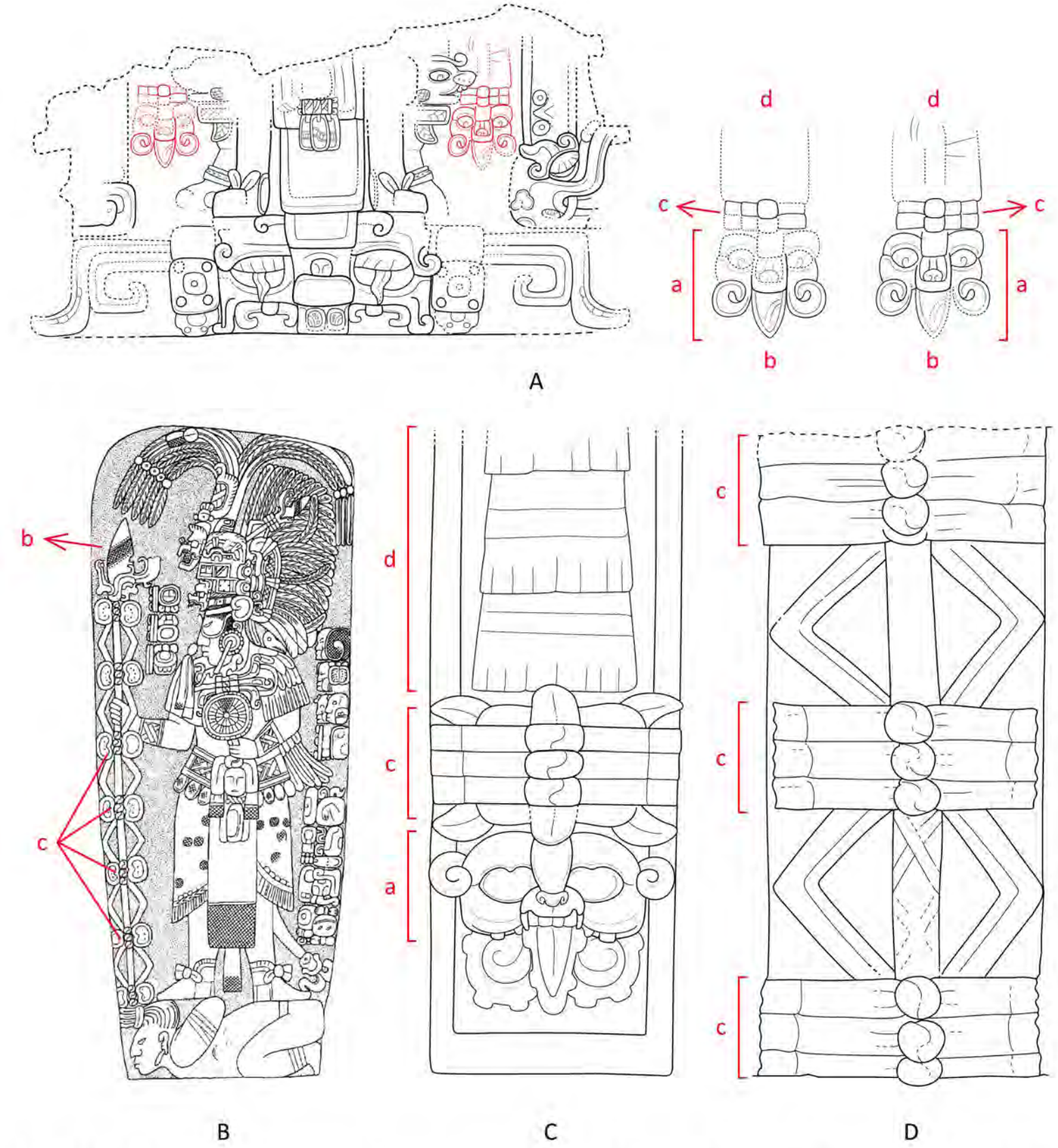


Fig. 9.14: Felinos en el segmento 1E de la crestería del Edif. B4 y el complejo iconográfico asociado con la guerra y el sacrificio.
A) Felinos en el segmento 1E de la crestería; B) Estela 8 de Naranjo; C) Alfarda de estuco del Edificio D5-1 de Toniná; D) Fragmento de una lanza en un relieve de estuco del Templo VII de Toniná.

Elementos iconográficos: a) cabeza de felino con posibles rasgos de jaguar; b) lengua de cuchillo frecuente en báculos y lanzas personificadas; c) grupos de dos o tres nudos; d) pendones de tela de los que penden las cabezas.

Créditos: Todos los dibujos por Daniel Salazar, excepto B, por Ian Graham (tomado de Baudez 2004b) y modificado por el autor.

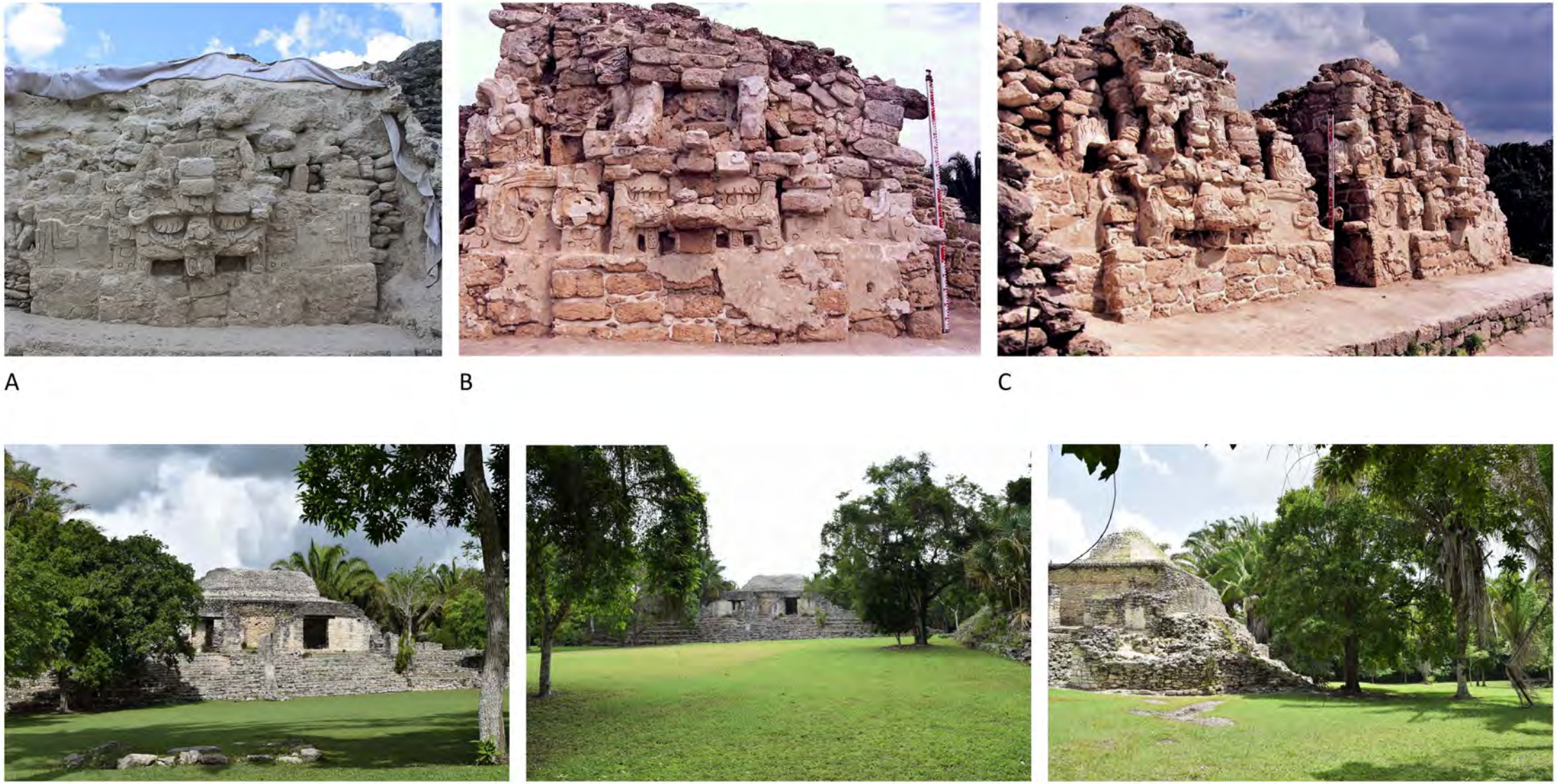


Fig. 9.15: El Edificio B4 de Kohunlich: detalles de la crestería y ubicación espacial.
A) Segmento 2E de la crestería; B) Segmento 1O; C) Segmentos 2O y 3O antes de la liberación de 1O; D) Fachada oeste del Edif. B4 en su estado actual. La crestería se encuentra recubierta; E) Edif. B4 visto desde la Plaza de las estelas (vista hacia el oriente) y al pie de la "Gradería" que limita la plaza por el lado sur; F) Fachada este del Edif. B4 y parte de la plaza al pie de la colina del A1 (vista desde el sureste). Nótense los restos de la escalinata de acceso, la crestería tapada y el muro sin puerta de la fachada.

