



INSTITUTO DE INVESTIGACIONES
ESTÉTICAS
ARCHIVO HISTÓRICO



FONDO	BEATRIZ DE LA FUENTE
SERIE	007: ESCRITOS ACADÉMICOS
CAJA	019
EXP.	029
DOC.	002
FOJAS	2-45
FECHA (S)	2002

Leind

Entregado a Dirección de
la Carga en Mayo (Jornales)
de 2012

EL ARTE COMO EXPRESIÓN DE LO SAGRADO

BF7C19E29D2FZ

Beatriz de la Fuente
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS, UNAM

I. *Introducción*

Es asunto de sobra conocido el hecho de que las antiguas culturas de Mesoamérica realizaron objetos de arte excepcionales. Arquitectura, escultura, pintura mural o en cerámica, códices, orfebrería, lapidaria y plumaria nos hablan, a siglos de distancia, de las hondas preocupaciones existenciales que tuvieron los habitantes de esa área cultural. El arte nos comunica, entonces y al unísono, aspectos del orden político y social, del percibir y concebir una realidad palpable, cambiante y permanente, como fue la que aquellos hombres vivieron y experimentaron. Se trata de compleja cosmovisión donde lo sagrado jugaba un papel fundamental.

No en vano Octavio Paz señaló, al acercarse al arte y la religión prehispánicos, que

lo que dice [el arte] lo dice con tal concentrada energía que ese decir es siempre expresivo... Una deidad maya cubierta de atributos y signos no es una escultura que podemos leer como un texto sino un texto/escultura (Paz, 1978: 50).

Así, por medio de las expresiones plásticas enfrentamos variadas cuestiones en íntima relación con los conceptos acerca del Cosmos: las maneras y formas en que se percibía al universo, cómo estaba ordenado y dividido, quiénes ocupaban los sectores, cómo se vinculaban las partes y el todo. Del análisis de las obras es posible acercarnos al panteón, los ritos, augurios, al sacerdocio y los sacerdotes, las fiestas, penitencias y sacrificios propiciatorios.

Con base en un estudio adecuado del objeto de arte es legítimo conocer y reforzar muchos de los aspectos afincados en los credos de los pueblos del México precolombino. Bajo este enfoque principal, el que comunica la obra de arte, ~~es que~~ he de procurar acercarme a los contenidos religiosos de los antiguos mayas. Sin embargo, es cierto que la lectura completa de tales objetos no ha sido aún cabalmente alcanzada y que en apoyo de una mejor comprensión utilizamos registros tardíos de tiempos coloniales y en ocasiones etnográficos, así como la información arqueológica y textos jeroglíficos, los cuales, no pocas veces, son en sí hechos artísticos.

Desde luego el panorama es complejo y vasto, aunque sólo nos limitemos a los mayas. Este pueblo asombroso no tuvo reparos imaginativos para plasmar, en sinnúmero de obras, las bases mismas de lo que constituye la religión. En tal sentido, conviene traer a la memoria que lo más conocido se refiere, en modo especial, a nombres, funciones y algunas festividades de los dioses mayas yucatecos del período Postclásico Tardío (1250-1500 d.C.), gracias a los textos escritos a raíz de la conquista, por ejemplo los *Chilam Balam* o la *Relación de las cosas de Yucatán* de fray Diego de Landa.

Son del dominio general nombres y atributos de ciertos dioses, por ejemplo: *Itsam Na'*,¹ *Chaak*, *Ixchel*, *Ah Puch* y *Yum Kaax*. Estos y otros dioses — que suman más de una veintena— son prácticamente exclusivos, como ya se dijo, de las Tierras Bajas del norte y del Postclásico Tardío. Por otro lado, las Tierras Altas presentan una situación diferente, cuyo mejor reflejo se halla en textos como

¹ En años recientes ha habido discusión entre diversos estudiosos acerca de la forma en que deben escribirse las palabras mayas, así como sus acentos gráficos. En el presente trabajo hemos optado por apegarnos a la ortografía según el *Diccionario Maya Cordemex*, 1980; por ello tampoco incluiremos los acentos escritos. En este sentido cabe recordar que la mayoría de las voces mayas son agudas; sirva el caso de *Bolón Dzacab*, que hemos escrito como *Bolon Ts'akab*.

el *Popol Vuh* y los *Títulos de Totoncapán y de Yax*. Numerosos investigadores han encaminado sus esfuerzos para buscar cuáles de esos dioses se remontan al pasado lejano de los mayas, sin embargo pocos son los que resisten la pesquisa, pues nombres y atributos continúan dudosos y bajo análisis.

No es mi intención ocuparme, por ahora, de tales ejemplos, puesto que los conocimientos al respecto provienen de una expresión artística distinta a la visual: la literatura. Aquí me aproximaré, de modo directo, a las obras plásticas, y sobre todo a partir de la escultura y los relieves en las Tierras Bajas del sur. Sin embargo, dejaré establecido que las deidades a las que me referiré se han descubierto y analizado gracias a la búsqueda ya mencionada.

Durante más de medio siglo se dijo que el arte figurativo maya representaba a dioses o sacerdotes en el momento de llevar a cabo distintas ceremonias en honor a aquéllos. Esta idea no es, hoy día, del todo válida, pero conserva rasgos dignos de rescate. No se trata de sacerdotes en el sentido estricto del término, aunque sí de seres humanos de las altas esferas sociales cuyas acciones indican, en muchos casos, rituales. Y si son humanos, en qué nivel se les ubica: ¿son gobernantes, sacerdotes o personificadores de las deidades?, ¿qué hacen? y ¿a quién o qué veneran? A continuación describiré algunos ejemplos para tratar de responder a tales inquietudes.

II. Cosmovisiones, dioses y rituales en el arte del Preclásico

Gran cantidad de trabajos arqueológicos se ha ocupado de las primeras manifestaciones del pensamiento religioso maya. Entre los sitios que ofrecen imágenes artísticas asombrosamente informativas se cuentan Izapa, Abaj Takalik y Kaminal Juyú en las Tierras Altas; Cerros, Cuello, El Mirador, Lamanai, Loltún y Dzibilchaltún en las Tierras Bajas.

La región fronteriza de las actuales repúblicas de México y Belice es la que cuenta con los ejemplos más antiguos, pues se han fechado alrededor de 600-500 a.C. Rasgo distintivo es la presencia de enormes mascarones adosados a las fachadas principales de las pirámides, a ambos lados de las escalinatas que conducen a la cima, de suerte que constituyen pares. De facciones irreales, en promedio miden tres metros de alto. El material favorecido fue el estuco, trabajado en alto relieve; por lo común se les pintaba con dos tonos de rojo y ciertos detalles se dejaban en blanco o se trazaban con negro; en ocasiones también se aprecia color amarillo. Se les reconoce por ser rostros alargados, de curvas suaves, y grandes ojos cuyas pupilas son cuadretes o ganchos, simulando estrabismo. En lugar de nariz tienen trompas, que recuerdan la del tapir y que llevó, en un tiempo pasado, a considerarlos como antecedente del dios de la lluvia del Postclásico, *Chaak*; tal idea ya no se sostiene. Se engalanan con cintas en la frente, con una suerte de flor tripétala al centro, y usan grandes orejeras circulares. Muchas veces ^{portan} ~~usan~~ pequeños mascarones tanto sobre la cabeza como bajo la barbilla, éstos son zoomorfos (en su mayoría ofidios) o fitomorfos (en cuyo caso se asocian con plantas acuáticas).

Las identificaciones se han hecho de acuerdo con la variedad de los rostros mismos. Así, se conoce que en El Mirador los hay que muestran seres de rasgos felinos en cuanto figuración del Sol Nocturno, cuyas garras están anexas a las orejeras. Otros, como en Cerros, indican, sin lugar a dudas, una de las parejas más relevantes de la cosmovisión maya (**fig. 1**): Sol y Venus, en sus aspectos matutino y vespertino. Al Sol se le reconoce por tener marcadas, sea en las mejillas o en las orejeras, la flor cuatripétala que corresponde al signo *k'in*, "día, Sol"; a Venus por los signos *yax*, "verde, primero", en la frente o las orejeras.

Con respecto al Sol se sabe que sus puntos solsticiales sobre el horizonte definen los extremos norteño y sureño, oriental y occidental, del recorrido del astro a lo largo del año. Venus precede al Sol al amanecer y lo sigue al atardecer, según se mira en la realidad celeste; por ello se habla de Venus Matutino y Venus Vespertino. Así, ambos dioses-astros dan forma horizontal al Cosmos: una flor cuatripétala.

Podemos suponer entonces que, desde el Preclásico Medio (800-300 a.C.), los mayas tenían en suma consideración dos de los cuerpos celestes más notorios: al Sol y al Sol Jaguar del Inframundo, y a Venus en sus aspectos matutino y vespertino. Tal circunstancia nos habla de una cosmovisión dual, donde el día y la noche se suceden y representan bajo la forma de dos dioses complementarios.

Ahora bien, la presencia de serpientes y vegetales acuáticos bajo los mascarones de las deidades ha sugerido que señala un submundo acuoso. Por ende, se considera que Sol y Venus surgen del Inframundo y regresan a él cotidianamente. La propuesta halla confirmación gracias a los ajuares funerarios preclásicos, donde las espinas de mantarraya y ostras espinosas suelen ser las ofrendas más comunes. Con ello, entonces, el Cosmos se arregla en sentido vertical a manera de tres pisos básicos: Inframundo acuático, Tierra y Cielo, cuyo punto de contacto se resuelve en las construcciones piramidales y los templos de sus cimas.

Poco se sabe acerca de los mitos y rituales relacionados con esos dioses. Se supone que los sacerdotes o gobernantes accedían a los ámbitos sagrados al ascender a los edificios. Ahí ofrendaban sustancias como copal y acaso sangre, en incensarios que repiten —a diferente escala— los mascarones arquitectónicos, y objetos valiosos como punzadores y cuentas de jade, espinas de mantarraya y

ostras espinosas. Desde luego las ofrendas apuntan a una sociedad en que el sacerdocio estaba bien desarrollado, y a la valoración de ciertos objetos que podrían agrandar a las deidades. El conjunto nos anuncia fragmentos de hierofanías y ritos que, a la fecha, tenemos incompletos.

De igual modo, la existencia de estructuras dedicadas al juego de pelota habla de esa actividad, ritual y lúdica a un tiempo y en relación con los dioses. Sin ser arte figurativo, expresa, desde esta época, la armoniosa y dinámica relación entre volumen, espacio y tiempo que se advierte en las "canchas". Se trata de una manifestación arquitectónica dedicada a actividades específicamente sagradas.

