

Ana García Barrios

“Introducción al arte maya: íconos y símbolos”

p. 54-77

*Epigrafía maya*

*Iniciación a su estudio*

María Elena Vega Villalobos (coordinación)

México

Universidad Nacional Autónoma de México  
Instituto de Investigaciones Históricas

2024

152 p.

Figuras y mapas

(Históricas Comunicación Pública 16, Introducciones)

ISBN 978-607-30-9062-9

Formato: PDF

Publicado en línea: 21 de marzo de 2025

Disponible en:

<http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/libros/835/epigrafia-maya.html>



INSTITUTO  
DE INVESTIGACIONES  
HISTÓRICAS

D. R. © 2025, Universidad Nacional Autónoma de México-Instituto de Investigaciones Históricas. Se autoriza la reproducción sin fines lucrativos, siempre y cuando no se mutile o altere; se debe citar la fuente completa y su dirección electrónica. De otra forma, se requiere permiso previo por escrito de la institución. Dirección: Circuito Mtro. Mario de la Cueva s/n, Ciudad Universitaria, Coyoacán, 04510. Ciudad de México



### III

## Introducción al arte maya: íconos y símbolos

En toda cultura, los intereses sociales, políticos, religiosos y económicos van modificando los temas artísticos a lo largo del tiempo, así como las formas de expresarlos y representarlos.

La cultura maya antigua tuvo una duración de más de 2 000 años y al menos tres grandes momentos de apogeo: el periodo Preclásico Tardío (400 a. C.-250 d. C.), el Clásico Temprano (250-600) y el Clásico Tardío (600-950). El periodo Posclásico (1000-1698) es un periodo más complejo donde se advierten nuevos estilos artísticos influenciados por tradiciones del centro de México. Aunque la cultura y sociedad mayas se remontan a un periodo anterior al 500 a. C., es en ese momento cuando empezaron a aparecer importantes ciudades en la región de Petén, Guatemala, entre ellas dos de las que, mil años después, durante el Clásico Tardío, serán los reinos más relevantes del área maya: Calakmul y Tikal.

La obra plástica de los antiguos mayas puede caracterizarse a partir de sus periodos de auge; así, durante el Preclásico Tardío se edifican mega estructuras con voluminosas decoraciones modeladas en estuco cubriendo sus fachadas (véase figura 32). El abuso de la tala de árboles para quemar madera durante la producción de estuco llevó a los mayas a un periodo de quietud cultural, identificado como tiempo de crisis o colapso.

Para el Clásico Temprano, se achican los diseños de estuco que recubrían suelos y decoraban con escenas modeladas las paredes. En consecuencia, los artistas mayas empiezan a expresar su arte en otros soportes, como la cerámica, donde encontramos diseños de elevadísima calidad, por ejemplo, ollas trípodes con sonajas y tapas con deidades y seres sagrados –entre los que destacan diversos animales: aves, felinos, tortugas, etcétera.

El periodo de gran expansión demográfica y del que más tradiciones artísticas nos han llegado corresponde al Clásico Tardío. En ese lapso, los escribas y escultores firman sus obras y la mujer aparece en escenas relacionadas con el entorno ceremonial y ritual del *ajaw* –figura equivalente a los reyes de las ciudades



Figura 32. Fachada de El Tigre, Campeche. Dibujo de Moisés Aguirre

estado del Viejo Mundo-. Son protagonistas en importantes acontecimientos y ceremonias auspiciadas por los soberanos, como se aprecia en escenas pintadas que recrean los momentos previos a la guerra -donde ellas aparecen vistiendo al protagonista-. También figuran las madres entregando los atributos de poder (escudo y armamento) a su hijo y sucesor el día de su acceso al trono. Además, se les muestra haciendo importantes invocaciones a los dioses, como intermediaras entre lo humano y lo sagrado. Las victorias bélicas se representan en imágenes sobre piedra y se pintan en habitaciones. El gobernante es exhibido con sus mejores galas en las estelas, donde en muchas ocasiones se alude a parte de esa biografía tan relevante para los soberanos, vasallos, vecinos y tal vez enemigos; que cuenta su nacimiento, entronización, matrimonio, incluso el número de prisioneros que ha capturado -siempre señores nobles de otros reinos-, así como las ceremonias de veinte años o *k'atuun*.

En las estelas, el protagonista va engalanado y vistiendo el atuendo más representativo de su poder político, militar y sacerdotal: esos tres poderes recaían sobre él. Por eso exhibe sus mejores galas, bandas y medallas; imponentes tocados de plumas con mascarones fabricados con jadeíta de deidades tan relevantes como el dios del rayo -*Chaahk*-; pectorales de jade que protegían en las batallas, faldellines de jaguar o tejidos en algodón; adornos de jadeíta, concha y hueso, y muñequeras, tobilleras, orejeras, etcétera. En ocasiones sujeta el escudo y el cuchillo de pedernal u obsidiana, elementos que, en Palenque, fueron entregados por su madre el día de la entronización y que, al mostrarse con ellos, hace gala de ser un excelso guerrero. Además de generales de guerra,



Figura 33. Estela 2 de Bonampak. Dibujo de Moisés Aguirre

también se retrataban con una bolsa ceremonial colgando del brazo con copal en su interior, que les identificaba con su función sacerdotal o al menos devocional en relación con las deidades para las que vivían y morían.

Los artistas mayas del periodo Clásico (250-950) fueron extraordinarios en sus trazos y diseños. Diestros en la caligrafía, fueron capaces de plasmar su arte y escritura grabando en hueso, cincelandando en piedra, tallando madera, jadeíta, concha y caracol, y modelando en barro y estuco. Lograron embellecer con sus obras cualquier soporte material (véase figura 33).

Es importante señalar que el arte maya nunca llegó a ser realista, especialmente en lo que se refiere a las figuras humanas; sin embargo, en la obra plástica pueden encontrarse ciertos rasgos físicos que permiten diferenciar a los participantes.

La finalidad de las representaciones mayas era mostrar los grandes episodios de su historia. Son obras donde la armonía prevalece: sus composiciones debían contener al personaje principal con sus atributos distintivos y además complementarlo con texto. Cada composición estaba previamente pensada, pero no de una forma absolutamente realista en lo que a la figura humana se



refiere. La estética maya, que no admite elementos que distraigan la atención –como fondos, arquitectura, paisajes, etcétera–, presenta una figura humana atemporal al espectador, a quien no se le incitaba a explorar en los detalles.