Créditos: A, fotografía cortesía de Sandra Balanzario; B y C, fotografías cortesía de Alan Maciel; D-F, fotografías de Daniel Salazar.

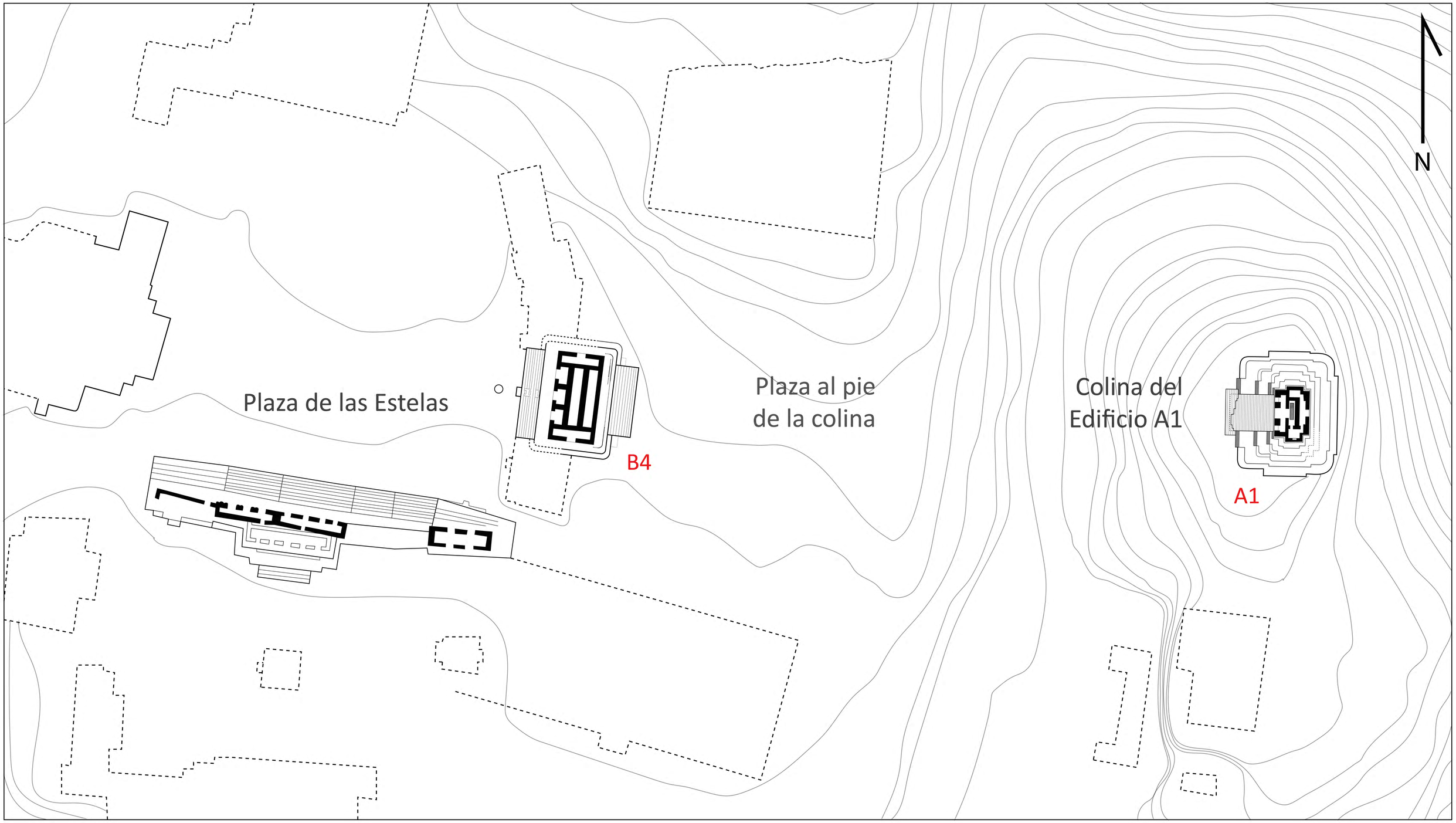


Fig. 9.16: Plano del área central de Kohunlich.

Créditos: dibujo de Daniel Salazar, basado en levantamiento del Proyecto Arqueológico Sur de Quintana Roo, incluido en Nalda 2004.