La tradición de relevar mascarones en los basamentos de las pirámides se conservó hasta bien entrado el Clásico, por lo menos hasta 500 d.C. Es decir, al menos tuvo mil años de vigencia, y se encuentra en toda el área maya, según se aprecia en sitios tan alejados entre sí como Copán, Tikal y Edzná.

Un aspecto más de la religión durante el Preclásico lo encontramos en Izapa, ^{donde} se hace evidente a través de su estilo artístico. El auge del sitio es entre 300-100 a.C., pero se mantuvo durante 600 años tanto en Izapa como en otros lugares del área maya, por ejemplo Abaj Takalik y Kaminal Juyú. Esto hace del estilo de Izapa, sin lugar a dudas, el más destacado y dominante del Preclásico Tardío.

El numeroso *corpus* de esculturas y relieves izapeños indica la gran cantidad de temas religiosos que abordaron. Sin embargo, aún no es posible penetrar del todo en su significado profundo. De casi 300 esculturas, en más de 100 —estelas, altares, tronos— se miran imágenes relevadas que sugieren seres sagrados o sus representantes en el momento mismo de llevar a cabo rituales. Sirvan de ejemplo cinco obras: las estelas 1, 21, 25 y 50 y el altar 1.

La estela 25 relata de manera cercana al dato visual un antiguo concepto cosmológico: (**fig. 2**) el Universo se mantiene tal y como lo conocemos gracias a cinco soportes ubicados en las esquinas y en el centro. Se trata del *Axis Mundi*, la Ceiba-Cocodrilo, sobre el cual se posa un ave. El enorme reptil yergue sus cuartos traseros, que se transforman en ramas. Un hombrecito, a quien se le cercenó el brazo izquierdo, sostiene un bastón y mira hacia arriba a un ser plumífero inimaginable, que parece posarse sobre el Eje del Mundo. El bastón se enlaza al cuerpo del Eje del Mundo.

Conviene señalar que a partir de las obras del Preclásico Tardío los "artistas" usaron el relieve de manera preferencial; es un recurso más adecuado a la narración escénica. En la escultura tridimensional se guarda la idea primordial —humana o divina—, en el relieve se la describe.

La estela 1 se conoce con el mote de "El Pescador", dado que muestra un ser antropomorfo en actitud de pescar, pero no es posible afirmar si vemos a un humano disfrazado o a un dios encarnado. Inclina el torso un poco hacia adelante, para recoger una red plena de pescados y de la cual chorrea el agua; en la espalda soporta otra red con sus presas. El atavío se distingue gracias a los elementos (muñequeras, tobilleras) que simulan peces. El conjunto está limitado, en la parte superior, por los fragmentos de un personaje sedente, de identidad desconocida, dentro de ciertos diseños considerados las fauces del Cielo. La inferior muestra líneas paralelas ondulantes para figurar agua —donde inclusive nadan peces— en cuyos extremos se miran dos cabezas de rasgos fantásticos. El altar 1, asociado a la estela, representa descomunal batracio de amenazantes colmillos y garras. La imagen se repite, con mínimas variantes perceptibles a pesar de la erosión, en el altar 3.

A la vista de los signos de inequívoca índole acuática, hay quienes creen que se trata de la imagen de *Chaak*, omnipresente dios de la lluvia. Sin embargo no tenemos ninguna certeza al respecto: el agua no siempre señala a *Chaak* ni conocemos su antigüedad en el área maya. Además, no es del todo claro si nos enfrentamos a un dios, su representante o sacerdote, o a un hombre disfrazado en ocasión de algún rito específico que ignoramos.

Por su parte, la estela 21 es más concisa en su mensaje (**fig. 3**). Las figuras se disponen en dos planos: el próximo al observador las muestra de mayores dimensiones, en tanto que las que se suponen al fondo son menores. Los actores principales son un individuo escasamente vestido, que sostiene con la mano derecha la cabeza cercenada de quien yace frente a él; porta el navajón de sacrificio en la mano izquierda. El decapitado, en innegable dinamismo, cae convulsionado y de su cuello brotan chorros de sangre. Al fondo, de acuerdo con la lejanía del plano, una figura humana contempla la escena, es llevada por dos portadores en palanquín (encima del cual se aprecia un felino). Un ritual sagrado por decapitación es el tema sustantivo de este relieve.

En la estela 50 se muestra un ser esquelético (**fig. 4**), de su tórax surge, se extiende y se eleva^{un} largo objeto a modo de intestino o cuerda, en cuyo extremo se aferra pequeño personaje. ¿Nos enfrentamos aquí a una deidad de la muerte, de quien surge, paradójicamente, la vida?, ¿o se trata del concepto "muerte" en íntimo e ineludible vínculo con el de "vida"? Es, sin duda, una de las más antiguas reflexiones plásticas acerca del ciclo muerte-vida, tan afincado entre los mayas y otros pueblos de Mesoamérica.

Una última referencia al Preclásico está en las grutas de Loltún, en Yucatán, que son famosas por sus representaciones labradas en bajo relieve, así como por las infinitas ofrendas que reciben aun en nuestros días. Descuella la

representación (contemporánea de Izapa) que exhibe una figura de pie, se dirige a su izquierda, pero su rostro es indescifrable. Se ha dicho que es una versión antropomorfa del Dueño del Monte o un dios del Inframundo, quien acoge en su seno a los creyentes y las ofrendas que le presentan; asimismo se le ha supuesto antecedente del dios de la lluvia.

En los relieves de piedra del Preclásico queda la impronta artística de las creencias, de la visión que del mundo se tenía, de los rituales, de las ideas en torno a la vida y a la muerte, y parece posible advertir ya la identidad de las deidades primordiales. Sabemos algo de la sacralización del agua, del Sol y Venus y de la sangre vertida en sacrificio, así como de cuevas, reptiles, batracios y felinos vinculados con conceptos del inframundo. Hay consenso para opinar que durante esta época se sentaron los fundamentos de la cosmovisión y cosmología mayas: el Universo se divide en cuatro sectores horizontales y tres verticales, en los cuales habitan distintas fuerzas sagradas con las que el ser humano debe congraciarse.

III. El sagrado esplendor del Clásico

Por lo que hoy conocemos, fue durante tiempos del Clásico cuando se incrementó el número de dioses y la complejidad de sus atributos y funciones.

Así, entre las primeras divinidades de las que se tienen datos artísticos se cuenta a los dioses-números. Fue Eric Thompson quien aportó sólidos informes al respecto, gracias a la unión que hizo de iconografía, epigrafía y etnografía. Por ello sabemos que los numerales (en las "variantes de cabeza" o "de cuerpo entero") son fundamentales junto con los dioses de los períodos, en tanto su acción conjunta da forma horizontal al Universo mismo: se representa como una flor cuatripétala hecha de tiempo, en la cual se distribuyen todos los dioses. En otras palabras, el tiempo da forma al espacio y cabida a sus habitantes.

Los dioses-números revisten rasgos y signos de identidad. Las deidades que representan a los numerales 1, 2 y 20 son jóvenes mujeres. Parece que se vinculan con la Luna en sus variadas fases o advocaciones y —a juzgar por algunas vasijas— son compañeras de un dios del Inframundo, el llamado Dios L. Las imágenes de la diosa Luna abundan en el arte cerámico de Jaina. Se las mira jóvenes, sensuales, casi siempre en compañía del viejo Dios L, a quien acarician o abrazan (**fig. 5**); a veces las acompaña un conejo humanizado, al cual también abrazan. En otras ocasiones la diosa reviste carácter bélico o se encarna en gobernante guerrera, de acuerdo con algún altar de Toniná, donde se le aprecia sujetando por el cabello a un prisionero. Se trata de un asunto plástico reiterativo en la escultura y la pintura de esta época.

En el caso del numeral 3 enfrentamos la posible representación de alguna deidad del viento, ya que siempre se le reconoce por tener el glifo *ik* ("viento, soplo, espíritu") en sus mejillas u orejas. Se sabe además que puede asociarse al norte y al Inframundo.

El 4 tiene que ver con la deidad solar diurna, de quien he hablado líneas arriba. Sus rasgos faciales acusan un ser maduro y de ojos estrábicos; su pupila es cuadrangular. El signo *k'in*, que lo identifica, aparece tanto en la frente como en las orejas.

Una serie de divinidades se reúne bajo el numeral 5. Se trata de la imagen común de un dios desdentado y con el rostro surcado por arrugas, que lleva por tocado el glifo del *tun* ("tambor, piedra, testículo") y una red; a veces se agregan nenúfares a dicho tocado. Cuando la figura aparece con el cuerpo completo, destaca su pectoral de caracol (en particular *Strombus gigas*), de manera tal que simula emerger de éste, aunque, en ocasiones también sale de un carapacho de tortuga. Tal combinación de elementos permite identificarlo con los *Pahuatunes*.

Se trata de cinco dioses que sostienen y separan al Cielo de la Tierra. También se les conoce con el término genérico de "Dios N" (*apud* Schellhas). Son dioses del Inframundo, ctónicos y de la fertilidad. Algunos estudiosos juzgan que también son patronos de los escribas; sin embargo, no hay conclusiones sólidas al respecto. En el siglo ~~xv~~^{xvi} fray Diego de Landa se refirió a ellos por sus nombres propios y rumbos cósmicos, pero no se les ha podido reconocer por separado en las representaciones de la época Clásica.

El dios del número 6 representa un dios tuerto, pues uno de sus ojos carece de pupila y en su lugar lleva un hacha. Thompson consideró que se trata del dios *Chaak* en cuanto éste rompió, a golpes de hacha, el cerro donde se ocultaban los alimentos para la humanidad; al abrir el cerro, una esquirra le cayó en el ojo: de ahí su condición tuerta. Cabe señalar que la identidad del dios 6 sigue basada en datos etnográficos, y de acuerdo con la plástica se relaciona también con el Inframundo acuático y con un tipo de muerte sacrificial, acaso por decapitación, como se aprecia en uno los pilares de la Casa D del ^EPalacio de Palenque (**fig. 6**).

Un cuarteto de divinidades está plasmada en el numeral 7. Se trata de los *Chicchanes*, mestizos de serpiente y felino que representan a los ríos cuando surgen de las profundidades de la Tierra. Se les ve como hombres jóvenes. Descuellan su carácter felino, pues tienen ojo ganchudo, usan la oreja del jaguar y el torzal sobre la nariz que también comparte el Dios Jaguar del Inframundo. Mayores referencias a los *Chicchanes* proceden de la etnografía, según demostró Thompson.