Durante el Preclásico Tardío (400 a. C.-250 d. C.) y el Clásico Temprano, los temas representados giran en torno a seres sagrados que participan en acontecimientos mitológicos. Uno de los grandes problemas a la hora de interpretar esas imágenes abigarradas –modeladas en estuco, en bajo relieve o talladas en piedra, cargadas de códigos que no identificamos y que encontramos arqueológicamente en las primeras fases constructivas de las grandes pirámides– es alcanzar una explicación de ellas. La dificultad radica en que muchos de esos íconos no reproducen elementos identificables, sino que son signos que pertenecen a códigos que quedan fuera de nuestra comprensión.

Durante la etapa preclásica y el comienzo del Clásico Temprano, los artistas mayas representaron a los soberanos en el mismo nivel, o a uno muy parecido, que las deidades y seres mitológicos, a través, por ejemplo, de grandes mascarones modelados en estuco que se exhibían en las fachadas de los edificios de las plazas principales.

Con el paso del tiempo, a finales del Clásico Temprano (ca. 500 d. C.), los protagonistas cambiaron y se volvieron humanos. Serán los nobles, principalmente los gobernantes y sus esposas, quienes tomarán protagonismo retratándose tanto en el arte mayor –estelas, dinteles, columnas y cresterías, incluso en los pilares decorados de estuco y los paramentos verticales de los edificios–, como en el arte portátil y de menor tamaño, por ejemplo, las vasijas, las figurillas modeladas en barro o talladas en hueso, entre otras (véase figura 34). Se mantienen, por supuesto, las representaciones de deidades participando en escenas mitológicas, pero es la figura humana la que cobra un protagonismo no advertido hasta ese momento. Las escenas palaciegas se multiplican. Incluso los dioses se van a mostrar en actitudes cortesananas, como se aprecia en el vaso de Princeton.

En la obra plástica maya, la cabeza es el elemento distintivo por excelencia. Curiosamente, durante el Clásico Tardío, la representación en el arte muestra cabezas modeladas –principalmente para emular al dios del maíz–, pese a que no toda la población maya se modificaba el cráneo.



Figura 34. Figurillas de barro, Jaina, Campeche. Dibujos de Moisés Aguirre

El declive de las estructuras políticas, sociales, económicas y medioambientales a finales del siglo VIII –y que se prolongaron hasta el X–, dará lugar a un abandono del arte y la escritura. Las ciudades de las Tierras Bajas del Sur se quedan sin su élite dirigente y muchas de ellas serán abandonadas. Uno de los factores que se aducen para explicarlo es el de una sequía, aunque ciertamente no afectó de la misma manera a todos los reinos mayas. Por tanto, los factores que hacen que los reinos de las tierras mayas del Sur colapsen y se desplacen a otras regiones son diferentes y múltiples. Las ciudades de las Tierras Bajas del Norte continuarán hasta el siglo XI, cuando la estructura social vuelve a fallar. Es el lapso en que Chichén Itzá y Mayapán están en apogeo, pero no será por mucho tiempo. Al arribo de los españoles a las costas del norte de la península de Yucatán, el modelo político de ciudades-estados mayas predominante durante el Periodo Clásico había sido abandonado hacía más de un siglo.

### Ícono y símbolo

Edward Seler fue el precursor de la iconografía mesoamericana. Ser lingüista y conocedor de distintas lenguas le permitió relacionar imágenes con nombres. Para Seler, muchas de las formas pictóricas eran símbolos o conceptos visuales; su método consis-



tía en que cuando no comprendía bien una imagen recurría a los textos o la búsqueda de imágenes semejantes. Este modelo de análisis, aplicado por diferentes estudiosos a lo largo de la historia de la iconografía mesoamericana, ha producido confusión a la hora del tratamiento de los íconos y de los signos caligráficos. Partimos de la premisa de que una imagen no se lee, se interpreta, y que aun cuando contenga íconos que en escritura se puedan corresponder con signos caligráficos, sino están dispuestos de forma escrituraria solo deben tratarse como información complementaria para entender la imagen.

Los íconos tratados como signos escriturarios son conceptos que han creado mucha controversia entre iconografistas y epigrafistas. Un ícono tiene un significado propio y es éste el que se incorpora a la escena representada, favoreciendo su entendimiento. Éstos están bien establecidos y codificados en las concepciones artísticas mayas, por lo que sirven de apoyo, simplifican y facilitan en gran medida el entendimiento de la imagen.

### *Ícono*

Según el *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*, el ícono es el signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado, como las señales de cruce, badén o curva en las carreteras. En Mesoamérica encontramos íconos panmesoamericanos, es decir, usados en toda esta área cultural –cuyo origen se encuentra en el arte olmeca–, como son la cueva, el cerro, el agua, la lluvia, la nube, la piedra o la serpiente.

Un ícono se aproxima a lo que se quiere representar y es un sustituto de la imagen que representa; es decir, funciona como una convención. En muchos casos, pueden funcionar como símbolos, por ejemplo, la corona pierde su categoría de ícono cuando se trata como símbolo de poder real. Igualmente, un *ajaw* puede llevar el ícono de agua como símbolo de fertilidad.

### *Símbolo*

Es una representación sensorialmente perceptible de una realidad en virtud de rasgos que se asocian con ésta por una convención socialmente aceptada, de acuerdo con el *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. Efectivamente, los elementos abstractos no son expresados como íconos sino como símbolos, por ejemplo, el negro, que en la cultura occidental es luto.



Se puede decir que el símbolo es una síntesis. Es una imagen que, partiendo de lo visible y particular, sirve de nexo con una realidad invisible, es “algo que representa otra cosa”. Erich Fromm considera que los símbolos nos pueden introducir a los mitos –para él, una de las fuentes más significativas de la sabiduría–. Distingue tres clases de símbolos: el convencional, que empleamos en el lenguaje diario, no tiene relación con lo que expresa, como las matemáticas; por ejemplo, el sonido s-i-l-l-a y el objeto silla solo guardan una relación convencional por el acuerdo de denominar así a ese objeto; el accidental, creado por condiciones temporales, transitorias o personales que no pueden ser comparadas; los símbolos accidentales se presentan recurrentemente en los sueños, y el universal, el cual mantiene una relación vinculante entre el símbolo y lo representado: el fuego como energía, ligereza, movimiento, etcétera.<sup>72</sup>

La propia discriminación entre ícono y símbolo no siempre se puede concretar y en ocasiones se presentan entremezclados. Así, se hablará de ícono para cualquier elemento que, partiendo de una realidad, se represente de forma convencional y de símbolo para aquellos “íconos” que representan elementos o conceptos más abstractos –como las banderas, que son símbolos de países.