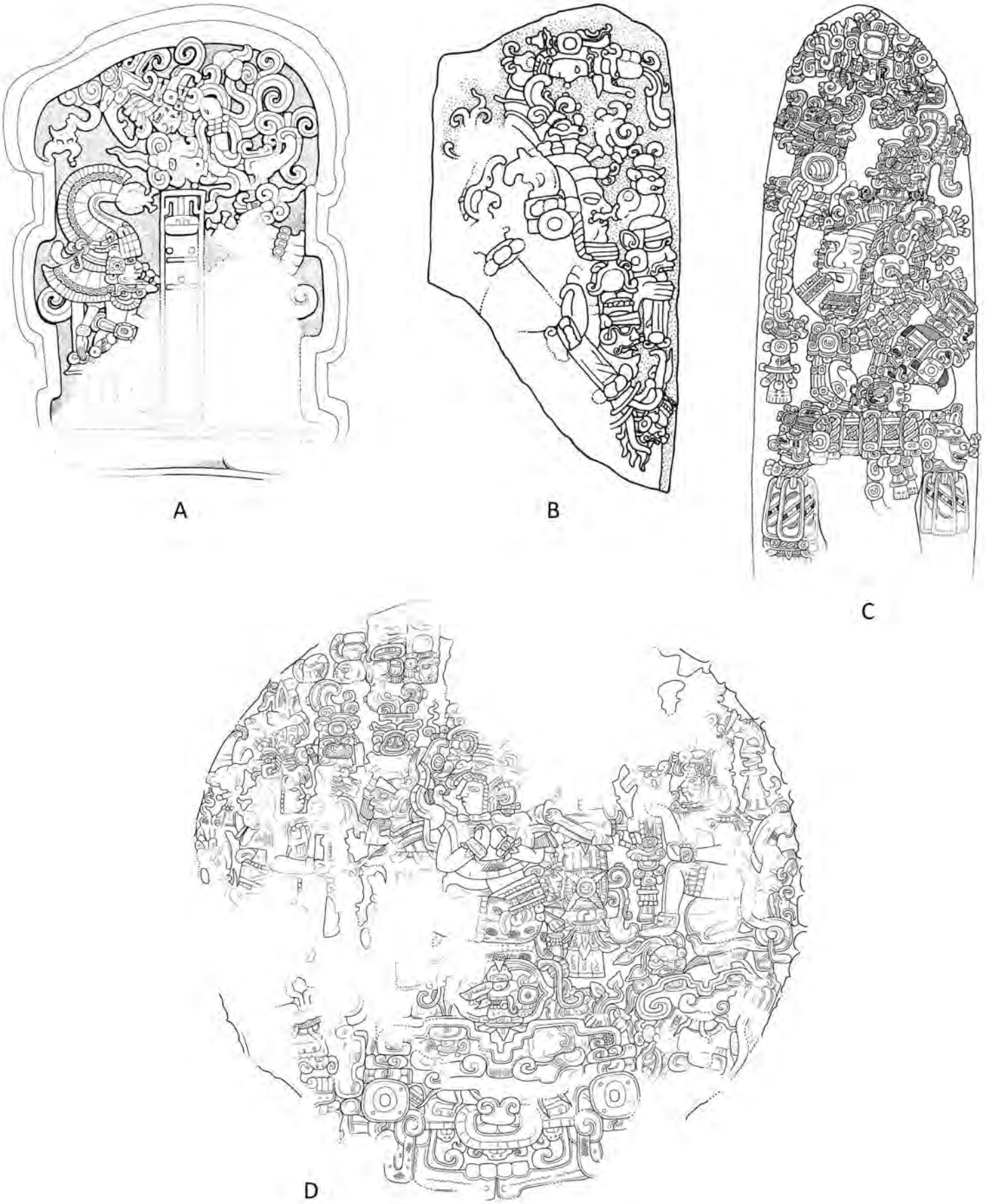
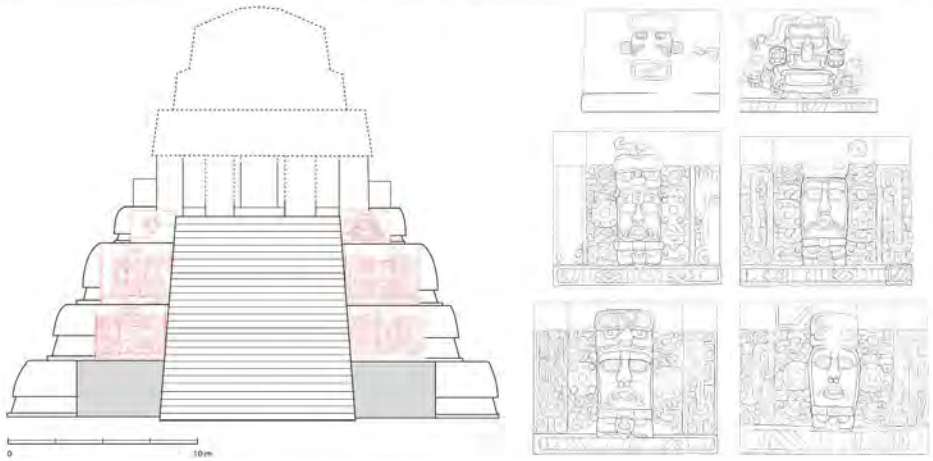
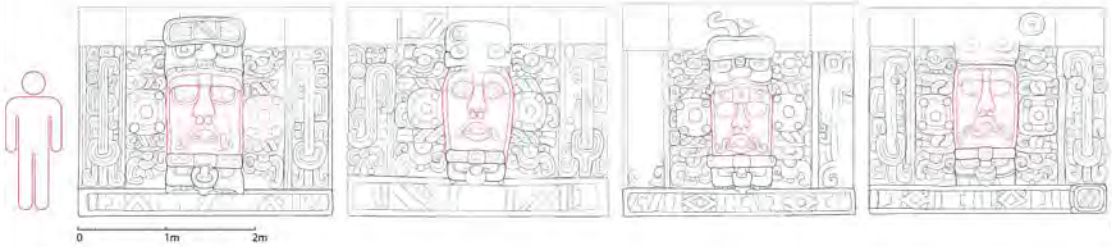


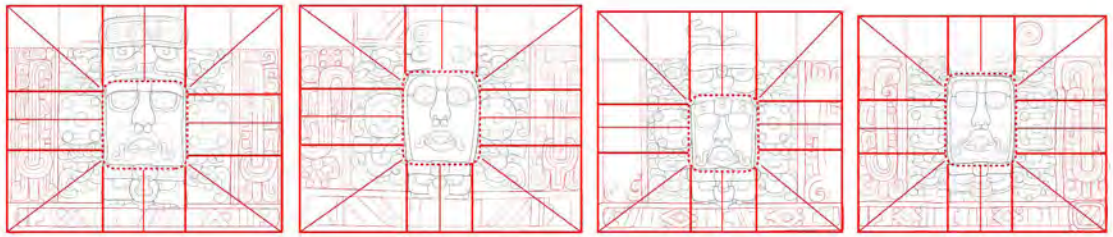
Fig. 9.17: gobernantes ejerciendo el poder frente a antepasados.
A) Estela 2 de Tak'alik Ab'aj; B y C) estelas 29 y 31 de Tikal, respectivamente; D) Monumento 160 de Toniná.

Créditos: A, dibujo de james Porter (acervo de imágenes del autor); B, dibujo de Linda Schele (disponible en Famsi: http://research.famsi.org/spanish/schele_es.html); C, dibujo de John Montgomery (disponible en Famsi: http://research.famsi.org/spanish/montgomery_es.html); D, dibujo de Daniel Salazar.

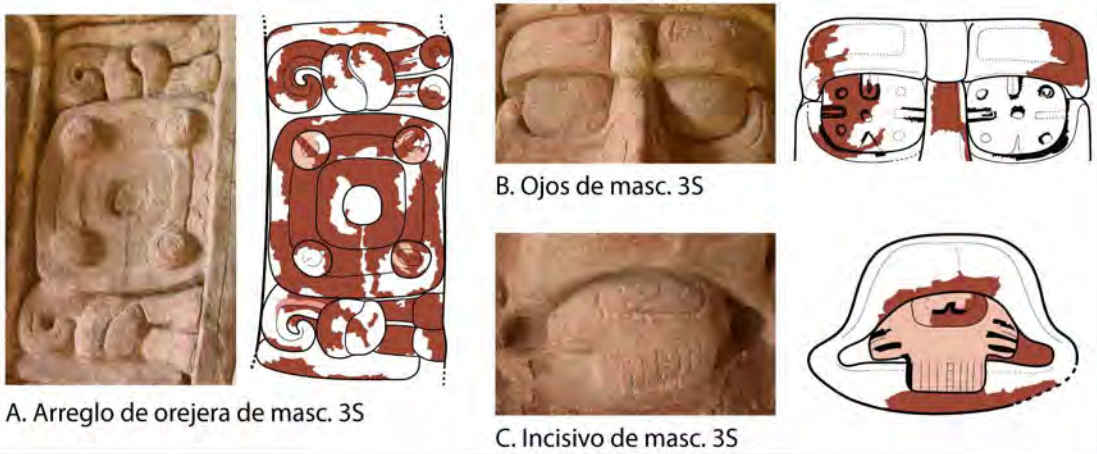
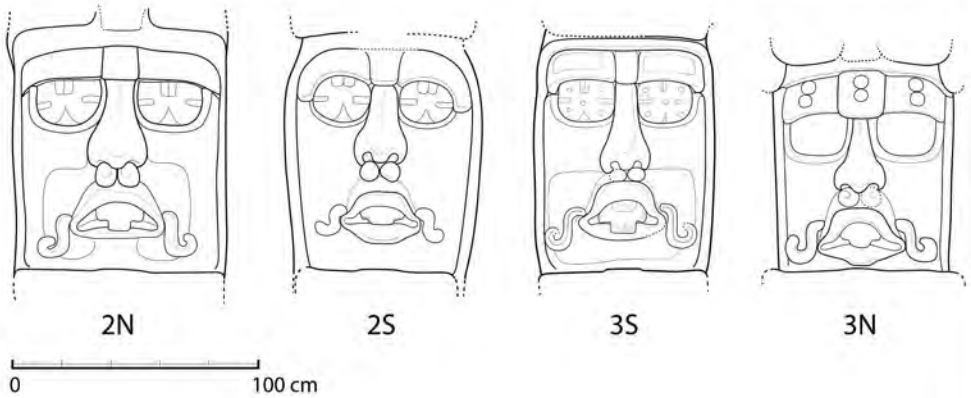
Síntesis gráfica de análisis 9.1 [I]: Plano de expresión. Mascarones del Edif. A1, Kohunlich