El numeral 8 es uno de los más destacados y apreciados en el arte maya. Figura al bello y joven dios del maíz, planta básica tanto en los mitos de origen de la humanidad (de acuerdo con numerosas fuentes coloniales y etnográficas) como

para su manutención. Se le reconoce porque de la cabeza le brotan las plantas sazonadas, que caen hacia la nuca. Las imágenes más comunes del dios lo muestran en el instante de surgir de la cabeza hendida de un ser fantástico que representa a la montaña: se le observa el torso y la cabeza volteada hacia arriba, como en las estelas 1 de Bonampak y H de Quiriguá, así como en el Tablero de la Cruz Foliada de Palenque. Es posible que otras imágenes del dios correspondan a las figurillas de Jaina que muestran a un ser joven que brota de hojas o flores (**fig. 7**). De acuerdo con ciertas propuestas actuales, el Dios del Maíz puede surgir del caparazón de una tortuga bicéfala que representa la faz de la Tierra y, a la vez, el "Cinturón de Orión". De ser cierta la idea, resulta coherente la relación simbólica y visual entre algunos zoomorfos y estelas de Copán y Quiriguá. Sin embargo, lo único que sabemos con alguna certidumbre es que ese animal se asocia con la lluvia y la sequía. Debe agregarse la posibilidad de que también se trate del cacao (además del maíz), planta asimismo preciosa en la cosmovisión maya: sus mazorcas siempre dan semillas en grupos de ocho.

Una divinidad del Inframundo, felina, rige al numeral 9. Es un hombre-jaguar joven, tiene las barbillas y manchas faciales típicas de los felinos, así como el signo *yax* en la frente. Se trata, como vimos en el caso de los mascarones preclásicos, de Venus o, quizás, de un antecedente de *Xbalamque* (según lo nombra el *Popol Vuh*). Sus implicaciones son, además de compañero del Sol, bélicas, pues aparece constante en la iconografía asociada a la guerra: su rostro decora los escudos redondos que portan los gobernantes en tales ocasiones. Sin embargo, parece que estas rodela tenían más una función ritual que práctica, así las vemos en variadas representaciones (**fig. 8**). Se vincula con otros seres sagrados, de los que hablaremos más adelante.

En las artes visuales el numeral 10, a no dudar, es la imagen de un amplio grupo de divinidades asociadas con la muerte y el Inframundo. Se trata de calaveras de ojos inquisidores, con el signo llamado "tanto por ciento" en la mejilla; el cuerpo presenta tórax y extremidades descarnadas pero con el vientre abultado. Los adornos que usan son los rígidos "collares de ojos" y telas anudadas alrededor de las muñecas y los tobillos; a veces blanden hachas o navajones, con los cuales amenazan o matan a otros personajes. Tales imágenes abundan en la iconografía, sobre todo en los vasos "tipo códice"; sin embargo, la más impresionante se mira en los relieves de estuco del mal llamado Mural de las Cinco Eras de Toniná, danzando con una cabeza humana en la mano. Algunos autores creen reconocer aquí al dios *Ah Puch* del Postclásico (**fig. 9**).

Los menos conocidos son los dioses de los números 11, 12, 13 y 0. El numeral 11 está asociado con una deidad joven y masculina de la Tierra; se identifica por el glifo llamado *kaban* ("tierra"), que le decora el rostro. El 12 corresponde a un dios viejo, quien lleva por tocado el glifo del Cielo. Por último, el 13 se distingue de todos los anteriores por tratarse de un ser zoofitomorfo: ojos redondos, pupila ganchuda, trompa y breves colmillos, la cabeza se resuelve a modo de dos diseños hachurados opuestos, de bordes ondulantes, que sabemos son botones de nenúfar; ambos quedan atados por el tallo de otro nenúfar, cuya flor abierta se proyecta hacia adelante y sobre la frente de tal ser. A veces un pececito parece chupar el néctar de la flor.

En la escultura, el dios del 0 aparece como un hombre joven que en lugar de mandíbula presenta una mano. Con base en Landa podemos suponer que alude a un tipo de sacrificio en el que se arrancaba el maxilar inferior a cautivos de guerra.

Debe agregarse que los 13 dioses participan con importante papel en los dos calendarios básicos (de 260 y 365 días), tanto *per se* como al yuxtaponerse con los dioses que representan a los diversos períodos de la cuenta temporal maya. Ya he dicho que el tiempo da forma al espacio. Pero los dioses conocidos de la época Clásica no se agotan aquí. Mencionaré algunos casos en que los dioses-números se interrelacionan al igual que mantienen vínculos con otras divinidades.

En el caso de la diosa Luna dijimos que está asociada con el Dios L. Así se advierte en el renombrado "Fumador de Palenque" (**fig. 10**). Se le reconoce por sus rasgos de anciano (prognatismo, boca desdentada) y por usar la zalea de un felino a modo de capa. Su tocado consiste en un gran sombrero rematado por plumas cortas y la figura del ave mítica *muan* —híbrido de búho y águila harpía—, así como por el glifo "13 Cielo" u *Oxlahun Caan*. El Dios L rige el Inframundo pero en su aspecto positivo, fructífero o vivificante; su palacio es tanto una cueva como un edificio y se le ve sentado en un sitial a veces distinguido por la piel del jaguar. Hay evidencias de alguna asociación con Venus, pero no fue sino hasta el Postclásico cuando ésta se desarrolló, según las conocidas "láminas de Venus" del *Códice de Dresde*.

Hay una imagen plástica reiterada en el Clásico que se conoce como Ave *Muan*; no existe consenso absoluto acerca de su identidad; puede representar un búho o una harpía. Lo importante es que ^{tal vez sea} ~~puede ser~~ autónoma del Dios L. Sabemos que se trata de un ser inframundano de carácter negativo en la mayor parte de los casos, pues se relaciona con la guerra y la muerte de los prisioneros. También guarda nexos con lo nuboso o lluvioso, de acuerdo con el significado de *muan*; otro nombre era *Oxlahun Caan* o "Trece Cielo" que acaso la relacionara con *Oxlahun Ti K'u* o los Trece Dioses celestes del Cosmos. De ser cierta esta

idea, podríamos suponer que el *Muan* fue la representación, en la época Clásica, de *Oxlahun Ti K'u* del Postclásico y al mismo tiempo del brumoso Inframundo. En el arte la encontramos con frecuencia en los tableros del Conjunto del Sol (**fig. 11**).

Otros dioses renombrados forman la "Tríada de Palenque". Son G I, G II y G III,² hijos de una Pareja Primigenia ("G I Padre" y *na' Sakbak* o "señora Garza Blanca"), cuya historia artística más completa se ~~mira~~^{aprecia} en algunos relieves de Palenque (Templo de las Inscripciones, Tablero de la Cruz y trono del Templo XIX). No sabemos mucho acerca de los padres, aunque parece factible considerar a la diosa *Sakbak* como una advocación de la Luna en su fase joven (crescente-llena) (**fig. 12 a, b1, b2 y c**).

Los tres hermanos se diferencian por el orden en que nacieron y la manera en que actúan. Así, G I es el primogénito, G III nació enseguida y G II es el más joven. G I y G III siempre hacen pareja, mientras que G II suele aparecer solo. Cada hermano tiene estrechos lazos con sendos niveles verticales del Cosmos: Inframundo, Cielo y Tierra. Los rasgos y asociaciones que los identifican son los siguientes.

G I tiene pupilas en gancho y barbillas de pez cerca de la comisura bucal; lleva un diente de tiburón en lugar de los incisivos superiores frontales o los muestra cortados a manera de T. Usa orejeras de concha bivalva y el tocado que se conoce como Insignia Cuatripartita (compuesto por una flor, una espina de mantarraya y una concha cortada, situadas encima de un cuadro con el glifo *k'in*). Se asocia con el Inframundo acuático, el monstruo *xok* (tiburón, al cual usa

² Son abreviaturas para *God One*, *God Two* y *God Three*, así designados según el orden en que H. Berlin los analizó en 1963.

como asiento), la Insignia Cuatripartita y la Ceiba-Vía Láctea, de los cuales hablaré más adelante.

Las representaciones más elocuentes de G I se cuentan en la cabecita de jade procedente de Río Azul (**fig. 13**), el Tablero 2 de Dumbarton Oaks y las estelas 11 de Yaxchilán y B de Copán. Es posible que también se miren advocaciones en los murales del Cuarto 1 de Bonampak.

La cabeza de jade de Río Azul es el rostro, en tres dimensiones, del dios. Está hecha en una sola pieza y quizá se usó cosida a la ropa, a manera de las llamadas cabezas trofeo.

En el Tablero 2 de Dumbarton Oaks, procedente de Palenque, apreciamos al señor *Kan Hok' Chitam II* de pie entre sus padres; todos están muertos, según se deduce de los atavíos, que son exclusivos para las deidades y los difuntos (tocado de "dragón con ala de concha" y adornos de tela amarrada en muñecas y tobillos). El gobernante usa pocos ropajes, pero se identifica con G I gracias a los elementos con que se adorna, hacha-excéntrico cuyo mango es una serpiente, y "vaso *akbal*". Por ello podemos juzgar que el gobernante ha descendido al mundo de los muertos y se ha convertido en G I.

Otro tanto sucede con el señor *Yaxum Bahlum IV* en la estela 11 de Yaxchilán, quien se viste como G I y usa su máscara para recibir a los cautivos de guerra. En la estela B de Copán el señor *Uaxaklahun Ubah K'awil* se toca la cabeza con la misma especie de diadema y orejeras de G I, que apenas se distinguen entre toda la parafernalia. Significa, entonces, que también se transforma en G I aunque no haya muerto, quizá con el objetivo de llevar a cabo algún ritual asociado con la parte inferior del Universo.

A los personajes que se distribuyen en el Cuarto 1 (muro norte) de Bonampak se les puede asociar con el Inframundo por usar máscaras de seres

acuáticos: langosta, cocodrilo y otros, y, de modo indirecto, con G I a través del pectoral anudado que llevan. Estas máscaras también se aprecian en ciertos relieves con escenas del juego de pelota, como ocurre en la Escalera Jeroglífica 3 de Yaxchilán. En tal forma, las imágenes hablan de los nexos entre G I y el nivel acuático e inferior del Cosmos.

G I está asociado, al igual que G III, con una postura ritual considerada de baile, a la que se llama Danza de *Xibalbá*. Se reconoce porque uno de los dos talones se despegaba del suelo, de modo que sólo los dedos lo tocaban. Así se observa en el conocido par de vasos de Altar de Sacrificios (**fig. 14**), donde sendos personajes se representaron en indudable actitud dinámica que simula baile. Por el contexto, sabemos que los sucesos tienen lugar en el Inframundo.

Por otra parte, la Insignia Cuatripartita es, además del tocado de G I, la cabeza trasera del llamado Monstruo Cósmico, identificable porque su cuerpo corresponde a la "banda celeste", decorada con diversos glifos alusivos (cielo, estrella o Venus, Luna, Sol, el "Monstruo Zip"). La cabeza frontal de este ser acusa rasgos de cocodrilo, mezclados con orejas de venado, ojo con nenúfares en lugar de párpados, y barbillas; las patas son también de venado y en las coyunturas presenta conchas bivalvas. La cola es la dicha Insignia pero invertida.