Para el caso maya, la dificultad para distinguir entre ambos podría encontrarse en uno de los pasajes del mito del dios del maíz, cuando interviene un tiburón que es vencido por el dios al enfrentársele. Este escualo suele representarse como parte del cinturón en la indumentaria femenina, y en ocasiones masculina, de las Tierras Bajas del Sur. El tiburón en sí mismo es un ícono, pero dentro de esta parafernalia debe interpretarse como símbolo de victoria.

### Principales íconos del arte maya relacionados con la naturaleza

Como se ha comentado, muchos de los íconos que se exponen a continuación tienen su origen en la cultura olmeca y son compartidos por las principales culturas mesoamericanas –la teotihuacana, la maya y la náhuatl, entre otras–. Esta asimilación de imágenes con un significado específico para varias culturas se debe principalmente a que el ícono aludido representa y simboliza conceptos afines. También porque, en muchos casos, el ícono





adquirido es lo suficientemente representativo para incorporarse como signo escriturario, por ejemplo, el signo náhuatl de cueva es asimilado del ícono de cueva olmeca.

Los íconos compartidos y de origen tan antiguo representan los principales elementos de la naturaleza celeste y terrestre de Mesoamérica. Por eso, en las páginas siguientes rastreadremos el origen de algunos íconos mayas, observaremos la forma en qué, en muchos casos, se mezclan o derivan unos de otros y analizaremos cómo diversos significados con contextos semánticos muy distintos pueden explicarse mediante el reconocimiento de la imagen.

### *La montaña-cueva y el concepto cuatripartito del mundo: el cuadrilobulado*

Uno de los íconos compartidos por la gran mayoría de grupos culturales mesoamericanos fue el concepto de montaña-cueva, porque consideraban que la creación del mundo tuvo lugar en una cueva (véase figura 35a).<sup>73</sup> Todavía en la actualidad, los mayas chamulas de Chiapas creen que el Sol vive habita el centro de la Tierra antes de ocupar su posición en el cielo; además, piensan que las entidades sobrenaturales encargadas de las fuerzas de la naturaleza habitan en el interior de la cueva.<sup>74</sup> Según la descripción que los nahuas hicieron de la creación a los españoles en el siglo XVI, ese interior es donde se originó la vida en el mundo –el lugar donde fueron creados el Sol y la Luna–.<sup>75</sup> En ese sentido, el concepto de montaña-cueva aún, desde los olmecas hasta los nahuas, los tres planos del universo: Tierra, centro (cueva como lugar de origen) y cielo. En definitiva, el mundo.

Desde la cultura olmeca hasta la náhuatl, el ícono de cueva es utilizado por todas las culturas mesoamericanas y se registra en forma de cuadrilobulado. Esa cueva primigenia es una entidad animada con una gran boca cuadriforme que evoluciona a lo largo del tiempo sin perder nunca su forma gráfica inicial. Por ejemplo, en la región olmeca, la presencia de personajes tallados en piedra saliendo de oquedades –cuevas– se remonta al Preclásico Medio (1200-400 a. C.), como vemos en el Monumento 20 de San Lorenzo.<sup>76</sup>

Curiosamente, de acuerdo con Andrea Stone, dado que los olmecas estuvieron asentados en las regiones planas de Veracruz y Tabasco –rodeados por montañas– es pertinente plantear que la ideología de la cueva como espacio ritual o sagrado tuvo su origen



en un área cuyo medio ambiente contaba con una fuerte presencia de cavernas.<sup>77</sup> Para el año 900 a. C., la tradición de influencia olmeca había llegado por el norte hasta la cuenca de México y por el sur, siguiendo la costa del Pacífico, hasta El Salvador, pasando por Guatemala, donde se encuentra un gran número de monumentos olmecas. Stone añade que aún no se conoce el papel que desempeñaban en ese momento las cuevas en el territorio montañoso de Tuxtla (Tabasco), lugar en el que se concentró parte de la tradición olmeca.<sup>78</sup>

En el Preclásico Medio, el sistema icónico que representa la cueva se expresa a través de un rostro esquematizado como una gran boca abierta con forma de cuadrilobulada –el Monumento 9 de Chalcatzingo contiene un ejemplo de ello– (véase figura 35b).<sup>79</sup> Esa gran fauce es, a su vez, la entrada y extensión de la Tierra, y está marcada por plantas que emergen de las esquinas del cuadrilobulado. El punto central o boca de estas cuatro direcciones es el conducto que permite la comunicación entre los tres niveles del mundo, la parte superior de la boca sería el cielo, mientras que la parte inferior es la Tierra.<sup>80</sup>

Este cuadrilobulado olmeca se empleó de forma generalizada en los sistemas iconográficos de Mesoamérica para reproducir la cueva.<sup>81</sup> Es una forma de expresar la parte por el todo y además reproduce otros significados más complejos;<sup>82</sup> por ejemplo, el concepto de montaña-cueva o cueva como un todo que es representado por una gran boca abierta que permite el acceso al interior del ámbito sobrenatural.<sup>83</sup> Ese concepto de montaña-cueva primigenia como sinónimo de mundo es representado en otras ocasiones por el cuerpo de una tortuga que se alza en el centro de un espacio acuático.

### *Cultura olmeca*

El Monumento 9 de Chalcatzingo reproduce un cuadrilobulado personificado indicado por la boca y los ojos. La boca desarticulada es una oquedad que describe la cueva como el interior y centro de la montaña. La vegetación reconocida en los cuatro vértices simboliza la Tierra en su extensión y marca las cuatro esquinas del mundo –concepción que permanece hasta la actualidad en la ideología colectiva mesoamericana–. En este caso, el cuadrilobulado fue esculpido en piedra y el tamaño del agujero central permite la entrada de un ser humano a su interior.

