

Ciudades Mayas

El Caracol (Belice), 1
Toniná, 1

Uxmal, 1
Yaxchilán, 1

Yaxchilán



Yaxchilán (*Piedras Verdes* en maya) es una ciudad de la civilización maya que se localiza en el río Usumacinta, en el municipio de Ocosingo del actual estado de Chiapas, México, pertenece a las ciudades de la cuenca del Usumacinta. Su nombre actual fue impuesto en la época moderna. Investigaciones recientes apuntan a que antiguamente fue llamada **Pa' Chan**. Yaxchilán es reconocida por la gran cantidad de esculturas de calidad halladas en el sitio.

Yaxchilán antiguo

Yaxchilán fue una ciudad importante durante el periodo clásico maya y fue la potencia dominante de la cuenca del Usumacinta. Dominó otras ciudades más pequeñas como Bonampak, y estuvo mucho tiempo aliada a Piedras Negras, y durante un tiempo a Tikal; fue rival de Palenque, con la que Yaxchilán sostuvo una guerra en 654. Yat-Balam, fundador de una larga dinastía, ascendió al trono el 2 de agosto de 320 cuando Yaxchilán era una ciudad menor. La ciudad-estado creció hasta convertirse en una capital regional y la dinastía duró hasta inicios del siglo IX. Yaxchilán tuvo su máximo apogeo durante el largo reinado del rey Escudo-Jaguar II, quien murió pasando los 90 años en 742.

Historia moderna de Yaxchilán

La primera mención publicada de la ciudad parece ser una breve mención hecha por Juan Galindo en 1833. El profesor Edwin Rockstoh del Colegio Nacional de Guatemala la visitó en 1881 y publicó un relato corto. Los exploradores Alfred Maudslay y Désiré Charnay llegaron al lugar con diferencia de días en 1882, y publicaron relatos más detallados de las ruinas con dibujos y fotografías. Teoberto Maler visitó el sitio varias veces de 1897 a 1900 y publicó dos volúmenes con la descripción de Yaxchilán y otros sitios cercanos en 1903.

En 1931 Sylvanus Morley condujo una expedición del instituto Carnegie a Yaxchilán, realizó mapas del lugar y descubrió más monumentos. El Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) del gobierno mexicano ha realizado investigaciones arqueológicas en Yaxchilán en 1972–1973, 1983, y en los años 90.

Desde 1990 el proyecto La pintura mural prehispánica en México del Instituto de Investigaciones Estéticas de la Universidad Nacional Autónoma de México, se dedica al registro y estudio de los murales precolombinos, como los de Yaxchilán. Al igual que en otros sitios mayas del Período Clásico, Yaxchilán tuvo entre sus manifestaciones plásticas a la pintura mural, sólo que en el caso de este sitio, como en el de muchos otros, ésta no llegó en buenas condiciones hasta nuestros días por diferentes factores, sobre todo de tipo natural. Pero, aunque muy deteriorada y fragmentada, está presente desde sus

primeras construcciones, como en el caso de la subestructura del Edificio 7 o bien en los edificios 6, 7, 23, 33, 40, 42 y 44. El estilo de pintura mural a la que perteneció Yaxchilán está catalogada dentro de la tradición del Usumacinta.

Yaxchilán siempre ha sido de difícil acceso: hasta una época reciente no existían carreteras en un radio de 150 kilómetros. Los únicos accesos eran a mediante un largo viaje en bote o avioneta. Desde la construcción de una carretera limítrofe con Guatemala por el gobierno mexicano en los década de 1990, se ha hecho más accesible a la visita de turistas. Desde Palenque, se toma la Carretera Fronteriza del Sur, que va a Chancalá, que se desvía hacia Frontera Corozal, lugar cercano a Yaxchilán. Otra opción es la vía aérea, existiendo servicios de avionetas desde las ciudades de Palenque, Ocosingo y Comitán.

El Caracol (Belice)



Templo de El Caracol.

Caracol o **El Caracol** es el nombre que se ha dado a un sitio arqueológico maya precolombino localizado en el distrito Cayo en Belice.