	Tipo de escultura y ubicación espacial	Dimensiones de los programas escultóricos
Atributo formal/plástico		
Característica evaluada	- Formato escultórico: mascarón - Ubicación: fachada exterior del Edificio A1 (poniente). Frente a espacio abierto o plaza pública - Disposición conjunto de los mascarones: configuración de un solo complejo escultórico	- Tamaños por formato (escala imagen/oservador): Mascarones: 2N [2.5 x 3.1m], 2S [2.5 x 3.15m], 3N [2.45 x 2.6m], 3S [2.4 x 2.6m]. Tamaños moderados. Mascarones: 4N y 4N [1.35x2.1m]. Tamaños reducidos - Tamaño del complejo escultórico completo: [33.9m²] = Grande - Grado de presencia visual (escala imagen/fondo): Alto - Dimensiones: Monumentales
Función expresiva	- **Visible** en el entorno construido - Continuidad de formatos y ubicación de la EIA (caracterís-cas compartidas con sistema de representación de dioses) - **Reemplazo paulatino de imágenes de dioses por gober-nantes en el entorno construido** - **Complejo escultórico que requiere recorridos visuales** que faculten la correcta interpretación de la escena	- **Dominancia y visibilidad alta** del programa escultórico dentro del entorno construido. - Junto con la ubicación en la fachada del A1, las dimensiones del complejo escultórico generan las **condiciones de visibilidad** adecuadas para el tipo de entorno - **Sobredimensión de la figura humana:** predominancia visual y espacial de los personajes / diferenciación social entre los gobernantes representados y el observador

Síntesis gráfica de análisis 9.1 [II]: Plano de expresión. Mascarones del Edif. A1, Kohunlich

Tipo de composición	Tipos de relieve (y técnicas de modelado del estuco)
	
- Tipo de composición *concéntrica*: Centralidad compositiva de los rostros dentro de las escenas / elementos del atavío de rostro que se sobreponen al marco en la parte superior	- Altorrelieve focalizado en los rostros (contraste el el uso del relieve) / propicia la representación frontal y la percepción de acercamiento al espectador (1° plano) - Fisonomía con ténica de modelado de superficies y bordes redondeados
- Espacio diferenciado semántica y funcionalmente para generar una **relevancia acentuada de los rostros** - Designación de los rostros de los personajes como los elementos componentes principales de las escenas / protagonismo - Movimiento sutil de los personajes hacia afuera del plano	- Grado alto de **presencia visual y espacial de los rostros** - Mayor grado de semejanza visual con respecto al referente o modelo (**naturalismo**) - Frontalidad + relevancia acentuada por composición + sobredimensión = características que definen a los rostros como ***locus* de las escenas**

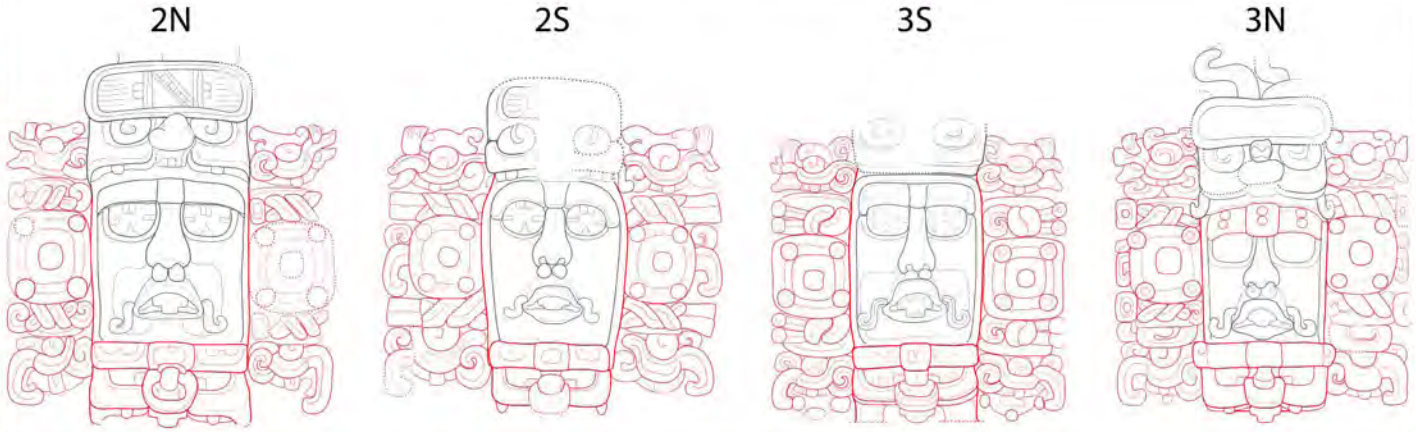
Síntesis gráfica de análisis 9.1 [III]: Plano de expresión. Mascarones del Edif. A1, Kohunlich

Paleta cromática y uso del color		Forma de representación de la figura real
 A. Arreglo de orejera de masc. 3S B. Ojos de masc. 3S C. Incisivo de masc. 3S	Rostro aislado (sin cuerpo)	
- **Tendencia *policromía 1*,** desarrollada *ca.* 150-450/500 e.c. Paleta cromática: - **Uso del color**: Rojo base (A); Negro aplicado como líneas para remarcar formas (B y C); Naranja y tonos de rosa empleados para definir formas y resaltar motivos (A [detalles rosas en cuentas de orejera] y C)	Unidades icónicas y rasgos evaluados	- Composición isotrópica (o simetría bilateral) del rostro (favorecida por la frontalidad) - Mezcla de rasgos humanos y del dios K'inich - Ojos que integran signos de escritura (masc. 2N, 2S y 3S) - Boca entreabierta / cuentas en fosas nasales
- Paleta cromática que permite la adecuada **visualización del complejo escultórico dentro del entorno** - Función naturalista del color en grado bajo - **Uso enfático del color para resaltar elementos de forma** - Posible **carga connotativa** de la tonalidad roja general de los mascarones	Dimensión comunicativa	- Ausencia de gestualidad en el rostro = nociones de rey-prototipo (atemporalidad, majestuosidad, imagen idealizada) - **Interpenetración fundente** de elementos icónicos y referenciales de dios y hombre: **Alotopía con fines connotativos** - Aliento vital y respiración = **Rostros "vivos"** (imágenes que encarnan a los personajes que representan) - Rostros simbólicos como **sinécdoques corporales**

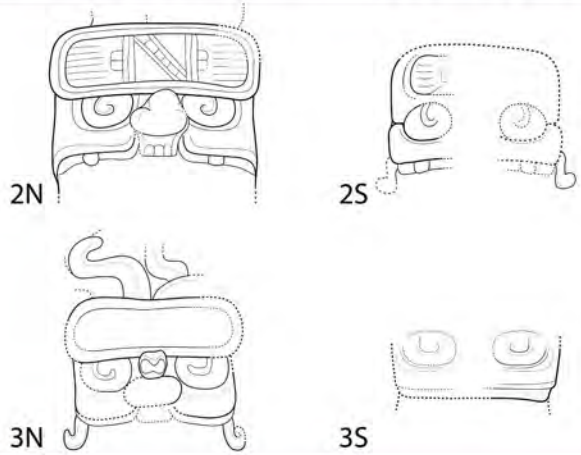
Síntesis gráfica de análisis 9.2 [I]: Plano de contenidos. Mascarones del Edif. A1, Kohunlich

Supra-entidad iconica

Parafernalia: atavío de rostro



Parafernalia: mascarón Zoomorfo Superior / Tocado



Motivos iconográficos

Motivos iconográficos según el número de posición en el atavío de rostro:

1: Marco plano, marco plano + casco con tres placas y cuentas (3N)

2: Orejera quincunce

3: Motivos trenzados (2N y 2S), motivos trenzados con cuentas (3N), nudos con cuentas (3S)

4: Motivos trenzados (2N y 2S), motivos trenzados con cuentas (3N), nudos con cuentas (3S)

5: (ZPI): Cabeza de serpiente acuática Witz'

6: (ZPS): Cabeza de pez-serpiente Xook

7: Extremo de hocico de chapat o ciempiés (2S y 3N)

8: (ZFI): Jaguar con rasgos celestes

Cabezas zoomorfas con flamas que brotan de la cima de la cabeza (parcialmente conservadas en 2N y 3N) = representaciones gráficas de fuego que emana de la coronilla de los personajes.

Comentarios generales y significado integral

***Fase 2* de desarrollo: reconfiguración y consolidación**. Aportaciones de connotación básicas:

1. **Elemento fundamental de la parafernalia real**, más emblemático y representativo del *ajaw* en la EIA. Incluye **distintivos reales** (nudos y motivos trenzados de estera).