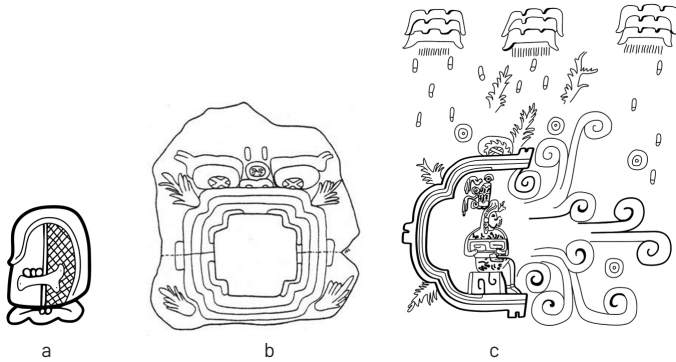


Figura 35. a) la palabra maya ch'é'n, 'cueva', en jeroglíficos, dibujo de Rebeca Bautista; b) Monumento 9 de Chalcatzingo, dibujo de Carolina Díaz, y c) Monumento 1 de Chalcatzingo, dibujo de Rebeca Bautista



Figura 36. Trono 4 de La Venta, también conocido como Altar 4, alrededor del 400 a. C. (cultura olmeca). Dibujo de Carolina Díaz

El Monumento 1 de Chalcatzingo fue tallado en la pared de un costado en el actual estado de Morelos y presenta el mismo diseño con una variación (véase figura 35c): en este caso el cuadrilobulado se reproduce en sección con la intención de mostrar a quien mora en su interior – un personaje sedente con diferentes elementos que lo relacionan con la capacidad de generar lluvia, como se verá más adelante (véase figura 36).

Otras representaciones olmecas muestran el concepto de la cueva como parte de la montaña mediante imágenes en alzado, como se observa en una placa de jadeíta.<sup>84</sup> En ella se aprecia la apertura de la cueva en la parte inferior, la montaña escalonada, y en la parte superior los rumbos del mundo ubicados igualmente en los vértices de una cruz siguiendo el concepto panmesamericano de montaña-cueva.



Los olmecas también reprodujeron el concepto montaña-cueva en tres dimensiones. El Altar 4 de La Venta, por ejemplo, es un trono de piedra esculpido con forma de cueva antropomorfa. La parte superior está diseñada por un friso compuesto por bandas diagonales que se asimilan con elementos celestes junto con el monstruo terrestre –jaguar-serpiente– y en el centro de la boca del monstruo se observa el ícono de bandas cruzadas que con el tiempo evolucionará al signo maya *chan*, ‘cielo’. Debajo del friso formado por el rostro del monstruo, que muy posiblemente ya fuese la forma elegida para reproducir el cielo, se encuentra la boca o entrada a la cueva. En la caverna se encuentra un personaje de alto rango portando un tocado de ave, posiblemente un gobernante sentado en posición de loto saliendo del interior después de haber realizado algún ritual. Al igual que en la imagen del monumento de Chalcatzingo, se aprecian los signos vegetales orientados a los cuatro puntos cardinales, lo cual refuerza la idea de la montaña-cueva como concepción del mundo. La entrada de acceso al interior de la montaña, a la cueva, tiene forma de bóveda de cañón –diseño prácticamente inexistente en Mesoamérica.

#### *Importancia de la cueva*

Todas estas fórmulas empleadas para reproducir la cueva presentan siempre los mismos elementos iconográficos: una boca, con o sin dientes, en la que puede haber o no un personaje y los rumbos del mundo marcados con elementos vegetales. En ellas se encuadran y ubican las acciones representadas en su interior, suponemos que de carácter mágico-religioso (véase figura 37).

Los mayas construían las cubiertas de sus edificios con bóvedas edificadas por aproximación de hileras. La bóveda de cañón es algo poco habitual en Mesoamérica, pero tal vez en el momento final de la cultura olmeca (ca. 400 a. C.) se expandió a otras regiones de Mesoamérica. Se ha llegado a esa conjetura porque también se han encontrado bóvedas de medio cañón en el interior de la Estructura II –una pirámide preclásica– de la ciudad de Calakmul, ubicada en Campeche, México. Esos patrones constructivos reproducían igualmente cuevas, pues fueron aplanadas irregularmente de forma intencional y se practicó la impresión de manos en positivo y negativo en sus paredes. Al igual que en el Altar 4 de La Venta se quiso imitar una montaña en el exterior. Como

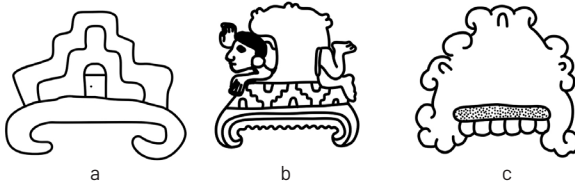


Figura 37. Ejemplos de fauces de la cueva en escritura y arte mesoamericano: a) Montaña y boca de entrada a la cueva que fue inciso en una placa olmeca que actualmente está en el Museo de Dallas Art (cultura olmeca); b) Códice Nuttall, p. 61, Posclásico Tardío (cultura mixteca-puebla), y c) representación de la montaña con la entrada de la cueva en forma de fauces dentadas (cultura náhuatl).

Dibujos de Rebeca Bautista

hemos dicho, cueva y montaña son un mismo elemento que emula el concepto de centro de mundo.

Las cuevas, en su concepción de montaña-cueva, han sido de vital importancia para los grupos mesoamericanos. Tanto porque ahí se alojan distintas entidades relacionadas con la Tierra y los fenómenos atmosféricos, como porque en ellas residen también los ancestros y el creador de todas las cosas (véase figura 38).<sup>85</sup> En estos espacios sagrados se celebraban bailes, rituales de paso y ceremonias que permitían la conexión con los dioses y los ancestros.<sup>86</sup> En su interior habita todo, ellas son el lugar del que venimos y es a ellas al lugar al que regresamos. Entre los mayas actuales perdura el concepto de montaña-cueva como una gran boca; en Yolcaba, Yucatán, por ejemplo, consideran que las entradas de las cuevas son como las fauces abiertas de un animal salvaje.<sup>87</sup>

#### Fauces que son cuevas. Cielo formado por bandas y dientes

La cueva, en sí misma, es una gran boca. En ocasiones estas bocas o cuevas están enmarcadas por frisos largos formados por bandas diagonales y colmillos, como se puede observar en algunos monumentos olmecas –el Trono 4 de La Venta, es un ejemplo de ello–. En esas cuevas/bocas/mundo ocurrían todos los acontecimientos y cada cultura la expresó de forma diferente. Son espacios naturales animados, por eso se presentan con rasgos antropomorfos. En América, la mayoría de los espacios de la naturaleza están concebidos como seres animados/vivos.