Se sabe, por fuentes etnográficas, que el Monstruo Cósmico es la personificación de la *Yaxche'il Kab* o Ceiba de la Tierra, cuyas ramas se extienden al Cielo y las raíces se encajan en el Inframundo acuoso, en las cuales además habitan los antepasados y los dioses. Cuando se mira tal *Axis Mundi* en el cielo nocturno corresponde a la Vía Láctea: su parte central y más brillante son las raíces de la Ceiba, mientras que las ramas parecen adoptar la forma de la cabeza de un cocodrilo con las fauces abiertas.

En tal sentido se ha dicho que la estela 25 de Izapa, ya mencionada, es la imagen preclásica de este concepto. Las representaciones clásicas de tal *Axis Mundi* fueron abundantes. A modo de ejemplo recordemos la fachada interna del Templo 22 de Copán (**fig. 15**), el estuco de la crujía oriental de la Casa E de Palenque, y varios altares o zoomorfos de Copán y Quiriguá, así como algunas de las conocidas Portadas Zoomorfas Integrales del estilo Chenes. Destaca en especial la estela C de Copán, que presenta al gobernante *Uaxaklahun Ubah K'awil* vestido como el Monstruo Cósmico, pues en un lado se le ve con atavíos de cocodrilo y en el otro con los de G I.

Otra representación del *Axis Mundi* en tanto Ceiba se identifica gracias a que en lugar de la mandíbula presenta tres diseños descendentes, que recuerdan foliaciones, así como algunos elementos felinos (orejas, manchas en la piel, torzal sobre la nariz). También se vincula con la guerra, y en tiempos recientes se considera como dios patrono del mes *pax*. Dos elocuentes imágenes se tienen en una figurilla de jade del sarcófago de *Pakal II* (**fig. 16**) y en la tapa de bóveda 3 de Chicanná. Una tercera puede ser la escultura de madera procedente de Tenosique, si bien el deterioro que presenta no deja aseverarlo.

Cabe agregar que las plantas sagradas no se limitan a la *Yaxche'il Kab*. Es bien sabido que los antepasados muertos (quienes van a habitar las raíces de la Ceiba) se transforman en árboles. Entre los ejemplos más distinguidos se cuenta el sarcófago de *Pakal II*. Ahí sus abuelos se convierten en nanche, cacao, guayaba, aguacate y zapote (**fig. 17**).

A la mitad del cuerpo del Monstruo Cósmico puede situarse un ser sagrado relevante, nombrado "Dios Ave Principal". La cabeza es de rasgos fantásticos y carece de mandíbula (**fig. 18**). Casi siempre aparece posado en la cima de los árboles sagrados, como en la Lápida del Sarcófago, los tableros de los Templos

de la Cruz y Cruz Foliada de Palenque y en algún dintel de Tikal. También se le ^{encuentra.} ~~mira~~ sobre los accesos a los santuarios de diversos templos (por ejemplo Toniná y Palenque). Algunos estudiosos consideran que este Dios Ave Principal es el "doble compañero" o *way*³ del dios *Itsam Na'* del Postclásico, y le llaman *Itsam Yeh* o *Mut Itsamna*; empero no existen datos sólidos que apoyen tal propuesta. Como sea, es consenso identificarlo con un aspecto celeste del Cosmos.

Ahora bien, G III fue el segundo en nacer y hace pareja con G I, como se dijo antes. Los rasgos señalados de G III son de felino, observables cuando el dios aparece de cuerpo entero: lleva bigotes, capa o camisa, guantes y botas hechos con la piel del jaguar. Bajo los ojos y sobre la nariz se aprecia el torzal que lo señala. La joya que lo distingue es un pectoral compuesto por un cuadro, inscrito con la "cruz de San Andrés", y rematado en los extremos con diseños que simulan flores de lis. El sitial del dios es un jaguar. Se trata del Sol Jaguar del Inframundo nocturno o muerto, que se vincula con la guerra, las ofrendas de pedernales y escudos (binomio que significa la cesión del poder entre gobernantes, de acuerdo con lo que se ve en el Tablero de ^{El} Palacio de Palenque). También guarda nexos con Venus en sus aspectos matutino y vespertino, con la Aparición de la Serpiente⁴ y una deidad nombrada "Tlálloc" (que no es el dios homónimo de los nahuas). Los humanos suelen ataviarse como G III en diversos momentos, casi siempre señalados por nexos bélicos. Entre los más refinados ejemplos relevados se cuentan las estelas F de Copán y 8 de Seibal y el Tablero del Sol de Palenque.

Como se ha dicho, G III y G I se asocian con la "Danza de Xibalbá".

³ *Vide infra*.

⁴ En la literatura en inglés se la llama *Vision Serpent* y al parecer tiene cuatro versiones. Aquí se traduce como "Aparición de Serpiente".

Existe una deidad muy compleja, extraña y poco comprendida. Se distingue por tener discos alrededor de los ojos, adorno bucal a modo de bigoteras y con colmillos, y nariz descarnada que suele adoptar la forma del número arábigo 3. El tocado más común parece una especie de gorro globular hecho con piel de felino, que puede agregar o no el llamado Signo de Triángulo y Trapecio. Debido a estos rasgos la mayoría de los investigadores lo consideran como el dios Tláloc (en su variante B), que llegó al área maya importado de Teotihuacan. Los nexos de esta divinidad se dan en dos sentidos: 1) con la guerra, la captura de prisioneros, pararse sobre ellos y matarlos ritualmente, y 2) con una Aparición de Serpiente, la *Uaxaklahun Ubah Kan* ("Dieciocho Serpientes"), de cuyas fauces abiertas suele surgir al cabo de ceremonias de autosacrificio (**fig. 19**).

Por último, G II es claramente identificable. En su frente o en sustitución de la cabeza lleva el glifo de "espejo", atravesado por un elemento calificado como hacha o tea humeante. Su rostro nunca es de rasgos humanos: los ojos son grandes y oblongos, con pupila de gancho; tiene una pequeña trompa en lugar de nariz y presenta colmillos y barbas. Muchas veces adopta una postura corporal yacente, que recuerda (sin relación de significado) a la del tardío *Chak Mool*. Cuando aparece de pie y se le aprecian las piernas, una de ellas se transforma en serpiente. En estos casos suele llevar en torso, brazos y piernas las escamas del reptil, que también constituye el asiento del dios. Es, como se ha dicho, hermano menor de G I y G III, razón por la cual se le llama con el apelativo *ch'ok*, "el más pequeño". Actúa solo. Las imágenes de G II son de las más abundantes en la imaginería maya. Su efigie se observa en infinidad de ejemplos, en su mayoría bajo el sobrenombre de "cetro maniquí" (**veáse fig. 12 b1 y 12 b2**), una insignia de poder político. Muestra al dios en forma completa y su pierna-

serpiente sirve de mango; también puede verse yacente y portado en la palma de la mano. Las figuras más destacadas proceden de la Tumba 195 de Tikal. Se trata de cinco estatuillas idénticas hechas con el fruto del guaje, estucado y pintado de azul (**fig. 20**). Se le ve sentado, con las piernas cruzadas, y sostiene en las manos un objeto ^{oblongo} oblongo, a modo de espejo; el hacha le atraviesa la frente.

En ocasiones los gobernantes adoptan casi todos los rasgos del dios, como se aprecia en la estela 4 de Copán, o bien algunos elementos, por ejemplo el peinado y la antorcha, de acuerdo con la imagen de *Pakal* II en la lápida de su sarcófago.

Los lazos principales de G II son con los gobernantes, la sangre derramada en actos rituales, el poder político y genealógico, y el nivel terrestre. También es una divinidad de la fertilidad ctónica, según se desprende de la interpretación de sus imágenes en las "tapas de bóveda" de las Tierras Bajas del norte, ya que aparece como proveedor de semillas y alimentos, casi siempre de maíz y a veces de cacao. Por estas razones se le ha identificado con el dios *Bolon Ts'akab* de los *Chilames*, aunque en años recientes se ha dado en llamarlo *K'awil*, que significa "imagen, ídolo, sustento" en maya yucateco.

Además de los ya mencionados existen otros dioses. Dos forman pareja y son conocidos como Remeros. Se les estudió en cuatro huesos incididos de la tumba 116 de Tikal (la del señor *Ah Cacaw* o *Hasaw Chaan K'awil*) (**fig. 21**), en los cuales se mira que conducen una barca a remos. Ambos son viejos: el Dios Espina de Mantarraya (cuyo nombre glífico es *K'in*, "Sol") tiene ojos cuadrados y usa por nariguera la espina de la mantarraya; a veces se adorna con un yelmo que representa al monstruo *xok*; rema en la popa. El dios Jaguar (*Akbal*, "Obscuridad") muestra las barbas y orejas del felino, y a veces yelmo del mismo

animal rema en la proa. Son obras maestras de la gráfica maya y por medio de ellas se legitiman aspectos claves de su antigüedad.

Su principal función es transportar —según se ha dicho— al Dios del Maíz al lugar prístino de la Creación, donde va a colocar las tres piedras que conforman el Hogar o Fogón Cósmico y resurgir de ahí, a manera de fénix. En recientes interpretaciones se ha identificado a los gobernantes muertos con este dios. Los Remeros llevan a un personaje humano de la realeza (de acuerdo con su tocado de "Dios Bufón", insignia de poder político y sagrado) entre cuatro animales, a saber: mono araña, loro, perro e iguana. Aunque no es claro el significado de estos acompañantes, todos navegan por las Aguas del Inframundo; de hecho, la barca suele hundirse en ellas y sus tripulantes naufragan y se ahogan. Ese viaje al mundo inferior no sólo se observa en los huesos labrados ya mencionados. También se aprecia en varias obras cuyo rasgo común es mostrar a un personaje de pie o en actitud de caída hacia las Mandíbulas del Inframundo, que parecen corresponder a cuevas o cenotes. Tal es el caso de las placas de jade en el estilo de Nebaj, la lápida sepulcral del Templo de las Inscripciones de Palenque (**fig. 22**) y la estela 11 de Copán.