2. **Dimensión cosmológica a las figuras reales**. El binomio ZFI de jaguar/ZPI de serpiente Witz' indica la **acción de transformación-emergencia** de los personajes que conlleva un tránsito cosmológico ascendente. **Complementación con el plano de expresión**: altorrelieve focalizado que produce un acercamiento a nivel perceptual o surgimiento del plano escultórico.

3. **Principo de similitud** entre figuras reales y dioses que acorta la distancia entre unos y otros. **Complementación con el plano de expresión: alotopía** en la forma de representación de los personajes.

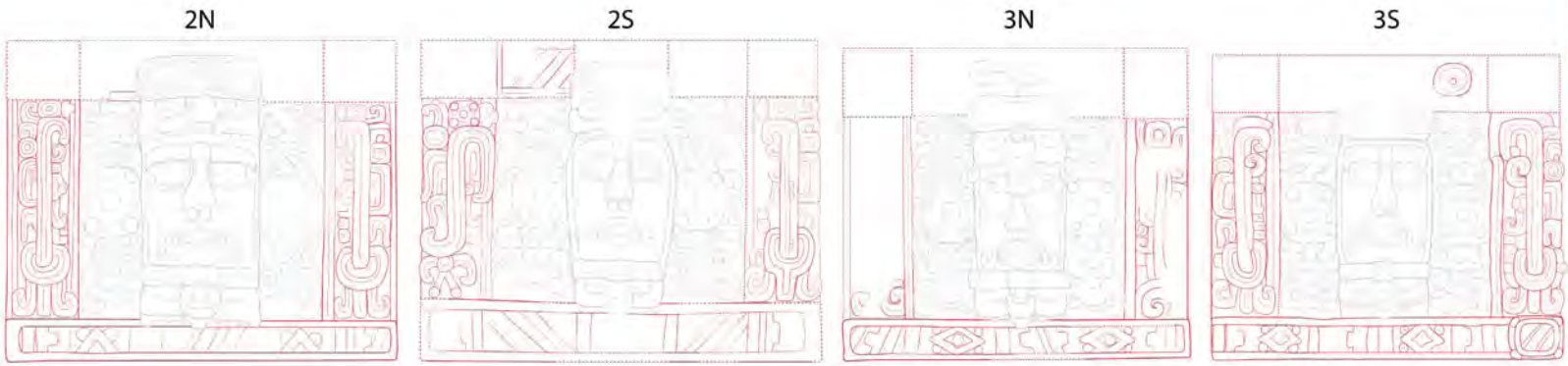
Representación de la **esencia calorífica (ígnea) que los seres humanos comparten con K'inich y que se manifiesta en momentos liminales y de fusión con el dios**.

- Complementación semántica con la acción que describen las escenas y con la concurrencia entres seres humanos y dios.

- Posible complementación con el plano de expresión: carga connotativa del color rojo que manifiesta el calor que emana de los personajes, similar al de K'inich.

Síntesis gráfica de análisis 9.2 [II]: Plano de contenidos. Mascarones del Edif. A1, Kohunlich

Espacio cosmológico



Marcos celestes que incluyen las siguientes entidades icónicas:

- Bandas celestes con cabezas estilizadas de serpientes y franjas con marcas de brillo en las secciones superiores (conservadas únicamente en 2S)

- Una cabeza de serpiente distinta cuelga en la parte izquierda del mascarón 2S. Tiene un hocico elevado y volteado hacia arriba y rasgos solares predominantes. Durante el Clásico esta serpiente se vincula de forma frecuente con el ave chan en las bandas celestes y en otros contextos tiene un fuerte vínculo con K'inich. Podría formar parte de un paisaje celeste asociado con el sol.

- Franjas horizontales en la sección inferior que incluyen marcas de brillo y signos de estrellas (2N, 3N y 3S). En 3S el extremo derecho de la franja tiene un quincunce similar a una orejera con marcas de brillo en el interior.

- **Serpiente bicéfala como significante del cielo y personificación de la bóveda celeste**. Por la inclusión de la serpiente de hocico cuadrado (2S), es posible que todo el cielo de la escena quede connotado como un paisaje celeste esencialmente solar.

- **Espacio luminoso y radiante de carácter sagrado** que connota a los personajes con estas mismas características.

- **Espacio cosmológico que contextualiza las acciones y la presencia de las figuras reales.**

Imágenes tematizadas y narrativa visual

Categoria de figura real

Antepasado real
(¿uno o dos personajes distintos?)

Acción de la figura real

Transformación-emergencia y ascenso celeste
(mostrado de forma progresiva)

Tipo(s) de narrativa(s)

Combinación de **sinopsis temporal** con **secuencialidad amplia**

Plano arquitectónico/narrativo

Sentido de secuencialidad y espacialidad organizados en los **diferentes niveles del basamento** (trayectoria narrativa)

Eje temático

Apoteosis solar/celestial que muestra el proceso de confluencia con K'inich

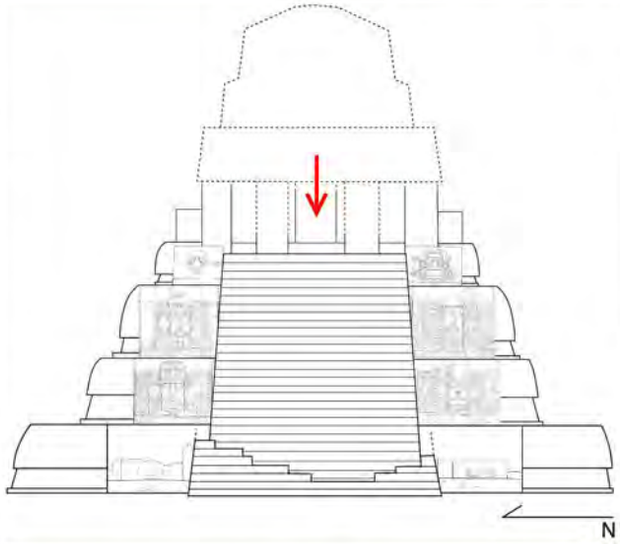
Complementos al tema central

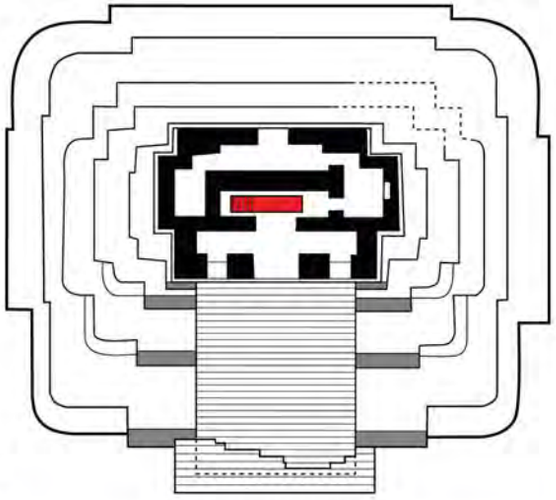
Posible encarnación de dos aspectos del dios por un mismo individuo; renovación del programa escultórico que complementa el paisaje cosmológico de la escena

Síntesis gráfica de análisis 9.3: Contexto espacial. Mascarones del Edif. A1, Kohunlich

Contexto arquitectónico

Elementos del código arquitectónico





Funciones primarias

- Tumba saqueada con restos de un rico mobiliario y ajuar funerario: cuentas de jade; vasijas de cerámica polícroma (sólo se recuperó un plato completo); piezas de concha tallada, lítica y una espina de raya; teselas de jade, posiblemente pertenecientes a una máscara o a una pieza de indumentaria.

- **Recinto funerario con una tumba real** debajo del piso de la crujía central del templo, **ubicada en el eje frontal de la fachada** (flecha roja) y en el **punto axial del santuario** (tumba señalada con rojo).

- Ubicación del A1 en la cima de una colina baja que domina el grupo central de Kohunlich. Orientación de la fachada hacia el poniente, pero **vista hacia el oriente** desde la plaza al pie de la colina.

Funciones secundarias

- **Tumba como el punto de partida para el ascenso y el tránsito cosmológico del gobernante fallecido**.

- Ubicación del A1 dentro de la traza urbana con connotaciones cosmológicas: posiblemente **concebido como una montaña residencia del antepasado real y punto axial para su renacimiento y ascenso celeste**.

- **El edificio y su programa escultórico se sitúan en el paisaje del oriente**: connotación que aporta matices de significado a las imágenes tematizadas.