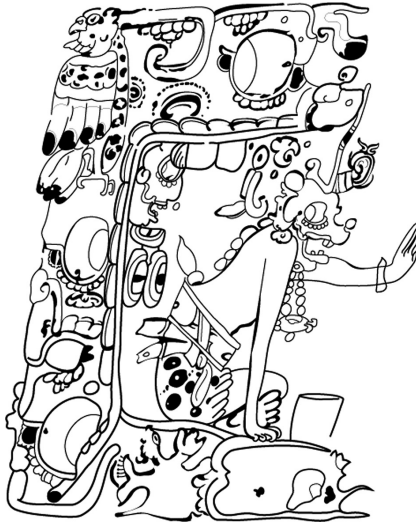


Figura 38. Detalle de la vasija K530, periodo Clásico (cultura maya).  
Dibujo de Elena San José

### *La cultura mixe-zoque: el caso de Izapa*

En la ciudad de Izapa se han recuperado una serie de monumentos y estelas con temas que siglos más tarde se reproducirán en distintos soportes del arte maya. Sabemos que esta ciudad situada en el sur del estado de Chiapas fue un enclave importante durante el siglo I de nuestra era. Aunque no es maya, su iconografía y mitos coinciden con muchos de la cultura maya. En las estelas 1 y 23, los personajes se representan en el interior de cuevas con fauces abiertas, indicadas por colmillos, dientes y bandas diagonales en la parte superior y por una superficie acuífera en la parte inferior –que muy probablemente aluda al río que toda cueva mesoamericana debe contener en su interior–. Sin ese río, sin agua, no se puede subsistir. Los monumentos de Izapa representan episodios mitológicos dentro de las cuevas de los que carecemos de una narrativa coherente, por lo que solo nos atrevemos a interpretarlos de una manera somera e hipotética.

La Estela 1 de Izapa está enmarcada por bandas diagonales y colmillos armonizados con el espacio celeste –que probablemente deriva de las mandíbulas superiores o fauces abiertas señaladas en las cavernas de la cultura olmeca–. Cobija al dios de la lluvia y el rayo, quien pesca en un espacio acuático. La Estela 23 muestra a

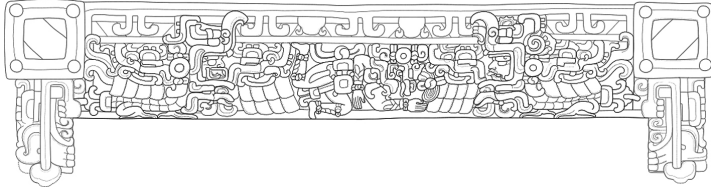


Figura 39. Friso Preclásico de la Estructura II Sub C de Calakmul (cultura maya).  
Dibujo de Daniel Salazar

un ser descendente, podría tratarse del mismo dios del rayo, aunque ahí la banda celeste es el cuerpo estilizado de una serpiente de doble cabeza, entidad que desde el Preclásico viene enmarcando las cuevas, como se explica más adelante en la Estructura Sub II-C de la ciudad de Calakmul.

### *Cultura maya*

Los mayas conservaron la tradición iconográfica empleada por los olmecas y mixe-zoques. El patrón celeste siguió siendo una gran banda con colmillos que reproduce el cielo, como se observa en el friso preclásico de la Estructura II de Calakmul (véase figura 39). Es preciso señalar que este edificio es muy anterior a las estelas de Izapa, pues se construyó alrededor al siglo IV a. C., por lo que su patrón, aunque puramente maya, debió tomarse de los modelos olmecas.

En el interior de la Estructura II, el dios Chaahk es el protagonista y está acompañado por otros seres híbridos, alados y reptilianos. El diseño de la banda formada por dientes y colmillos tan característico de Izapa se aprecia por primera vez aquí, anterior a Izapa unos 300 años, y muestra que es una tradición muy antigua vigente durante varios siglos. Con el paso del tiempo, esa banda de doble cabeza se convertirá en lo que se conoce en el área maya como banda celeste o cielo.

### *El cielo*

El ícono de cielo varía desde el Preclásico Tardío hasta el Posclásico (1000-1546), pero no pierde su esencia distintiva. En el Preclásico suele ser representado por colmillos y bandas diagonales, según se aprecia en la parte superior de las cuevas antropomorfas vistas con anterioridad, así como en la mayoría de las estelas de Izapa.

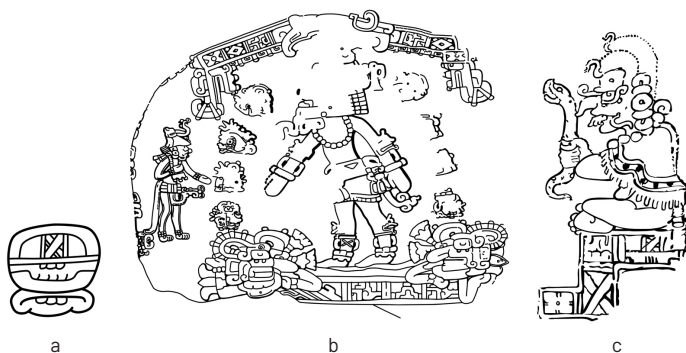


Figura 40. a) logograma CHAN, chan, 'cielo', dibujo de Rebeca Bautista; b) Altar 12 de Takalik Abaj, Guatemala, dibujo de Rebeca Bautista, y c) Chaahk sobre una banda celeste. *Códice de Dresde*, p. 40c, dibujo de Elena San José

Un ejemplo claro de esto se encuentra en las pinturas de San Bartolo (muro oeste) y Estructura II Sub. C de Calakmul. En esencia, es una franja alargada serpentina con bandas diagonales que ocasionalmente va acompañada de volutas que se asemejan a los colmillos de serpiente. Muy probablemente, como ya se ha dicho, el ícono de cielo deriva de las serpientes con bandas en el lomo que representaban los olmecas.

En el periodo Clásico, el ícono se simplifica y se muestra mediante una franja alargada que incluye bandas cruzadas y otros que representan astros celestes, como el Sol, la Luna, Venus, et- cetera. En ocasiones, esta banda celeste se traza de forma esca- lonada, tal vez porque busca simbolizar las nueve capas que in- tegrar el plano superior y celeste del cosmograma maya o, como advierte John Carlson, tal vez aluden banquetas en forma de cielo que señalan que la acción se desarrolla en el ámbito celeste (véase figuras 40b-c).<sup>88</sup> El jeroglifo de cielo maya representa uno de estos astros que contiene la banda celeste (véase figura 40a). Entre los nahuas, este ícono varía y es una banda con ojos que simboliza las estrellas.