En el caso de las placas estilo Nebaj se mira a un individuo, casi siempre sentado, visto de frente y con el torso ligeramente inclinado a un lado, mientras que tiene la cabeza de perfil; cruza las piernas a modo de flor de loto; usa poca ropa pero diversas joyas. El personaje se inscribe en las dichas Mandíbulas del Inframundo, que en ocasiones muestran los dos rostros del Monstruo Cósmico, o signos *wits* ("cerro") o de agua. Así, podemos considerar que el personaje se sitúa en la cabeza trasera (Insignia Cuatripartita) de tal ser o, por metáfora, en las raíces de la *Yaxche'il Kab*, con lo cual adquiere cualidades sagradas. Véanse, a modo de comparación, la imagen de *Pakal* II en la lápida del sarcófago, donde

parece caer en las fauces de la cabeza posterior del Monstruo Cósmico; y la estela 11 de *Yax Pasah* de Copán, que muestra al señor erguido sobre las mismas.

Los Remeros suelen aparecer en ritos de "fin de período". Se trata de las fechas que caen de forma exclusiva en días *ahau*; entonces los dioses nacen de las ofrendas de sangre de los gobernantes, debido a la invocación que se hace de ellos. En esos casos no reman, sino que se les ve abrazados o entrelazados con volutas identificadas como chorros de líquidos preciosos (en específico sangre) y nubes de humo del incienso. Sabemos de quiénes se trata gracias a sus nombre glíficos: *K'in* y *Akbal*.

He de mencionar a otra deidad, reconocida en la plástica, se trata del "Dios del Ojo Tripétalo", con base en el diseño que le cubre los ojos a modo de párpado superior. A pesar de que sus atributos y funciones no son del todo claros, se sabe que está asociado con el Inframundo y el sacrificio por decapitación. Se le identifica en la efigie de terracota procedente de Tikal: el dios está sentado en un pequeño taburete y porta en ambas palmas la cabeza de un individuo (**fig. 23**).

Además
Amén de los dioses, sabemos de algunos sitios sagrados donde las divinidades realizan varias acciones. Se conocen el "Quinto Cielo", el "Sexto Cielo" (ambos referidos a la Cosmogonía), ciertos depósitos o fuentes de agua, montañas, valles y las *pibna'ilob* o "casas subterráneas" (los santuarios del Grupo de las Cruces de Palenque). Por ejemplo, el Quinto Cielo es el lugar donde los dioses de la Tríada se sentaron luego de la Cosmogonía.

Son pocos los ritos de la época Clásica que a la fecha conocemos, aunque el rasgo común es el derramamiento de sangre humana, así como la quema y entierro de objetos valiosos: conchas espinosas, jades labrados, punzones, cuchillos y excéntricos, seres humanos o animales (completos o en partes).

Cuando se trata de la sangre propia, los personajes se atavían como los dioses (G III, de la muerte, "Tláloc"); los hombres se perforan el pene y las mujeres la lengua. Cuando es ajena corresponde a la de cautivos de guerra, a quienes se les extrae el corazón (estela 11 de Piedras Negras), se les decapita, se les corta las falangetas (murales del Cuarto 2 de Bonampak) o se les arranca la mandíbula. La sangre vertida se quema junto con papeles, copal y sogas en vasijas destinadas a ese fin.

Entre las ocasiones favorecidas para los sacrificios, cruentos o no, y las ofrendas podemos citar el "asiento o fin de período", así como la dedicación de edificios y esculturas diversas (Tablero de Emiliano Zapata). Otras son la entronización de un personaje (estelas 6 y 11 de Piedras Negras), el nacimiento de un heredero al trono (dintel 17 de Yaxchilán), la invocación de un antepasado deificado (dintel 25 de Yaxchilán), el intercambio de insignias de poder (bultos, bastones diversos, cetros maniqués, tiaras de mosaico, excéntricos y escudos).

Un ritual muy conocido es el juego de pelota. En la actualidad sabemos que se desarrollaba entre un gobernante y su cautivo de guerra, con la lógica muerte por decapitación de este último. No sobra recordar que el acto tenía lugar en edificios específicos. Las canchas pueden tener orificios cubiertos con cilindros de piedra —algunos tallados— que desembocan en acueductos y depósitos de agua, donde se colocaban cráneos o mandíbulas humanas (Maricela Ayala, comunicación personal, 1998).

Escenas del juego de pelota se observan en amplio número de relieves y pintura en cerámica. Entre los ejemplos más destacados se cuentan los marcadores de Copán y de La Esperanza (también llamado Disco de Chinkultik) (**fig. 24**), los peraltes de la Escalera Jeroglífica 3 de Yaxchilán, algún relieve de Izamal o ciertos vasos "tipo códice". En ellos se mira al señor triunfante, quien

avienta la pelota contra los muros de la cancha —casi siempre escalonados— o hacia el signo cuatripétalo que es la cabeza trasera del Cocodrilo Cósmico (la Insignia Cuatripartita); el gobernante se atavía con ricos ropajes que lo identifican con distintos dioses o habitantes del Inframundo. La pelota suele figurar al cautivo, atado, o al glifo *bolon naab*, que significa "nueve mares" en alusión directa a los Nueve Pisos del Inframundo.

Un último aspecto digno de traer a colación es la presencia del way (*wayob*, en plural) "compañero o doble" de los dioses y los gobernantes. Los *wayob* equivalen a seres en los que pueden transformarse, sea por voluntad o por medio de ritos particulares, lo cual habla de cierta capacidad chamánica tanto de unos como de otros. Se han reconocido varios *wayob*: jaguares, serpientes de cascabel y descarnadas, colibríes, aves fantásticas, piguas (**ver fig. 14**). Algunos se miran en los vasos de Altar de Sacrificios y de Motul de San José. Por otra parte, existe la tendencia a identificar a los *wayob* del Clásico con los *wayheles* de los informes etnográficos, aunque en este caso se refiere al alma compañera o *alter ego* de todos los seres humanos (si el *wayhel* muere, el humano muere irremediablemente).

IV. *Antiguos dioses en nuevos tiempos: el Postclásico*

Voy a hacer mención sobre algunos de los dioses que se aprecian en la plástica del periodo Postclásico. Muchos son conocidos para este tiempo, describiré sólo algunas de las referencias visuales.

Uno de los primeros estudiosos que se ocupó del panteón maya fue Paul Schellhas. En 1904 publicó un destacado opúsculo donde analizó a los principales dioses según los códices, y los designó con letras del alfabeto. Esta nomenclatura sigue vigente, si bien análisis modernos han tratado de identificar a esas deidades con las conocidas gracias a obras como los libros del *Chilam*

Balam y la *Relación* de Landa. Aquí me referiré a los dioses de acuerdo con las letras que les asignó Schellhas; lo cito a continuación y de ellos hay constancia de sus imágenes (**figs. 25 a, b**).

Dios A. Se cree que es *Ah Puch*, "El Apestoso". Es dios de la muerte; se le reconoce por su cuerpo semidescarnado, con "manchas de podredumbre" y el vientre hinchado. En la iconografía sólo se le conoce gracias a los códices, donde tiene tres variantes: *Kimi* ("muerte, morir"), *Kisin* ("flatulento, rancio") y *Xib* ("estéril, varón desvanecido"). Es uno de los dos dioses que puede representarse tanto en forma masculina como femenina, en cuyo caso se le miran los senos pese al estado semiesquelético. Se emparenta con el Dios A', quien no aparece descarnado sino en la forma de un hombre joven en cuya frente ostenta el signo *akbal*, "obscuridad".

Dios B. Corresponde al plurivalente *Chaak*. De acuerdo con las escenas en que ^{se halla} aparece en los códices realiza numerosas actividades: blande hachas y golpea con ellas, labra piedras o madera, pinta, escribe, camina, rema; se ubica en árboles, canchas para el juego de pelota, montañas, cenotes, fuentes de agua o en sitios de los ámbitos sagrados. Coactúa con otros dioses y se asocia con serpientes de cascabel. A veces provoca la lluvia.

Dios C. Antes se consideraba imagen de *Xaman Ek'*, la "Estrella del Norte", bajo el aspecto de un antropomorfo con cabeza de mono araña. Hoy se le conoce como *k'u*, "sagrado", y por ende un símbolo general para lo divino. Por esta razón su figura suele hallarse en infinidad de objetos (desde el Preclásico Tardío hasta la Conquista) a los que vuelve sagrados.

Dios CH. Aunque hay problemas para identificarlo quizá corresponda a uno de los cuatro *Chicchanes* antes mencionados. Su imagen es la de un joven con rasgos felinos.

Dios D. Es *Hun Itsam Na'*, uno de los dioses más complejos del panteón postclásico. Sus múltiples funciones nos presentan un ser masculino y femenino a la vez, y así se le mira en los códices. De igual modo se manifiesta en dos formas: celeste (*Itsam Na'*) y terrestre (*Itsam Na' Kab Ain*), cuya figura bicéfala se percibe en las láminas 4-5 del *Códice de Dresde*. Es el dios creador supremo, adivino, sabio, inventor del calendario y la escritura; patrono de los jerarcas; hace pareja con la Diosa O y otras divinidades. Si bien se le conocen varias advocaciones (con base en los *Chilames*), no se han estudiado en términos de iconografía, aunque existe consenso en aceptarlo como la imagen misma del Universo.

Dios E. Se trata del joven dios del maíz que, como vimos, se asocia al numeral 8. En el estilo Costa Oriental del Postclásico tal vez corresponda al conocido Dios Descendente.

Dios G. Es el dios del Sol, *Ahau K'in*, que puede ser benévolo o destructor.

Dios H. Quizá se trata de otro de los *Chicchanes*.

Diosa I. Es la diosa lunar joven, llamada *Ixchel* en los *Chilames* e *Ixchebel Yax* por Landa. En los códices tiene gran relevancia a juzgar por las abundantes escenas en que aparece. Hoy su nombre glífico se ha leído como *Sacchel*. Ya he hablado de ella.

Dios K. En diversas obras se le considera como *K'uk'ulkan*, la "Serpiente Emplumada" en versión maya, pero hoy día se le juzga una advocación de G II o *K'awil*.

Dios L. Es la divinidad del Inframundo de la cual hice referencia páginas atrás. En los códices, como el *de Dresde*, tiene el cuerpo pintado de negro, porta bastón o lanza y se asocia con el aspecto belicoso y destructor de Venus.

Dios M. Abarca a una serie de dioses de cuerpo negro y de rojos labios protuberantes (en especial el inferior), vinculados con la guerra y la caza. A veces se le ha creído *Ek' Chuaah*, dios de los mercaderes y el comercio.

Dios N. Dije antes que se trata de un grupo de cinco dioses, los *Pahuatunes*. En los códices aparecen sólo tres advocaciones, siempre asociadas con el *tun*, el caracol y la red. En ocasiones se les dice *Mam*, "abuelo materno".

Diosa O. Es el aspecto viejo de la diosa lunar I. Hoy se conoce como *Chacchel* y suele actuar junto con el Dios D; es la responsable de las lluvias torrenciales, a juzgar por sus apariciones en los códices de *Dresde* (**fig. 26**) y de *París* y en los murales de Tulum.