- Sitio con memoria. Evidencia de la **transformación cultural del gobernante muerto en antepasado** con peso y relevancia social y política.

Espacio comunicacito o de recepción

Entorno construido inmediato

Espacio de recepción y accesibilidad

- **Espacio abierto al pie de la colina y frente al A1, posiblemente una plaza de grandes dimensiones** (Nalda y Velázquez Morlet 2000, pp. 29-31).

- **Accesibilidad restringida a la cima de la colina**.

- **Condiciones de visibilidad adaptadas al tipo de espacio**: el complejo escultórico y el edificio son visibles desde la parte baja.

Tipos de espacios y difusión de contenidos

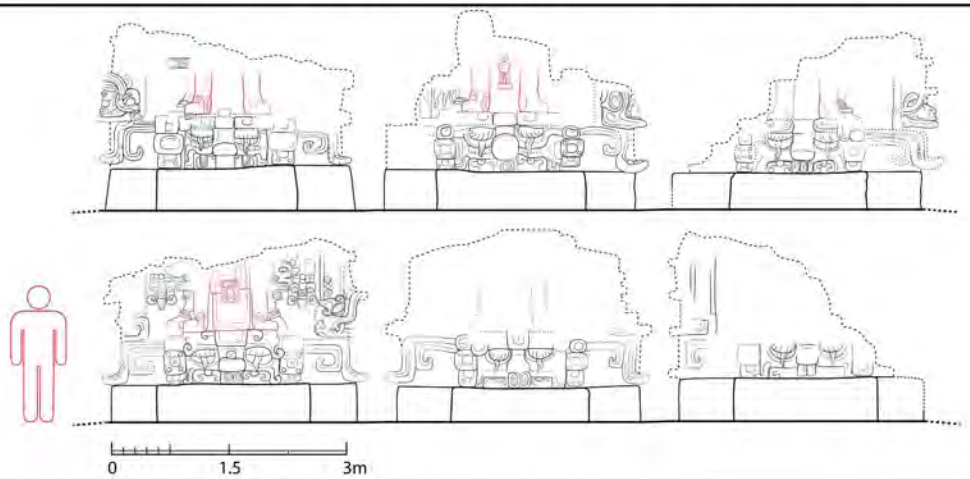
- Participación del A1 y su complejo escultórico de dos tipos de espacios de recepción: **espacio abierto/plaza = público urbano**; **cima de la colina y frente al A1 = público grupal**.

- **Intención de visibilidad** propia de las representaciones sociales y de los discursos ideológicos.

- Medio de comunicación diseñado y controlado por las élites, pero destinado para **la difusión de mensajes a gran escala**.

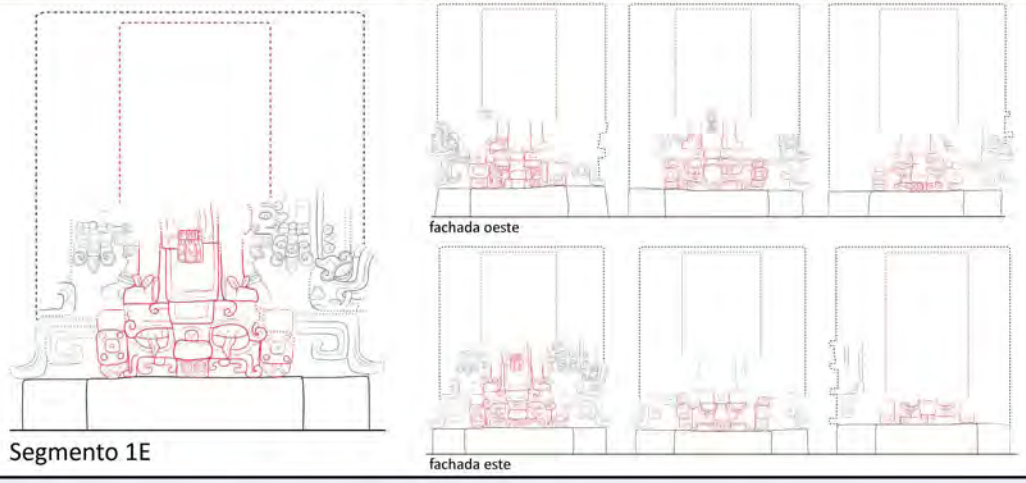
- ¿Configuración de un entorno discursivo entre el A1 y el B4?

Síntesis gráfica de análisis 9.4 [I]: Plano de expresión. Crestería del Edif. B4, Kohunlich

	Tipo de escultura y ubicación espacial	Dimensiones de los programas escultóricos
Atributo formal/plástico		
Característica evaluada	- Formato escultórico: crestería conformada por 3 segmentos independientes - Ubicación: sobre el techo del edificio B4. Posición central, entre las fachadas poniente y oriente. - **Crestería de dos caras, cada cara corresponde a una de las fachadas principales del edificio. Cada fachada de frente a plazas públicas**	- Tamaños por formato (escala imagen/oservador): Tamaños de cada segmento: 3.2m (ancho) x 3.5m aprox. (alto). Área de cada frente (tres segmentos): 33.6m² Tamaños grandes para cada frente de la crestería. - Tamaño del complejo escultórico completo: [67.2m²] = Grande - Grado de presencia visual (escala imagen/fondo): Alto - Dimensiones: Monumentales
Función expresiva	- **Visible** en el entorno construido. **Principio de verticalidad = diferenciación social.** - Continuidad de formatos y ubicación de la EIA. **Incorporación de la imagen de los gobernantes en el entorno construido.** - **Las dos caras de la crestería requieren desplazamientos alrededor del edificio para completar la interpretación.**	- **Dominancia y visibilidad alta** del programa escultórico dentro del entorno construido. - La ubicación de la crestería en la sección más alta del edificio y las dimensiones del programa escultórico generan condiciones de visibilidad aptas para el entorno circundante. - **Sobredimensión de la figura humana:** predominancia visual y espacial de los personajes y diferenciación social entre gobernantes y observadores (acentuada por el principio de verticalidad).

Síntesis gráfica de análisis 9.4 [II]: Plano de expresión. Crestería del Edif. B4, Kohunlich

Tipo de composición



Segmento 1E

- Cada segmento de la crestería dominado por un eje visual (véase el ejemplo más completo, el segmento 1E) que corresponde con el arreglo compositivo **vertical centralizado**.

- Tipo de composición general: **cada segmento funciona como un módulo dentro de una composición modular repetitiva en cada uno de los frentes de la crestería.**

- Seriación indiferenciada de personajes: función expresiva opuesta a la jerarquía visual de un individuo sobre otros. **Configuración de "galerías" de personajes reales con estatus y relevancia similar.**

- Figuras humanas como **componentes principales** de cada módulo y de la escena completa.

Tipos de relieve y planos escultóricos

Segmento 1E

- Altorrelieve y elementos de relieve en bulto concentrados en la figura real, dispuesta en un **1° plano escultórico** (sección 1) / favorece la representación frontal. Relieves medio y bajo en los elementos que rodean al personaje central, dispuestos en un **2° plano** (secciones 2 y 3).

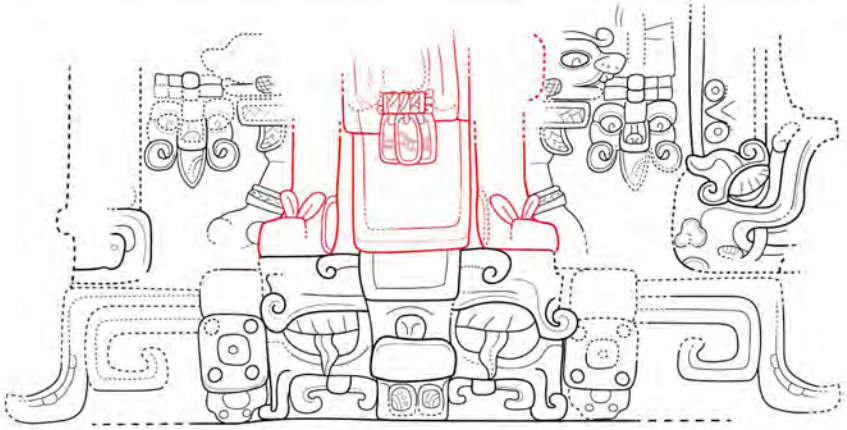
- Técnicas de modelado del estuco en la figura real: posiblemente superficies y bordes redondeados + detalles con línea incisa.