Conforme se ha comentado arriba, pensamos que la banda celeste maya evolucionó de la cultura olmeca. Así se observa si se contrasta el Trono 4 (altar) de La Venta con la banda celeste maya del friso preclásico de Calakmul. En un momento muy temprano, en el Altar 2 de Takalik Abaj, ya se identifica un ser reptiliano



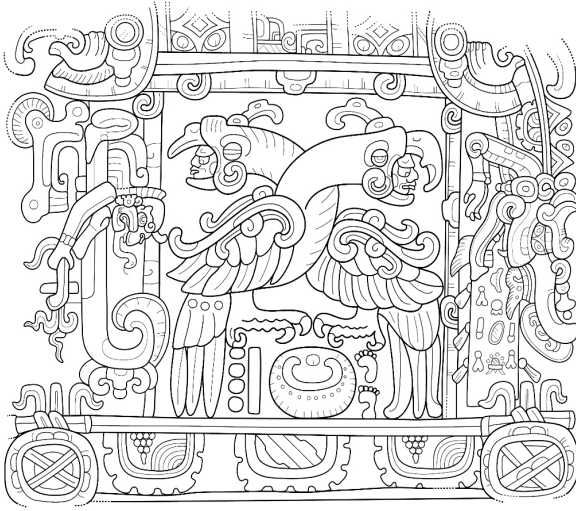


Figura 41. Fachada de la Estructura Margarita, Copán, Honduras (cultura maya).  
Dibujo de Daniel Salazar

de doble cabeza con un cuerpo alargado cargado de astros que podría ser la primera banda celeste nocturna conocida (véase figura 40b). Estos astros iconográficamente se reconocen porque se representan igual que se escriben. En esos cuerpos reptilianos se identifican los signos de Luna, Sol, noche, cielo y Venus.

Las secuencias iconográficas de bandas celestes con doble cabeza que arrojan por sus bocas o cuerpo torrentes de agua – y también con nubes y lluvia – se advierten desde el Preclásico, como se ve en San Bartolo. Un patrón que se mantiene durante el Clásico Temprano, el Clásico Tardío y el Posclásico. De los varios ejemplos del Clásico Temprano, uno se recuperó del mural pintado en la Estructura 5D-Sub-10-1 de Tikal. Las nubes en forma de roleos se descuelgan del cielo al igual que el agua de lluvia en bandas en disminución. Todo parte de una banda celeste que se sustenta por cuatro postes.

Otro de los ejemplos más claros del Clásico Temprano se encuentra en la Estructura Margarita de Copán, Honduras (véase figura 41). El cuerpo celeste del dragón de doble cabeza está bordeando tres de los cuatro lados de la fachada. Su cuerpo empieza a adquirir un aspecto híbrido, formado por patas de venado, oreja de venado y ojos de estrella. Sus bocas abiertas arrojan un gran to-

rrente de agua que arrastra otros signos, como manos, flores, astros, etcétera. El mismo patrón que siguen muchos otros diseños encontrados en el área maya de etapas posteriores se ubica en la Casa E del Palacio de Palenque, el lugar de entronización de los gobernantes palencanos, como K'ihnich Janaab' Pakal –quien fue enterrado en un sarcófago de piedra rodeado por una gran banda celeste y cargado por los astros principales del cielo nocturno: Luna, Venus, noche, cielo, y también el Sol como astro nocturno, así como objetos luminosos y brillantes que aluden a los cuerpos celestes nocturnos-. El cielo se representa en gran cantidad de monumentos clásicos, como en las estelas de la ciudad de Piedras Negras, en el Usumacinta, así como Mayapán o Uxmal en el norte de la península de Yucatán, y se mantiene su forma visual hasta las representaciones de los códices posclásicos.

## Representación de la lluvia y el agua

### *La lluvia*

La precipitación pluvial es probablemente uno de los íconos más tempranos de Mesoamérica y permanece prácticamente sin cambios hasta el momento de la Conquista. De la región olmeca proceden las primeras representaciones de lluvia. En el Monumento 1 de Chalcatzingo, la lluvia se muestra cayendo de las nubes a modo de cortina de agua. Sin embargo, si observamos más detenidamente, el ícono de lluvia también se reproduce como gotas de agua independientes (véase figuras 42a-b). Las gotas de lluvia propias de los olmecas se mantienen en culturas posteriores, como la teotihuacana y la náhuatl, hasta la Colonia. En el área maya el signo *ha'al* 'lluvia' está marcado por un círculo achurado que es la nube y por las gotas en disminución que la rodean; además, tres dobles líneas marcan la precipitación –que tal vez evolucionan de las triples gotas olmecas.<sup>89</sup>

En el área maya, la lluvia iconográficamente se representa como una sucesión de líneas paralelas horizontales y en disminución. El primer ejemplo conocido es el de las pinturas murales preclásicas de San Bartolo, en el Petén guatemalteco. Este mismo ícono formado por grupos de gotas agrupadas de tres en tres, coincide en concepto con el jeroglifo de lluvia del centro de México.

Igualmente, el agua de mar, laguna o río se representa con este mismo ícono en su forma invertida. Por tanto, nos indica el grado



de conocimiento que tenían los antiguos mayas acerca de los fenómenos meteorológicos, pues es evidente que sabían que todo era una misma agua y que conocían el proceso de condensación, formación de nubes y precipitación de lluvia.<sup>90</sup>

Otra forma de reproducir el agua de superficie es mediante franjas onduladas en las que se insertan elementos acuáticos, como conchas o puntos que imitan gotas de agua. Esto se puede ver en la pintura mural de la Tumba 1 de la Estructura 1 de Río Azul, Guatemala, o en el andador Chiik Naab' localizado en Calakmul. La representación ondulada del agua es también habitual en la región mixe-zoque, como se aprecia en varios monumentos de Izapa. Hay que señalar que en todas las escenas nombradas donde hay lluvia, agua o una gran inundación, uno de los protagonistas es Chaahk, el dios de la lluvia, como se ve en las imágenes preclásicas de la Estela 1 de Izapa y en los murales de San Bartolo, donde en el Mural Oeste de la Subestructura 1 se muestra un cielo como el del friso de Calakmul (ca. 400 a. C.) que simula una faja larga con colmillos y bandas oblicuas en sucesión, coincidiendo su elaboración con las estelas de Izapa en torno al cambio de era. De la banda celeste cae la lluvia en forma de gotas y bandas horizontales en disminución, coincidiendo con el diseño jeroglífico de lluvia. Por tanto, el modelo no se modifica desde épocas muy antiguas manteniéndose hasta el Posclásico.