Dios Q. Se le reconoce por dos líneas paralelas que le ^{atraviesan} ~~cruzan~~ el rostro en sentido curvo y descendente, de la frente a las orejas; otras le cruzan el cuerpo y las extremidades; a veces se cubre los ojos con cintas anudadas. Está relacionado con alguna forma de sacrificio humano.

Dios R. Corresponde a la deidad masculina ctónica del número 11, que vimos antes.

Otros seres divinos, estudiados por Schellhas, fueron animales. Entre los más notorios y que tiene figuración icónica se cuentan los siguientes (**fig. 27**):⁵ quetzal (*k'uk'*) buitre (*tahol*), zopilote (*k'uch*), guacamaya roja (*moo'*), búho o águila harpía (*muan*),⁶ colibrí (*tsunun*), cotinga (*yaxum*), pavo de monte (*kuts*), venado (*chi*, *ceh* y *Uuc Sip*),⁷ perro (*tsul*), tuza (*bah*), zarigüeya (*¿Mam?*),⁸

⁵ El trabajo más reciente y completo sobre éstos y otros animales, a modo de "bestiario prehispánico", es de Elizabeth Benson (~~comunicación personal, 2002~~), 1997.

⁶ Dijimos antes que "*muan*" significa "lluvioso, nuboso", y se llama *Oxlahun Caan*.

⁷ Como *Uuk Sip* se liga con *Uuk Yol Sip* o "Siete Corazón Venado/Ofrenda" de los *Chilames*.

⁸ *Mam* significa abuelo materno y nieto por línea materna. Tal vez se asocia con los *Pahuatunes*.

jaguares (*balam*, *ix* y *Chac Bolay*),⁹ puma (*Kit Chak Koh*),¹⁰ monos (araña o *ma'ax*, y saraguato o *bats'*), varias serpientes (genérico *kan*) y alacrán (*sinaan*). Casi siempre acompañan a los dioses antes mencionados en sus diversas actividades. Su sacralidad está en función de la carencia o abundancia de alimentos y los nexos con la guerra. Algunos se relacionan con el Cielo y la vida, y otros con el Inframundo y la muerte, aunque en ocasiones pueden compartir ambos aspectos, como ocurre con la guacamaya, la harpía, el buitre, el venado y el mono araña.

Para ejemplificar lo anterior tomemos una sección de las "páginas de la Diosa I" del *Códice de Dresde*. En la parte inferior de las láminas 16 y 17 (**fig. 28**) la vemos tres veces, sentada y cargando otras tantas aves: una harpía, un quetzal y una guacamaya; después se mencionan (sin que aparezcan representados) la cotinga, el buitre y el pavo; los augurios respectivos son muerte, fructificación, señorío, un sitio mítico y abundancia.

Una muestra más ^{la} encontramos en las llamadas "Ceremonias de Año Nuevo", láminas 25 a 28 del *Códice de Dresde*. Constan de tres partes. La superior muestra una zarigüeya antropomorfa, con ricos atavíos, que carga a *Chaak*, a un jaguar, y a los Dioses E y A (los pronósticos son cacao, sequía, abundancia y muerte); en las dos últimas escenas, la zarigüeya se para dentro de un cenote. En la segunda parte los Dioses K, G, D y A' (**fig. 29 a**) se miran sentados en sendas casas, y ante los cuales se localizan diversas ofrendas: maíz, pescados e ¿iguana?, al igual que incensarios diferentes donde se quema *pom* o copal. En la parte inferior vemos a los Dioses G, K, A y D, quienes realizan ofrendas a sendos árboles o *yaxche'ob* vestidos con capas; el primero tiene el

⁹ *Chac Bolay* es un "tigre bermejo y bravo" que aparece citado tanto en los *Chilames* como por Landa; es dios de la guerra.

¹⁰ Aunque en el área maya no existen pumas en la actualidad, se conoce a este dios, "Rojo/Gran Padre Puma", en los *Chilames* y tal vez en los códices *de Dresde* y *de París*. También es bélico.

rostro de *Chaak* y en los tres restantes se enroscan al tronco sendas serpientes; también ofrecen aves decapitadas, alimentos con carne de pescados y pavos, y arrojan semillas o líquido.

Una versión que complementa esas ceremonias se mira en las láminas 34-37 del *Códice de Madrid* (**fig. 29 b**), si bien sólo constan de dos sectores. El conjunto fue descrito por fray Diego de Landa, de suerte que podemos identificar varios de los elementos pintados.

Por otro lado, se ha tratado de reconocer a algunas de las divinidades en los famosos incensarios efigie del estilo Mayapán (**fig. 30**). Inclusive algunos especialistas han querido encontrar deidades foráneas, provenientes del Altiplano Central Mexicano, de suerte que hablan de *Xiuhtecuhtli*, *Izquimilli-Tezcatlipoca*, *Tláloc*, *Quetzalcóatl* y *Tonatiuh*; algunos indican, acaso con mayor certeza la presencia de los dioses B, E y G, y tal vez de M y Q.

Finalmente, cabe recordar, que todos los dioses y seres vivos habitan un Cosmos tangible y concreto. Su imagen horizontal y cuatripartita se reproduce en las láminas 75 y 76 del *Códice de Madrid* (**fig. 31**): en cada rumbo vemos una pareja de númenes sedentes y que reciben o hacen ofrendas. Así, en el oriente (parte inferior) el Dios D y uno sin identificación están dentro de casitas, junto a una gran ofrenda de maíz; en el norte (a la derecha) se ven los Dioses A y Q, y entre ambos a un hombre a quien se le extrajo el corazón; en el occidente (arriba) reaparece el Dios D, ahora con el ¿Dios N?, y ambos llevan alimento en las manos; en el sur (izquierda) se ven dos jóvenes y desconocidas deidades, entre las que hay un cuerpo humano atado y sin cabeza. En el centro, los Dioses D y ¿N? se sientan a la sombra de la *Yaxche'il Kab*.

El Universo está delimitado por circulitos negros, entre los que se aprecian los 20 signos de los días que en total suman 260. Es decir, el tiempo y el espacio

se resuelven en unidad inseparable; y los dioses, es tema bien sabido, ejercen sus influencias en el tiempo y el espacio de los humanos.

Con base en lo antes dicho acerca de la amplitud y complejidad del tema, sólo se consignan aquí algunos referentes artísticos. Baste señalar que otros aspectos se encuentran ^{registrados} ~~consignados~~ en textos escritos después de la Conquista. En ellos se habla de dioses, ceremonias, ritos y sacerdotes, pero se alejan de nuestro interés principal, que es la imaginería religiosa maya prehispánica.

V. *Consideraciones finales*

A pesar de los esfuerzos de varios especialistas no se ha llegado a comprender con suficiente hondura la multitud de expresiones que conforman la religión de los antiguos mayas. Las obras artísticas dan algunas pautas, como traté de presentar a lo largo de las páginas anteriores, pero esas, las obras, han sido el medio y las herramientas de una disciplina humanista que aspira y alcanza a abordar lo que fueron hasta hace poco imágenes reconocibles.

Por ello recordaré, con Octavio Paz, que "la imagen de una deidad maya es un texto-escultura". He intentado leer la identidad de ciertos objetos con el fin de hurgar un poco en los ámbitos de la religión. Se hizo una breve revisión cronológica, de pasado a presente, en la búsqueda de algunos elementos que pudieran rastrearse en el arte desde el Preclásico Medio hasta el Postclásico Tardío. En tales términos, se perciben dos caracteres fundamentales y complementarios. Hablo de permanencia y de cambio.

De tal manera se puede afirmar que algunas divinidades no sufrieron cambios sustanciales, a lo largo del tiempo, en forma y significado. Tómese como ejemplo la pareja "Sol-Venus". Desde el momento en que ambos están deificados en los mascarones arquitectónicos del Preclásico mantienen los rasgos básicos por los cuales se les identifica y encuentra en incontables obras posteriores. Es

decir, conservan sus elementos distintivos para mostrar su permanencia por medio de los signos *k'in* y *yax*, por citar dos de ellos.

No obstante, se multiplicaron en dioses interrelacionados. Así, el Sol acentuó sus diferencias en tanto diurno o nocturno, en los lazos que tuvo con ^{Varios} ~~varios~~ deidades y las ocasiones de su participación en los sucesos cósmicos y humanos. Venus también lo hizo: se dividió en diferentes dioses emparentados, a veces contrapuestos. En breve, los dos se enriquecieron y complicaron sin perder identidad.

Otro tanto ocurre con la concepción del Universo, dividido en cinco sectores horizontales y 22 verticales (13 superiores y 9 inferiores), al igual que los ritos del derramamiento ritual de sangre y del juego de pelota. En conjunto, permanecieron sin alteraciones fundamentales desde los lejanos casos del Preclásico hasta las recientes láminas 75 y 76 del *Códice de Madrid*.

El arte muestra modificaciones mínimas de rasgos primarios, mas en tal suerte que esos cambios permitieron la exitosa sobrevivencia de los dioses y las instituciones religiosas mayas durante más de veinte siglos. Es por ello que durante el Clásico la variedad de entes sagrados, sus funciones y atributos se muestra rica y compleja, mientras que en el Postclásico se mantienen al lado de nuevas presencias o, al menos, en el aumento de atributos y papeles de cada dios.

Por otro lado, aunque se intuyen procesos evolutivos, es difícil establecer el ritmo y profundidad de los mismos, de los rasgos que permanecieron o de las relaciones entre todas las deidades. Es así que distinguimos grupos de dioses. ¿Se trata, pues, de divinidades con múltiples advocaciones o autónomas pero emparentadas?. Con base en los datos revisados podemos afirmar que la

segunda postura es la más plausible y que puede hacerse extensiva a otros dioses.

Ahora bien, en otro sentido la época Clásica parece poner énfasis en númenes del Inframundo y los relacionados con diversas formas de sacrificios cruentos y de muerte ritual. La abundancia de esos seres es elocuente acerca de ciertas preocupaciones ontológicas, registradas visualmente en la cosmovisión de los mayas de entonces. Es válido afirmar que, en el fondo, se trata de plasmar un origen plurivalente y acuático, cuya diferenciación en estratos superiores e inferiores (representados en diversas deidades) se resuelve en el quehacer primordial tanto de los dioses como de los humanos: favorecer la permanencia del Universo tal como se le conoce. Esto ayudaría a explicar la constante presencia de *Pahuatunes*, *Bacabes*, *Remeros*, la Tríada, y varios dioses de la guerra y la sangre, junto a diversas divinidades celestes y ctónicas.