Las ruinas están a 40 km al sur de Xunantunich y del poblado de San Ignacio Cayo, en una elevación de 460 msnmm, en la serranía baja de la sierra Maya. La ciudad, que tuvo su apogeo en el periodo clásico, fue posiblemente el centro político más importante de los mayas dentro del actual territorio de Belice. El nombre antiguo en lengua maya del yacimiento es Oxhuitzá.

Panorama desde la cúspide de El Caracol.



Caaná.



Acrópolis sur.

Uxmal



Pirámide del Adivino (frente)

Uxmal Óoxmáal /ó:ʃmá:l/ es una antigua ciudad maya del periodo clásico. En la actualidad es uno de los más importantes yacimientos arqueológicos de la cultura maya, junto con los de Chichén Itzá y Tikal. Está localizada en el municipio de Santa Elena en el estado de Yucatán, México. Se ubica en la llamada zona Puuc y es la ciudad más representativa de este

estilo arquitectónico.

Panorámica de Uxmal.

Se localiza a 62 km al sur de Mérida, capital del estado de Yucatán en México. Sus edificaciones destacan por su tamaño y decoración. Entre ellas, así como entre otras ciudades de la zona, hay construidas unas calzadas llamadas sacbés.

Sus edificios son típicamente del estilo Puuc, con muros bajos lisos sobre los que se abren frisos muy ornamentados a base de representaciones de las cabañas típicas mayas, que se representan por columnillas (en representación de las cañas con las que se construían las paredes de chozas) y figuras trapezoidales (en representación de los tejados de paja), serpientes enlazadas y, en muchos casos bicéfalas, mascarones del dios de la lluvia, Chaac con sus grandes narices que representan los rayos de las tormentas, y serpientes emplumadas con las fauces abiertas saliendo de los mismos seres humanos. También se aprecia en algunas ciudades influencias de origen nahua y el seguimiento del culto a Quetzalcóatl y Tláloc que se integraron con las bases originales de la tradición Puuc.



Las construcciones aprovechan el relieve del terreno para ganar altura y adquieren volúmenes muy importantes, destacan la Pirámide del Adivino, con cinco niveles, y el Palacio del Gobernador que ocupa una extensión de más de 1.200m².

Toponimia

El nombre actual parece derivar de *Oxmal* que quiere decir *tres veces edificada* y parece hacer referencia a su antigüedad y las veces que tuvo que reedificarse. De estas hipótesis no hay comprobación alguna. Sin embargo la etimología es discutida, otra posibilidad es de *Uchmal* que significa *lo que está por venir, lo futuro*. De esta forma existe una coincidencia de la tradición que supone que es una "ciudad invisible" y que fue construida en una noche por la magia del rey enano.

Historia

Las referencias más antiguas son las recogidas en los *Chilam Balam de Chumayel* (escritos en maya con caracteres latinos donde se relata la historia de los mayas). Con esta base, y con las interpretaciones de las inscripciones de los anillos de la cancha del juego de pelota, se estima que Uxmal fue fundada en el siglo VII, durante la primera

ocupación, en el periodo clásico.

...Los sacerdotes de Uxmal reverenciaban a Chac, los sacerdotes del tiempo antiguo. Y fue traído Hapai Can en su barco. Cuando éste llegó, se marcaron con sangre las paredes de Uxmal..