En el hueso tallado localizado en la Tumba 1 de Tikal, del gobernante Jasaw Chan K'awiil del siglo VIII, vemos al dios de la lluvia en una canoa remando mientras ayuda, en su labor de pesca, a otro dios de la lluvia que está dentro del agua. Aquí, indicada por caracolas pintadas en sección, puntos y las bandas en disminución.

En la superficie también podía ser representada como una serpiente con cuerpo de agua, una deidad conocida como Serpiente de Agua, de nombre Yax Chiit Ju'n Witz' Nah Chan, cuyo cuerpo está formado por corrientes de agua identificables por bandas de gotas de agua y caracolas en sección. Además, está emplumado y su frente y cola están anudadas con nenúfares que son mordisqueados por peces. Los nenúfares son característicos de corrientes bajas, pausadas, tranquilas, siempre limpias y con una gran cantidad de alimento para los peces, reflejo todo ello que queda en la iconografía de esta serpiente acuática.

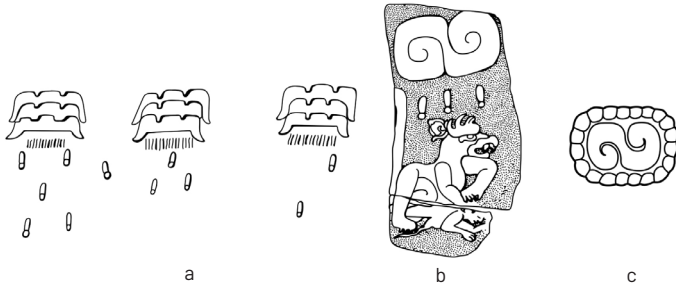


Figura 42. a) detalle de las nubes representadas en el Monumento 1 de Chalcatzingo; b) Monumento 31 de Chalcatzingo (cultura olmeca), y c) representación de nubes en el área maya. Dibujos de Rebeca Bautista

### La nube

El signo *muyaal*, ‘nube’ –representado por una “S” acostada–, fue utilizado con ese significado desde las primeras representaciones conocidas del sistema escriturario olmeca.<sup>91</sup> En el Monumento 1 de los bajorrelieves de Chalcatzingo, también conocido como El Rey, encontramos –en un contexto pluvial– la reproducción de un personaje situado al interior de una cueva cuadrilobulada, quien sujeta entre sus brazos un elemento en forma de “S” acostada, signo precursor del logograma maya **MUYAL**, ‘nube’ (véase figura 42c).<sup>92</sup> El ícono varía en la cultura náhuatl, donde es representado por una serie de volutas que recuerdan a las que se muestran en el Monumento 1 de Chalcatzingo. También, dentro del área maya encontramos representaciones semejantes a estas volutas en forma de S, como vemos en las nubes que envuelven al personaje central del Zoomorfo O’ de Copán.

En la Estela D de la misma ciudad, Chaahk, por ser el dios de la lluvia y el rayo, está estrechamente vinculado con las nubes, el agua y el fuego celeste. En esta escena el signo jeroglífico de nube sustituye a su largo cabello recogido en forma de S, uno de sus distintivos desde el Preclásico hasta el Posclásico (véase figura 43). Chaahk fue representado con el cuerpo compuesto y adornado por diferentes objetos y sustancias que lo relacionan con el agua, la humedad, la niebla y la nube, como ejemplo, sus orejeras son de concha de abulón, su cuerpo en ocasiones está marcado por signos de agua y su cabello es de nube, tal y como se advierte en la Estela 1 de Izapa del periodo Preclásico (siglo I d. C.).



Figura 43. Detalle de la Estela D de Copán, Honduras, periodo Clásico, s. VIII.  
Imagen del dios Chaahk. Dibujo de Elena San José

### Representación de la tierra, la piedra, el pedernal y el cerro de piedra

#### *La tierra*

En el área maya, la piedra y el pedernal son dos características de la materia de la tierra que están en sintonía y relacionadas, y por eso en ocasiones se unen dentro de la iconografía para indicar que el material con el que está elaborada la pieza es de piedra y tierra. Las palabras *kab'*, en cholano, y *chab'*, en yucateco, significan 'tierra', y es uno de los signos escriturarios que aparecen en las imágenes como determinativo semántico. Es más, el signo de cerro es una síntesis de los elementos que forman la piedra y la tierra, porque, en esencia, está concebida como una gran montaña o cerro antropomorfo (véase figura 44).

#### *La piedra y el pedernal*

La piedra, *tuun* (véase figura 45a), es otro de los íconos que, aunque con ciertas diferencias regionales, tiene un origen común que hunde sus raíces en la cultura olmeca. Coincide que, en todos los almanaques mesoamericanos, uno de los días es *pedernal*. Varias piezas que contienen los elementos gráficos de la iconografía de piedra se encuentran desde la época olmeca, como se ve en el vaso de Tlapacoya. Está señalada por unas marcas rizadas a modo

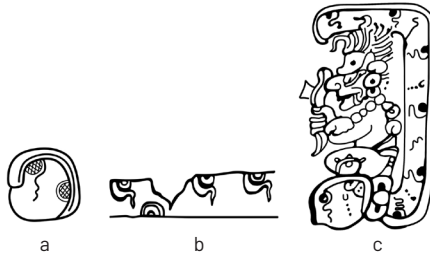


Figura 44. a) jeroglífico kab'an, 'tierra', con el signo rizado; b) banda terrestre; c) el dios Chaahk en el interior de una cueva indicada por los signos k'aban. Códice de Dresde, p. 67 (cultura maya). Dibujos de Rebeca Bautista

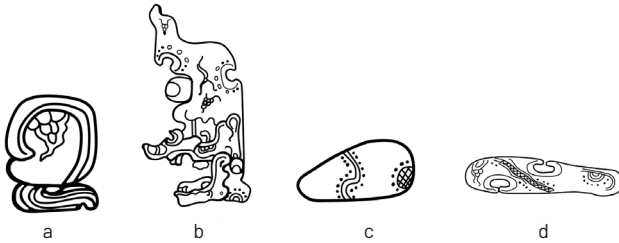


Figura 45. a) Jeroglífico tuun, 'piedra'; b) pedernal personificado; c) signo took', 'pedernal', y d) detalle del hacha del Panel de Dumbarton Oaks (cultura maya). Dibujos de Rebeca Bautista

de racimo de uvas y las formas onduladas del bandeado del pedernal, como veremos más adelante al hablar del cerro.