- **Grado alto de presencia visual y espacial de las figuras humanas** (altorrelieve + manejo de los primeros planos).

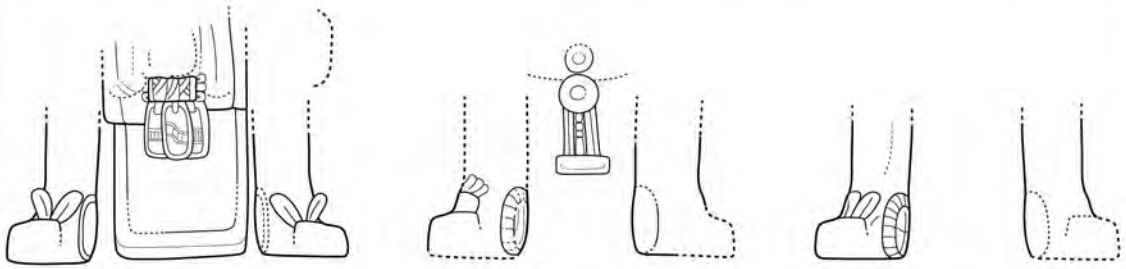
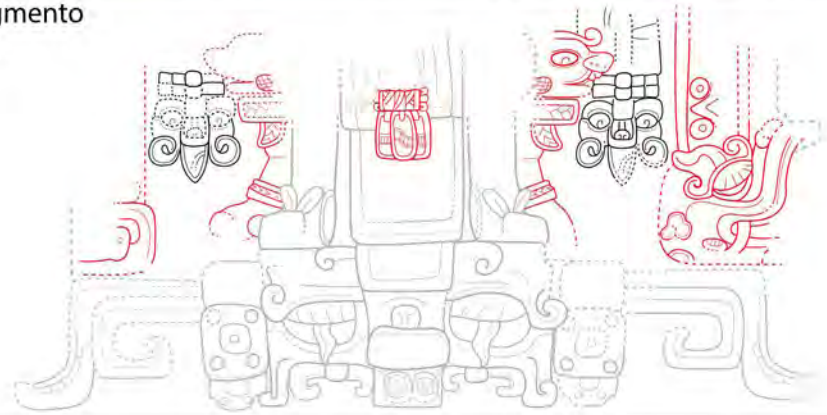
- ¿Mayor grado de semejanza visual con respecto al referente (naturalismo de la figura humana)?

- Frontalidad + alta presencia visual/espacial + sobredimensión = figuras humanas como ***locus* de las escenas**.

Síntesis gráfica de análisis 9.4 [III]: Plano de expresión. Crestería del Edif. B4, Kohunlich

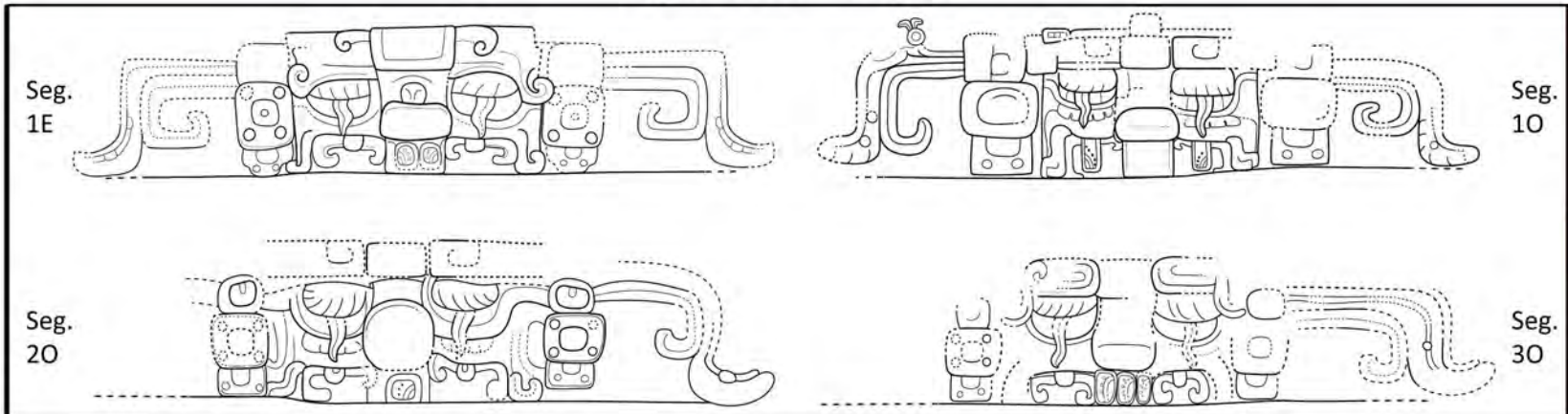
Paleta cromática y uso del color		Forma de representación de las figuras reales
¿? ¿? ¿? En el momento del hallazgo se reporta que "los relieves de la crestería aún conservaban su policromía en color rojo, naranja, verde, negro, amarillo y azul." (Zetina y Giráldez 1999, Cap. A1). En los trabajos de restauración posteriores "... los colores encontrados fueron rojo intenso, rojo muy diluido (rosáceo), naranja intenso y azul." (Zetina y Giráldez 1999, Cap. A3).	Cuerpo completo	 Segmento 1E
- Los colores reportados corresponden con la **tendencia *policromía 2***, desarrollada *ca*. 400/450-600 e.c. - Se desconocen las particularidades en el uso del color.	Unidades icónicas y rasgos evaluados	Elementos evaluados en segmento 1E, el mejor conservado: - **Cuerpo isotrópico en posición frontal** - **Postura sedente** (piernas paralelas hacia el frente) - **Brazos y manos (inferido) con gesto de sostener barra ceremonial**: brazos flexionados sobre a la altura del pecho y manos ahuecadas. - ¿Rasgos naturalistas o esquemáticas?
- Tendencia utilizada en muchos programas escultóricos de finales del Clásico temprano. Posiblemente el color tuvo un comportamiento similar al detectado en la *policromía 2* en casos como el friso de Holmul (Edificio A del Grupo II) y el tablero de Margarita en Copán: **intención naturalista y enfática de ciertos elementos de forma; diferenciación visual entre la EIA y el entorno**.	Dimensión comunicativa	- **Isotropia + frontalidad:** hieratismo de las figuras humanas relacionado con grandeza y majestuosidad; diferenciación social y rango elevado (nociones ligadas al rey-prototipo). Se genera un 1° punto de contacto visual = figuras humanas con predominancia en las escenas (valores fortalecidos por el altorrelieve, el 1° plano de los personajes y la sobredimensión del cuerpo). - **Postura sedente** propia de personajes entronizados y símbolo de distinción y máximo nivel jerárquico (personajes con envestidura real). **Rasgos y valores del lenguaje corporal desarrollados alrededor de las figuras reales en la plástica maya del Clásico.**

Síntesis gráfica de análisis 9.5 [I]: Plano de contenidos. Crestería del Edif. B4, Kohunlich