Chilam Balam de Chumayel.¹



Mapa de las partes accesibles de Uxmal

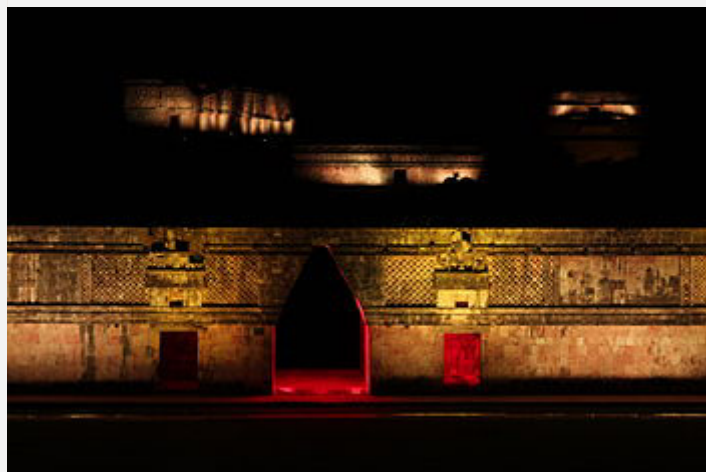
También está registrada en *Chilam Balam* la segunda ocupación ocurrida en el siglo X realizada por emigrantes procedentes del Altiplano Central de etnia tutul xiúes. De este periodo hay huella en las edificaciones. Los anales en lengua maya fechan la llegada de los xiues a Uxmal entre el año 987 y el 1007. Este grupo introdujo las componente nahuas y con ellas el culto a Tláloc y Quetzalcóatl. El dios de la lluvia Chaac esta presente desde antes de la venida de los nahuas y por la gran dependencia de la lluvia que tenían los habitantes de toda la zona Puuc.

A pesar de que la arquitectura de estilo Puuc es la predominante en la zona, también se han encontrado vestigios de otros estilos reunidos en el mismo lugar. El estilo chenes se refleja en las fachadas de los edificios, así como en representaciones de la serpiente emplumada de

estilo tolteca y en rastros hallados en otras esculturas con características mexicas y olmecas, manifestándose rasgos teotihuacanos en algunos de los mascarones que representan al dios Chaac.



Pirámide del adivino a la hora de la salida.



Espectáculo de luz y sonido. Lado sur del Cuadrángulo de las Monjas.

Investigación y estudios

En 1573 el religioso español fray Diego de Landa visita la ciudad, ya abandonada, de Uxmal. Con la información que recopiló fray Antonio de Ciudad Real realizó los primeros datos documentados que hay sobre la ciudad en 1588. En ellos se explica que los habitantes de la zona no sabían el origen de las construcciones y que según sus averiguaciones estas se habían realizado unos 900 años antes.

En 1658 otro monje, fray Diego López de Cogolludo, visitó la zona e imaginó los usos que podían tener los edificios que veía. Fue él quien les dio el nombre que aún hoy en día conservan.

En el siglo XIX se desarrolló el interés por la investigación arqueológica de las culturas precolombinas. En este contexto en 1834 visitó Uxmal el austriaco Jean Frederic Waldeck que hizo una serie de dibujos y atribuyó influencias orientales a los restos arqueológicos que visitó. Con la información recogida realizó el libro *Viaje pintoresco y arqueológico en la provincia de Yucatán* que se publicó en 1838 y fue la primera difusión del arte y cultura mayas.

Atraídos por la publicación de Waldeck llega en 1841 a Uxmal un equipo compuesto por John Lloyd Stephens, Frederick Catherwood y Samuel Cabot. Stephens se dedicaba a tomar apuntes sobre los edificios y la cultura, Cartherwood a realizar ilustraciones y Cabot a estudiar la fauna. Sus intenciones eran las de realizar un estudio amplio de toda la zona del Yucatán y comenzaron por las ruinas de Uxmal que ya habían sido documentadas y su información publicada. Entre el instrumental que traían se hallaba una cámara fotográfica, un daguerrotipo, para documentar los hallazgos pero que no fue usada más que para sacar fotografías a los lugareños, que portaba Catherwood.

Fue Stephens quien bautiza la gran pirámide con el nombre de "Pirámide del Enano" en referencia a la leyenda que un lugareño le relató en la cual la pirámide fue construida en una sola noche en una apuesta destinada a quedarse con la gobernación de la ciudad. El constructor era un enano que había nacido de un huevo.

El equipo queda muy contento con los descubrimientos realizados e hicieron varios viajes más, en el tercer viaje encontraron el Trono del jaguar que llevaron a Estados Unidos y que fue un acicate en sus investigaciones. En las visitas anteriores se habían realizado planes y esquemas como ellos habría podido ser empleado para construir una reproducción de la ciudad antigua (desgraciadamente la mayoría de los esquemas se perdió). En 1843 publicaron *Incidentes de Viajes a Yucatán* y al año siguiente *Vistas de Antiguos Monumentos de América Central* que contenía 25 litografías en color procedentes de aguafuertes realizados de varias ruinas.