Además de lo anterior, se intuyen algunos rituales destacados. Un ejemplo toca a la intervención de seres humanos que, ataviados como dioses, fungen como sacerdotes, intermediarios o personificadores de las deidades citadas. Las imágenes muestran personajes señalados, quienes actúan en ocasiones distintas y con vestimentas diferentes. De ahí que, pueden adoptar las funciones y poderes de las deidades a las que encarnan al utilizar sus ropajes.

Así, éstos hablan de incontables ceremonias en que los gobernantes participan y se vuelven divinidades para preservar el orden del Universo. No dejan de ser humanos pero, al mismo tiempo, se transforman, y al disfrazarse y usar máscaras se vuelven receptáculo y recurso de acción de los dioses. No es gratuito entonces que el señor *Uaxaklahun Ubah K'awil* se disfrace como G I, G III, G II, el Monstruo Cósmico, el dios del maíz o baile la "Danza de *Xibalbá*", o que el "Cacique Gordo" de Motul de San José se vista como el way ("doble")

jaguar de G III: en cada ocasión dejan de ser el hombre para encarnar lo sagrado. Y con ellos, todos los demás personajes figurados en el arte maya se sitúan a horcajadas entre lo natural y lo sagrado; transitan, ambivalentes, en los ámbitos profanos y divinos. Si son hombres adquieren cualidades divinas; si son dioses cobran mayor proximidad a las esferas de sus criaturas.

En resolución, la cantidad de divinidades y ritos conocidos nos ofrece un *corpus* que sólo en años recientes ha merecido la atención detallada de los estudiosos. Empezamos a descubrir quiénes pudieron ser las deidades —en especial las de la época Clásica—, los momentos en que sus influencias se hacían patentes sobre la humanidad y sus afanes, las funciones plurivalentes, traslapadas y a veces contradictorias entre unos dioses y otros, su distribución por los rumbos y niveles y la forma en que transitaban por ellos. Poco a poco también surgen los diversos rituales con los que se veneraba a tales seres sagrados, por lo que respecta tanto a los actos mismos como a las sutiles variaciones, como ocurre en la "Danza de Xibalbá" o en el empleo de atavíos y elementos asociados de la parafernalia.

Mi recorrido ha querido tan solo introducir al complejo mundo de la religión visto desde el arte. Por ello, y para concluir, he de recordar las palabras del maestro, el reconocido historiador de arte George Kubler, quien afirmó que el pasado prehispánico se compone, para nosotros, de gasas, de pequeños lienzos aislados con los cuales aspiramos a establecer el tejido completo del pasado. Este ideal, esta aspiración por comprender a los pueblos antiguos es posible. Incontables esculturas, relieves y terracotas; cientos de pinturas murales, en cerámica y códices; ingentes edificios, todos los ejemplos artísticos, en fin, expresan la búsqueda de contacto con las deidades.

En cuanto "religión" es, en última instancia, la serie de lazos que nos unen con otros mundos –situados más allá de los ámbitos por los que transita la mortal humanidad–, y en cuanto el lenguaje de las formas nos comunica esos vínculos, podemos encaminar nuestros pasos hacia el *Homo religiosus*. Las expresiones artísticas nos lo dicen a cada paso; son fragmentos de tramas y urdimbres a las cuales hay que saber interrogar para vislumbrar cómo fue ese tejido antiguo. El arte, entonces, nos abre infinitas vías de reflexión acerca de nuestra certeza de *supervivencia en el pasado y de nuestras relaciones con las fuerzas* inferioridad y dependencia, de religión y religiosidad, *que enfrentamos* para con los seres ultraterrenos.

Los mayas lograron crear, en formas exquisitas y elocuentes por su expresividad, las sutiles redes que los unían con las deidades. De los incontables conceptos religiosos que tuvieron, de una cosmovisión que se nutre y mueve de complejos y profundos conceptos a temas concretos y específicos, apenas hemos señalado los puntos más claros, las gasas fragmentadas según se perciben por medio del arte. El camino a seguir es largo y vale la pena andarlo. Con el tiempo quizá tendremos el tejido completo.

Alfonso Arellano: gracias por sus observaciones

Ciudad Universitaria, México, D.F., marzo de 2002

Lista de figuras

1. Cerros. Edificio 5C-2°. Esquema del tránsito del Sol y Venus por el cielo. Tomado de Schele y Miller, 1986: 108, fig. II.1
2. Izapa. Estela 25. Arbol-caimán. Tomado de Norman, 1976: pl. 42
3. Izapa. Estela 31. Escena de decapitación. Tomado de Norman, 1976: pl. 34
4. Izapa. Estela 50. Figura esquelética que se relaciona con un ser vivo. Tomado de Norman, 1976: pl. 50
5. Jaina. Diosa I y Dios L en abrazo. Tomado de Schele y Miller, 1986: 169, lám. 53
6. Palenque. Casa D, pilar F. Escena con el Dios del número 6 y decapitación. Tomado de Maudslay, *Biología Centrali Americana*, IV, lám. 37
7. Copán. Dios joven del Maíz. Tomado de Schele y Miller, 1986: 172, lám. 57 (**color**)
8. Palenque. Tablero del Sol. Jaguar del Inframundo asociado a la guerra. Tomado de Robertson, 1991: vol. IV, fig. 91
9. Toniná. "Mural de las Cinco Eras". Escena del Inframundo. Tomado de Grube, 2001: III, fig. 172.
10. Palenque. Templo de la Cruz. Jamba. Dios L o "El fumador". Tomado de Robertson 1991: IV, fig. 43
11. Palenque. Reconstrucción del Templo de la Cruz, según T. Proskouriakoff, con el ave Muan en la cornisa.
- 12 a. Copán. Estela 4. Dios G I de la "Triada de Palenque". Tomado de Seler, 1915: 91
- 12 b1. Yaxchilán. Dintel 3. Dios G II, cetro maniquí. Tomado de Sotelo, 1992: portada (**color**)
- 12 b2. Pilas. Estelas 17 y 1. Dios G II, cetro maniquí. Tomado de Schele y Miller, 1986: 77, fig. I.4, d, e.
- 12 c. Quiriguá. Estela A. Dios G III o Sol Jaguar del Inframundo. Tomado de Maudslay, *Biología Centrali Americana*, II, lám. 8.
13. Río Azul. Cabecita de jade con la imagen del Dios G I. Tomado de Grube, 2001: 66 (**color**)
14. Altar de Sacrificios. Vaso con escena ritual. Tomado de Grube, 2001: 253, fig. 397 (**color**)
15. Copán. Edificio 22. Portada con el Monstruo Cósmico. Tomado de Grube, 2001: 290, fig. 456 (**color**)

16. Palenque. Templo de las Inscripciones. Tumba. Ofrenda de jade con representación de la ceiba humanizada. Tomada de Grube, 2001: 67, fig. 91 (**color**)
17. Palenque. Templo de las Inscripciones. Sarcófafo. Antepasados convertidos en árboles. Tomado de Schele y Miller, 1986: 284, lám. III e
18. Palenque. Templo de las Inscripciones. Lápida del sarcófago. Tomado de De la Fuente, 1965: fig. 72
19. Yaxchilán. Dintel 25. Aparición de la Serpiente ante la señora Xoc. Tomado de Schele y Miller, 1986: 188, lám. 63
20. Tikal. Dios K en guaje estucado y polícromo. Tomado de Coe, 1967: 57 (**color**)
21. Tikal. Templo 1. Tumba 116. Huesos con los remeros. Tomado de Schele y Miller, 1986: fig. VII.1
22. Palenque. Templo de las Inscripciones. Tumba. Lápida del sarcófago. Fotografía de Robertson, 1975 (**color**)
23. Tikal. Tumba 196. "Dios del ojo tripétalo". Tomado de Coe, 1967: 58 (**color**)
24. La Esperanza o Chinkultic. Marcador del juego de pelota. Tomado de Navarrete, 1975: fig. 88
- 25 a, b. Dioses del Postclásico en los *Códices de Dresde y Madrid*. Tomado de Taube, 2001: 411
26. *Códice de Dresde*, lám. 74. La Diosa O y el Dios L en una escena de lluvia o diluvio (**color**)
27. Animales sagrados del Postclásico en el *Códice de Dresde*. Tomado de Taube, 2001: 411
28. *Códice de Dresde*, láms. 16 y 17. Diosa I (**color**)
- 29 a. *Códice de Dresde*, láms. 27 y 28. Escenas de Año Nuevo (**color**)
- 29 b. *Códice de Madrid*, láms. 34, 35. Escenas de Año Nuevo (**color**)
30. Mayapán. Incensario efigie polícromo, con la figura del Dios D. Tomado de Taube, 2001: 352, fig. 550 (**color**)
31. *Códice de Madrid*, láms. 75, 76. Representación del Universo (**color**)

Obras consultadas

ACUÑA, René,

- 1991 "Un encuentro casual con los dioses mayas", en: SALCEDO DE ZAMBRANO, Guadalupe, dir., *Humanidades. Un periódico para la Universidad*, quincenal, México, Coordinación de Humanidades, UNAM: 4 de septiembre, núm. 23, p. 24; y 18 de septiembre, núm. 24, p. 3

ADAMS, Richard E. W.,

- 1986 "Archaeologists explore Guatemala's lost city of the Maya, Río Azul", en: GROSVENOR, Gilbert M., pdte., *National Geographic Magazine*, mensual, Washington, The National Geographic Society: abril, 169 (4), 420-451.

ALCINA FRANCH, José,

- 1990 *El arte precolombino*, Madrid, Editora Akal.

ARELLANO HERNÁNDEZ, Alfonso,

- 1992 "Notas sobre un dragón maya", en: *Ciencias*, México, Grupo de Difusión de la Ciencia-Facultad de Ciencias, UNAM: octubre, núm. 28, 41-45.

ARELLANO HERNÁNDEZ, Alfonso, *et al.*,

- 1997 *Los mayas del período Clásico*, México-Milán, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM-Consejo Nacional para la Cultura y las Artes-Jaca Book.

BALMORI, Santos,

- 1997 *Áurea medida. La composición en las artes plásticas*, 3ª ed., México, Coordinación de Humanidades, UNAM.

BARRERA VÁZQUEZ, Alfredo, dir.,

- 1980 *Diccionario Maya Cordemex. Maya-español, español-maya*, Mérida, Ediciones Cordemex.

BARRERA VÁZQUEZ, Alfredo y Silvia RENDÓN,

- 1974 *El libro de los libros del Chilam Balam*, 4ª reimp., México, Fondo de Cultura Económica (Colección Popular, 42).

BENSON, Elizabeth,

- 1997 *Birds and beast of Ancient Latin America*, Gainesville, University of Florida

BENSON, Elizabeth, ed.,

1970 *The cult of the feline*, Washington, Dumbarton Oaks Research Library and Collection-Trustees for Harvard University.

BENSON, Elizabeth y Gillet G. GRIFFIN, eds.,

1988 *Maya iconography*, New Jersey, Princeton University Press.