El pedernal, *took'* (véase figuras 45b-d), es un material muy duro dado que su principal componente es el cuarzo. La forma de representarlo es variada, como cuchillos y de manera antropomorfa, en ocasiones con rostro y siempre marcado con las líneas onduladas y punteado –que semánticamente le identifican como piedra–. Seguramente, esas líneas onduladas pueden estar en relación con el bandeado de los colores de su morfología.

Los tableros del Palacio y de los Esclavos de Palenque son buenos ejemplos para apreciar un pedernal antropomorfo que simboliza las armas de guerra. Los padres del heredero le hacen entrega de sus elementos de poder: el tocado, el escudo y el pedernal o armamento de guerra. Todas las piezas que estuvieron hechas con ese material, como puntas de flechas, hachas o cuchillos, siempre son indicados iconográficamente por las marcas de

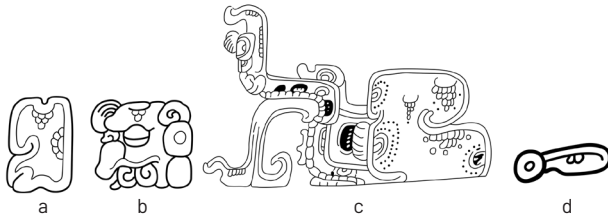


Figura 46. a) variantes del logograma witz, 'cerro'; b) cerro antropomorfo con rasgos humanos y con signos de piedra, y c) jeroglífico te', 'madera' (cultura maya).  
Dibujos de Rebeca Bautista

pedernal. Una de las canteras más importantes de donde se obtenía este material está en Belice; ahí hubo talleres que produjeron cuchillos y armas que luego se exportaron y comerciaron por gran parte del territorio maya.

#### *El cerro de piedra y tierra*

El cerro es otro elemento panmesoamericano. Aunque no tenemos ejemplos de íconos de cerros olmecas, en la iconografía maya es el empleado para reproducir el signo escrito *witz* 'cerro' (véase figura 46a). Es animado, como casi todos los componentes de la naturaleza relativos a la tierra, tal y como hemos visto en párrafos anteriores con la cueva y como veremos más adelante al tratar el caso del árbol. El propio signo de cerro está formado por íconos de piedra, pedernal y agua. Y es que, como ya se ha dicho, siempre contiene una cueva en su interior y en ella debe discurrir una corriente de agua. Misma que también aparece señalada en la iconografía del cerro, principalmente en los roleos o colmillos laterales cuando se ve de frente (véase figuras 46b y 47).

El cerro es el lugar de origen y creación, así como el paraíso terrenal, un vergel de vida; por eso los gobernantes mayas se mostraban sentados en montañas mitológicas. Son cerros antropomorfos que se representan con ojos y fauces y suelen tener una hendidura en la parte superior –a veces en forma escalonada indicando que es un cerro con una cueva en su interior–. Se pueden representar de perfil, donde la probóscide del morro serpenti-forme se pronuncia, y de frente, donde son los ojos frontales los que destacan, pero en ambos casos el cerro está señalado por las marcas de puntos y una especie de racimo de uvas que en realidad son las marcas irregulares de la tierra.



Figura 47. Estela 1 de Bonampak, Chiapas. Fotografía de Isabel Hernández

La primera simbolización pintada del cerro se encuentra en los murales de San Bartolo (siglo I a. C.). Se trata de una gran boca abierta con ojos y dientes que representa la cueva en su interior; su exterior está marcado por animales, jaguares, aves, colibríes, vegetación, flores, árboles, plantas, etcétera.

Los árboles también van señalados por el signo *te'* (cholano) y *che'* (yucateco), que es el icono de madera (véase figura 46d). Se incluye en las imágenes para indicar que el material está hecho de palo o madera. Éste puede derivar, según proponen Andrea Stone





y Marc Zender, de los glóbulos de las resinas que se forman en las separaciones naturales de las cortezas arbóreas.<sup>93</sup> Sus marcas señalan no solo árboles sino todo aquello que pueda estar confeccionado con madera, así que también identifica la madera con las que se construyen las canoas, los platos y fuentes, etcétera. Por tanto, es un ícono que, pese a ser secundario en el contexto de tierra y piedra –del que estamos hablando– está semánticamente ligado a la naturaleza de la tierra y, por extensión, al cerro de donde nacen.

Estas montañas primigenias y mitológicas se representaron también en estelas, como se ve en la Estela 1 de Bonampak (véase figura 47), o en estuco en la ciudad de Palenque, pero su importancia fue tal, que se hicieron tronos con forma de cerro. Así, ver al señor sentado en un elemento cultural tan relevante debía ser imponente, como en los tronos de la Estructura IV de la ciudad de Oxtankah y en los dinteles de Tikal y Calakmul. En las ciudades de Holmul y Toniná también se encuentran cerros en frisos y monumentos, así como en las cresterías de Kohunlich.

Durante el Clásico Tardío, los cerros se volvieron elementos simbólicos y mitológicos de gran relevancia política y formaron parte de la escenografía empleada por el gobernante ante sus súbditos. Así, además de todos los monumentos citados, también se edificaron estructuras completas cuyas fachadas eran auténticas fauces abiertas por donde se exhibía el soberano, como se aprecia en las fachadas zoomorfas de las ciudades de Chicaná y Hormiguero, en la región Río Bec-Chenes de Yucatán.<sup>94</sup>

\* \* \*

Como hemos señalado, la escritura maya es muy icónica y permite que visualmente se identifiquen en las imágenes signos que funcionan como clasificadores; los cuales ayudan al observador a entender el material del que está realizada la pieza –como se ha visto con la madera o la piedra–, hasta llegar a diferenciar el pedernal como un material concreto empleado solo para algunos objetos bélicos. La lluvia, las nubes o el mismo cielo cargado de astros siguen, desde el inicio de las imágenes, unos cánones establecidos que, aunque variaron y se modificaron con el paso del tiempo, transmitían un contenido semántico e información que permanecieron inalterados.