En 1860 Désiré Charnay realizó una serie de fotografías de la ciudad que sirvieron para que en 1885 la emperatriz Carlota, la esposa del emperador mexicano Maximiliano de Habsburgo visitara la ciudad. En esa visita también estaba, formando parte del cortejo, Teoberto Maler, que entonces era capitán y un apasionado de la arqueología que quedó interesado por lo que vio y quien más tarde se dedicaría al estudio de toda la zona Puuc. En esa visita y las autoridades locales retiraron fachadas antiguas algunas estatuas y elementos arquitectónicos que implican temas fálicos.

Para 1882, Charnay intentó conocer la antigüedad de los monumentos para basar su

hipótesis de que eran de fecha reciente, muy próxima a la llegada de los españoles a América, sin embargo, no obtuvo los resultados esperados.

Sylvanus G. Morley cartografió el lugar en 1909, incluyendo algunos edificios anteriormente ignorados. El primer proyecto del Gobierno mexicano de conservación del lugar data de 1927.

Las restauraciones comenzaron en 1936 bajo los órdenes de José Erosa Peniche. En 1930 de Frans Blom llevó una expedición para la Universidad Tulane que permitía elaborar una reproducción del Cuadrilátero de las Monjas que se construirá y se mostrará a la feria mundial de Chicago en 1933.

En 1917 visitó Uxmal Eduard Seler y años después, en 1921 se publicó una relación de las primeras citas de Uxmal y entre 1929 y 1930, Franz Bloom realizó el primer plano de Uxmal. Durante la primera parte del siglo XX los arqueólogos mexicanos Martínez Cartón, Enrique Palacios, Eduardo Noguera y Juan Martínez Hernández realizaron diferentes estudios en varias ciudades de la zona Puuc. Luego, en 1925, José Reygadas Vértiz, que era responsable del Museo Nacional de Arqueología realizó un estudio de Sayil muy completo.

En 1950 se comenzó la restauración de Uxmal para la cual hubo que limpiar la zona y realizar un profundo estudio. Se encargó de estas labores el grupo formado por Rafael Orellana, Amalia Cardós, César Sánchez y Alberto Ruz. De estos estudios se llegó a la conclusión que el abandono de la ciudad de Uxmal se había producido en el siglo XIII y no en el XV, como se creía. Hasta ese momento se pensaba que Uxmal había sido abandonada después e la destrucción de Mayapán cuando en realidad se había abandonado al final del periodo tolteca.

Edificios de Uxmal

Los edificios de Uxmal se encuentran ubicados sobre un eje norte sur, algo que es habitual en las ciudades de esta región. Se agrupan aprovechando las características del terreno formando patios, normalmente cuadrangulares y cerrados, aunque hay algunos independientes. Los más relevantes son:

Pirámide del Adivino



Pirámide del Adivino (trasera)

La Pirámide del adivino, también llamada *del hechicero*, *del enano* o del *gran Chilán*,² nombre todos ellos provenientes de la leyenda que le contaron al Stephens cuando visitó la historia d



hechicera y que había nacido de un huevo. Este pe

huevo. Este personaje, con la intención de hacerse gobernador de la ciudad, apostó con el gobernador de entonces que era capaz de construir una pirámide en una sola noche. La pirámide fue construida y el enano se proclamó gobernador de la tres veces edificada ciudad de Uxmal.

Pirámide del Adivino, corte

Es el mayor monumento de la ciudad. Tiene una altura de 35 m y una anchura de 53,5 m . Consta de cinco estructuras diferenciadas y de diferentes épocas, cada una de ellas tiene su propio templo (los primeros están enterrados por los siguientes y son inaccesibles, mientras que para acceder a los otros se ha practicado una abertura). Se alza sobre un zócalo o banqueta que rodea la construcción. Se comenzó a edificar en el siglo VI y el último nivel data del siglo X. Los jeroglíficos existentes han ayudado a la datación de cada uno de los periodos de construcción.