	Parafernalia: vestimenta	Parafernalia: distintivos reales y símbolos de poder
Supra-entidad iconica	 Personajes en: Segmento 1E — Segmento 1O — Segmento 2O	Segmento 1E 
Motivos iconográficos	- **Traje de base**: braguero con extensión de tela al frente (segmentos 1E, ¿1O?). - **Conjunto de tres hachas de piedra brillante** (¿jade?) que penden de un motivo trenzado (1E); colgante con elementos con forma de orejeras con cuentas y placa rectangular (1O). - Cinturones inferidos por la presencia de los elementos colgantes. - Posibles cabezas antropomorfas o zoomorfas adosadas a los cinturones, de las que cuelgan las placas de jade y las cuentas (comparar con personaje central del friso Pimiento). Huellas de estuco con silueta de cabeza en seg. 1E. - **Calzado** (sandalias con talón alto) en segmentos 1E, 1O, 2O y 3O.	- **Motivo trenzado** como colgante del cinturón. - **Barras ceremoniales en todos los segmentos de la crestería**: extensiones verticales que penden de los extremos de las barras horizontales (perdidas) con motivos celestes (signo de estrella en 1E) y cabezas de criaturas en las secciones bajas (ofidio en 1E, Chapat en 1O, reptil en 2O y criatura descarnada en 3O) de las que emergen varios personajes conjurados*. - **Tronos bicéfalos** (patas a ambos lados de las piernas de los gobernantes) **con esteras sobre las que se sientan los personajes.** * Barras ceremoniales comparables con las de las estelas 14, 16 y 20 de Caracol, 1, 2 y 28 de Tikal (véanse las Figuras 2.4[III] B, 5.52E).
Comentarios generales y significado integral	- **Contiene piezas fundamentales de la indumentaria real**. - Se infiere cierto parecido entre todos los personajes de las escenas aunque con diferencias en detalles del atuendo (comparar colgantes en segmentos 1E y 1O) que podrían funcionar como **rasgos de individuación**. - **Norma de vestimenta propia de los gobernantes durante el Clásico.** Indica el estatus de los portadores y su condicion social.	Aportaciones de connotación básicas: **1. Motivo trenzado: distintivo real en la vestimenta**. **2. Trono + estera + postura sedente = complejo iconográfico que expresa regencia** (asientos reales como indicadores de individuos que ocupan el máximo cargo político). **3.** Barras ceremoniales como **símbolos del poder real y de los deberes rituales de los gobernantes/trasfondo religioso del ejercicio del poder. Indican también la acción de conjuro que se realiza en cada segmento de las escenas.**

Síntesis gráfica de análisis 9.5 [II]: Plano de contenidos. Crestería del Edif. B4, Kohunlich

Espacio cosmológico



Montañas zoomorfas (witz) con las siguientes características:

1. Rasgos genéricos de montañas compartidos por todos los casos: rostros zoomorfos frontales, orejeras quincunce con pendientes, dientes con marcas de piedra, foliaciones de maíz que brotan hacia ambos lados y a la altura de las orejeras, párpados estriados con pestañas onduladas como foliaciones.

2. Sobre esta base general no se introducen elementos iconicos importantes que diferencien unas montañas de otras. Algunas tienen motivos acuáticos debajo de los ojos (segmentos 1O y 2O), que en los otros ejemplares pudieron estar delineados con un color oscuro.

- Cada montaña recrea una l**ocalidad vinculada con la fertilidad y la abundancia**. Cada escena (en cada frente de la crestería) reproduce un **paisaje que incluye tres montañas**.

- Por la ausencia de hendiduras escalonadas sobre las cabezas no se enfatiza la idea de tránsito cosmológico o de emergencia, y cada montaña podría adquirir otras connotaciones debido a la presencia de tronos y gobernantes sedentes como expresión de regencia, configurando un **paisaje territorial bajo el dominio de los gobernantes** (véanse los comentarios adicionales).

Imágenes tematizadas y narrativa visual

Categoria de figura real

Posiblemente **antepasados reales (¿linaje real?)**

Acción de la figura real

Conjuración de dioses y seres relevantes para el reino/actividades relacionadas con el cargo político

Tipo(s) de narrativa(s)

Simultánea en cada escena, **secuencialidad amplia** en el programa escultórico completo

Plano arquitectónico/narrativo

Conexión temática entre ambas caras de la crestería/despliegue narrativo que se despliegua con la circunvalación de la estructura

Eje temático

Oficio del poder en manos de figuras reales; asociación con localidades sobre las fundamenta y ejerce la autoridad

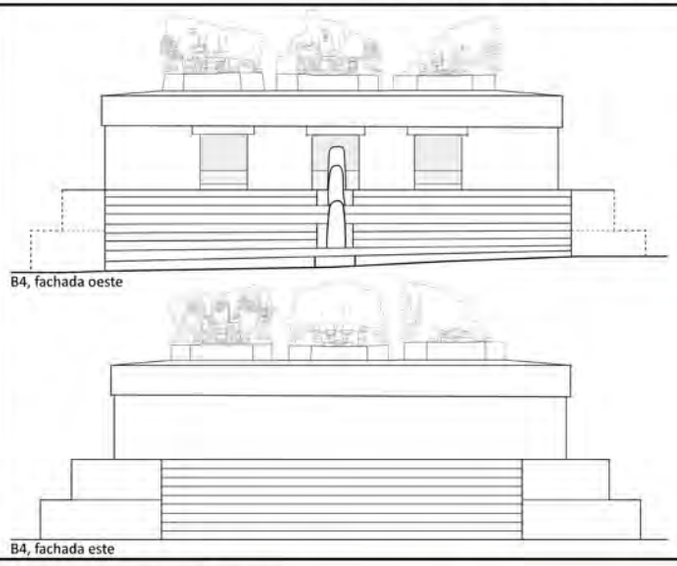
Complementos al tema central

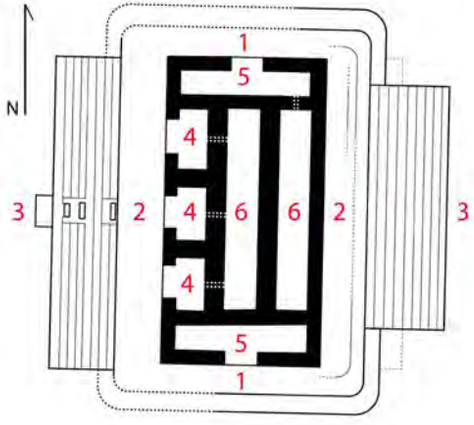
- Alusiones a la guerra y el sacrificio;
- Localidades connotadas como sitios de fertilidad y abundancia

Síntesis gráfica de análisis 9.6: Contexto espacial. Cresteria del Edif. B4, Kohunlich

Contexto arquitectónico

Elementos del código arquitectónico





Funciones primarias

Rasgos arquitectónicos:

1. Andador que rodea y conecta todos los frentes y los cuartos del edificio;
2. Plataformas anchas en las dos caras principales del edificio. Ambas con visibilidad desde las dos plazas;
3. Escalinatas amplias en las dos fachadas principales, dan acceso desde las plazas;
4. Tres cuartos en el frente oeste que conectan con la plataforma al frente de la fachada y que tienen visibilidad desde la Plaza de las estelas;
5. Cuartos abovedados, amplios y alargados en los extremos norte y sur;
6. Galerías internas (se desconoce su uso y las vías de acceso). La galería central y posiblemente la posterior fueron rellenadas para soporte de la crestería, sin alterar el resto de la estructura.

Funciones secundarias

- **Recinto con posibles utilidades político-administrativas** (recibimiento de dignatarios y visitas estatales, reuniones con la nobleza local, entrega y administración de tributos), **y escénico-ceremoniales** (ceremonias de diversos tipos realizadas a la vista de los grupos reunidos en las plazas, presentación y sacrificio de cautivos, exhibición de las élites en el poder).

- Por sus funciones secundarias se puede definir como un **palacio real con utilidades "político-escénicas"**; localidad donde se ejerce el poder y se expone a distintos grupos sociales.

- **Sede del poder local**.

Analisis basado en K. Delvendahl: "Las sedes del poder. Evidencia arqueológica e iconográfica de los conjuntos palaciegos mayas del Clásico tardío" (2010).

Espacio comunicativo o de recepción

Entorno construido inmediato

Espacio de recepción y accesibilidad

- **Plaza pública frente a la fachada oeste; espacio abierto o plaza pública al pie de la colina del A1, frente a la fachada este**.

- **Conexión y circulación entre los dos espacios durante el Clásico temp.**, que a su vez facultaba la circunvalación del Edificio B4 (Nalda *et al*. 1999. Balanzario y Velázquez Morlet, com., per. 2015).

- **Condiciones de visibilidad de la crestería y del edificio: aptas para los dos espacios públicos**.

Tipos de espacios y difusión de contenidos

- **Participación del edificio y de la crestería en dos espacios de tipo público urbano**.

- **Intención de visibilidad conforme las funciones secundarias del edificio y el tipo de espacio de recepción**.

- Difusion de mensajes y la exhibición del poder a **gran escala** (diferentes grupos sociales reunidos en las plazas).

- **¿Recorridos ceremoniales alrededor del B4?**

- **¿Configuración de un entorno discursivo entre A1 y B4?**

Contacto:
danielsalazarlama@gmail.com