BERLIN NEUBART, Heinrich,

1963 "The Palenque Triad", en: *Journal de la Société des Américanistes, Nouvelle Série*, París, Sociedad de Americanistas: LII, 91-99.

COE, William R.,

1967 *Tikal. A Handbook of the Ancient Maya Ruins*, Philadelphia, The University Museum-University of Pennsylvania

COVARRUBIAS, Miguel,

1957 *Indian art of Mexico and Central America*, New York, Knopf.

ELIADE, Mircea,

1972 *Tratado de historia de las religiones*, 4ª ed., México, Ediciones Era (Biblioteca Era, Ensayo, 11).

1981 *Lo sagrado y lo profano*, 4ª ed., Barcelona, Guadarrama (Colección Punto Omega, 2).

FASH, William L.,

1991 *Scribes, warriors and kings. The city of Copán and the ancient Maya*, London, Thames and Hudson (New Aspects of Antiquity).

FONCERRADA DE MOLINA, Marta y Amalia CARDÓS DE MÉNDEZ,

1988 *Las figurillas de Jaina, Campeche, en el Museo Nacional de Antropología*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM-Instituto Nacional de Antropología e Historia (*Corpus Antiquitatum Americanensium*, IX).

FONCERRADA DE MOLINA, Marta y Sonia LOMBARDO DE RUIZ,

1979 *Vasijas pintadas mayas en contexto arqueológico (catálogo)*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM (Estudios y Fuentes del Arte en México, XXXIX).

FREIDEL, David, *et al.*,

1993 *Maya Cosmos. Three thousand years on the shaman's path*, New York, William Morrow and Co. Inc.

FUENTE, Beatriz de la,

1965 *La escultura de Palenque*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM (Estudios y Fuentes del Arte en México, XX).

1985 *Peldaños en la conciencia. Rostros en la plástica prehispánica*, México, Coordinación de Humanidades, UNAM (Colección de Arte, 39).

1998 "Imágenes del hombre: visos de permanencia", en: *Memoria 1998*, México, El Colegio Nacional: 279-287.

1999 "El hombre en la plástica maya antigua. Sus contextos", en: *Memoria 1999*, México, El Colegio Nacional: 261-274.

FUENTE, Beatriz de la y Alfonso ARELLANO HERNÁNDEZ,

2001 *El hombre maya en la plástica antigua*, México, Coordinación de Humanidades, UNAM (Colección de Arte, 51).

FUENTE, Beatriz de la y Leticia STAINES CICERO, coords.,

1998 *La pintura mural prehispánica en México. Área maya. Bonampak*, 2 tomos, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM (La Pintura Mural Prehispánica en México, II (1-2)).

2002 *La pintura mural prehispánica en México. Área maya*, 2 tomos, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM (La Pintura Mural Prehispánica en México, II (3-4)).

FUENTE, Beatriz de la, et al.,

1999 *Pintura mural prehispánica*, México-Milán, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM-Consejo Nacional para la Cultura y las Artes-Jaca Book.

GENDROP, Paul,

1983 *Los estilos Río Bec, Chenes y Puuc en la arquitectura maya*, México, División de Estudios de Posgrado, Facultad de Arquitectura, UNAM.

GENDROP, Paul y Doris HEYDEN,

1979 *Arte prehispánico en México*, México, Trillas.

GENDROP, Paul, coord.,

1971 *Murales prehispánicos*, México, Artes de México (Artes de México, 144).

- 1973 *La escultura clásica maya*, México, Artes de México (Artes de México, 167).
- GRAHAM, Ian y Eric VON EUW,
- 1994 *Corpus of Maya hieroglyphic inscriptions*, 6 vols., Cambridge, Peabody Museum of Archaeology and Ethnology.
- GRUBE, Nikolai, *et al.*, eds.,
- 2001 *Los mayas. Una civilización milenaria*, Colonia, Könemann.
- HELLMUTH, Nicholas M.,
- 1987 *Monster und Menschen in der Maya-Kunst. Eine Ikonographie der alten Religionen Mexikos und Guatemalas*, Graz, Akademische Druck-u. Verlagsanstalt.
- KELEMEN, Pál,
- 1969 *Medieval American art. Masterpieces of the New World before Columbus*, 3ª ed., 2 vols., New York, Dover Publications.
- KUBLER, George,
- 1962 *The art and architecture of Ancient America. The Mexican, Maya, and Andean peoples*, Hardmonsworth, Penguin Books (The Pelican History of Art).
- 1969 *Studies in Classic Maya Iconography*, New Haven, The Connecticut Academy of Arts and Sciences (Memoirs, 18).
- LANDA, Diego de,
- 1994 *Relación de las cosas de Yucatán*, est. prelim. por LEÓN CÁZARES, Ma. del Carmen, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Cien de México).
- LEE, Thomas A., ed.,
- 1985 *Los códices mayas*, ed. facs., Tuxtla Gutiérrez, Universidad Autónoma de Chiapas.
- LOTHROP, Samuel K., *et al.*,
- 1957 *Robert Wood Bliss Collection. Pre-Columbian art*, Nueva York, Phaidon Publishers Inc.
- MARQUINA, Ignacio,
- 1951 *Arquitectura prehispánica*, 2 vols., México, Instituto Nacional de Antropología e Historia.

MAYER, Karl Herbert,

- 1983 *Gewölbedecksteine mit Dekor der Maya-Kultur*, Viena, Museum für Völkerkunde (Archiv für Völkerkunde, 37).

MONJARÁS-RUIZ, Jesús, coord.,

- 1989 *Mitos cosmogónicos del México indígena*, 1ª reimp., México, Instituto Nacional de Antropología e Historia (Serie Antropología, Colección Biblioteca del INAH).

NAVARRETE, Carlos,

- 1984 *Guía para el estudio de los monumentos esculpidos de Chinkultic, Chiapas*, México, Centro de Estudios Mayas, UNAM.

NICHOLSON, Henry B., ed.,

- 1967 *The origins of religious art and iconography in Preclassic Mesoamerica*, Los Ángeles, University of California at Los Angeles.

NORMAN, Garth V.,

- 1976 *Izapa sculpture*, 2 vols., Provo, Brigham Young University (Papers of the New World Archeological Foundation, 30).

O'GORMAN, Edmundo,

- 1998 "El arte o de la monstruosidad", en: FERNÁNDEZ, Martha y Louise Noëlle GRAS, eds., *Estudios sobre arte. Sesenta años del Instituto de Investigaciones Estéticas*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM (Estudios de Arte y Estética, 47): 471-476.

PANG, Hildegard Delgado,

- 1992 *Pre-Columbian art. Investigations and insights*, Norman y London, University of Oklahoma Press.

PASZTORY, Esther, ed.,

- 1978 *Middle Classic Mesoamerica: A.D. 400-700*, Nueva York, Columbia University Press.

PAZ, Octavio,

- 1978 *México en la obra de Octavio Paz. Los privilegios de la vista*, México, Fondo de Cultura Económica (Letras Mexicanas, 7).

PROSKOURIAKOFF, Tatiana,

1950 *A study of Classic Maya sculpture*, Washington, Carnegie Institution of Washington (Publication, 593).

1961 "Portraits of women in Maya art", en: LOTHROP, Samuel K., ed., *Essays in Pre-Columbian art and archaeology*, Cambridge, Harvard University Press: 81-90.

REENTS-BUDET, Dorie,

1994 *Painting the Maya Universe: Royal ceramics of the Classic Period*, Durham y London, Duke University Press-Duke University Museum of Art.

ROBERTSON, Merle Greene,

1985 *The sculpture of Palenque*, 4 vols., Princeton, Princeton University Press.

ROBERTSON, Merle Greene, ed. gral.

1993 *Mesas Redondas de Palenque*, 10 vols., Peeble Beach, The Robert Louis Stevenson School-Pre-Columbian Art Research Institute.

SCHELE, Linda y Mary Ellen MILLER,

1986 *The blood of kings. Dynasty and ritual in Maya art*, Fort Worth, George Brazillier Inc.-Kimbell Art Museum.

SCHELE, Linda y Peter MATHEWS,

1999 *The code of kings. The language of seven sacred Maya temples and tombs*, New York, Touchstone Book-Simon and Schuster.

SCHELLHAS, Paul,

1904 *Representation of deities of the Maya manuscripts*, Cambridge, Harvard University Press (Papers of the Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology, 4 (1)).

SELER, Eduard,

1923 *Gesammelte Abhandlungen zur Amerikanischen Sprach- und Althertumkunde*, 5 vols., Berlín, Ascher und Co.

SOTELO, Laura Elena,

1992 *Yaxchilán*, Chiapas, Gobierno del Estado de Chiapas, Espejo de Obsidiana.

SPINDEN, Herbert J.,

1975 *A study of Maya art. Its subject matter and historical developement*, 1ª reimp., New York, Dover Publications [341 p.].

STAINES CICERO, Leticia,

1984 *Las pinturas de Mulchic, Yucatán*, tesis de licenciatura, México, Departamento de Historia del Arte, Universidad Iberoamericana.

STUART, David y Stephen HOUSTON,

1994 *Classic Maya place names*, Washington, Dumbarton Oaks Research Library and Collection-Trustees for Harvard University (Studies in Pre-Columbian Art and Archaeology, 33).

TAUBE, Karl Andreas,

1992 *The major gods of ancient Yucatan*, Washington, Dumbarton Oaks Research Library and Collection-Trustees for Harvard University (Studies in Pre-Columbian Art and Archaeology, 32).

TOSCANO, Salvador,

1984 *Arte precolombino de México y de la América Central*, 4ª ed., México, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM.

THOMPSON, John Eric Sydney,

1950 *Maya hieroglyphic writing. An introduction*, Norman, University of Oklahoma Press (The Civilization of the American Indian Series, 56).

1975 *Historia y religión de los mayas*, México, Siglo XXI (Colección América Nuestra, América Antigua, 7).

VIDAL LORENZO, Cristina, ed.,

1999 *Los mayas. Ciudades milenarias de Guatemala*, Zaragoza, Ayuntamiento de Zaragoza-Ministerio de Educación y Cultura-Generalitat Valenciana.

WESTHEIM, Paul,

1970 *Arte antiguo de México*, México, Ediciones Era (Biblioteca Era, Serie Mayor).

1986 *Ideas fundamentales del arte prehispánico en México*, 3ª ed., México, Ediciones Era (Biblioteca Era, Serie Mayor).

1990 *Obras maestras del México antiguo*, 3ª reimp., México, Ediciones Era (Biblioteca Era, Serie Mayor).

1991 *Escultura y cerámica del México antiguo*, 2ª reimp., México, Ediciones Era (Biblioteca Era, Serie Mayor).