- **Nivel I, Templo I.** Su ubica sobre la plataforma o banqueta, es decir, prácticamente a nivel del suelo. Su decoración es a base de columnillas y mascarones de Chaac, entre los que destacan los dos que están sobre la entrada. En este templo se encontró la escultura denominada *la Reina de Uxmal*, que es una cabeza de serpiente con la boca abierta, de la que sale un ser humano.
- **Nivel II, Templo II.** Para edificar este templo, que queda a una altura aproximadamente de la 2/3 parte de la actual, hubo que cubrir el Templo I y realizar sobre él una pirámide. Para acceder a él se hizo una apertura desde donde se observan las columnas que soportan el techo.
- **Nivel III, Templo III.** Es un oratorio que luego se cubrió, construyendo otro, con un trono en forma de mascarón de Chaac.
- **Nivel IV, Templo IV.** Es el mejor conservado de todos los cinco templos. Tiene una cámara en forma de mascarón de Chaac coincidiendo la boca de la misma con la entrada a la cual se accede por la parte este de la pirámide. Tiene una decoración muy recargada, fuera de los habitual en el estilo Puuc.
- **Nivel V, Templo .** Se levanta en la cumbre de la pirámide y para acceder a él hay que subir 150 empinados escalones que están flanqueados por mascarones de Chaac. La decoración de las fachadas es plenamente Puuc, paredes bajas lisas, sobre las que se pone una gran greca decorada, en este caso con serpientes entrelazadas y una choza de tejado de paja.

La Pirámide del adivino es uno de los yacimientos arqueológicos de la Cultura Maya, junto con Chichen Itza y Tikal. Su nombre es Pirámide del Adivino de Uxmal. Es la zona principal de la zona arqueológica de Uxmal. Es el único templo conocido con planta ovalada en la Cultura Maya. La pirámide se eleva hasta los 30 metros de altura. En su fachada que mira hacia las colinas del Puuc. Como se mencionó, las estructuras construidas en diferentes épocas. Otra



construidas en diferentes épocas. Otra característica de este templo es que en la fachada de la pirámide aparece El Mascarón, el dios de la Lluvia, serpientes enroscadas y bandas formando cruces. Esta misma fue hecha de tal manera que la escalera occidental quedara frente al sol en el atardecer. Subir esta escalera se asemeja más a una escalada, que un paseo. Esta actividad no es apta para cardíacos, ya que la vista desde arriba es algo indescriptible. Detrás de la pirámide se puede observar el Cuadrángulo de las Monjas, El Juego de Pelota, La Casa de las Tortugas, El Palacio del Gobernador, entre otros.

Cuadrángulo de las Monjas

Edificio sur del Cuadrángulo de las Monjas

Detrás de la Pirámide del Adivino hay un gran patio situado sobre una gran plataforma cuadrada de 120 m de lado. En cada lado se alzan edificaciones que tienen un gran número de aposentos que se abren al patio. Este hecho llevó a que lo compararan con un convento, de ahí adopta el nombre de *Casa de las Monjas*.

La decoración de todos los edificios sigue la línea del más puro estilo Puuc. Los muros inferiores son lisos mientras que los superiores tienen una muy nutrida ornamentación. En las esquinas hay mascarones de Chaac y cabezas de serpiente, lo demás queda completada con figuras geométricas, serpientes y mascarones de Chaac.

La edificación que se alza en el lado norte esta a un nivel superior a las demás. Se acceda a ella por una gran escalera que tiene una estela en el centro. Al final de esta escalera hay dos templos, uno mayor que otro. El de la derecha, el menor, no tiene ornamentación y solamente tiene dos columnas. El de la izquierda, el mayor, tiene una ornamentación que hizo pensar que estaba dedicado al planeta Venus (de donde le llamaron Templo de Venus) y se soporta en cuatro columnas.

En este edificio hay un total de 26 habitaciones que se disponen de forma horizontal. La ornamentación se completa con una greca en la que figuran, figuras humanas, monos, pájaros y estilizadas chozas mayas con techos de plumas y serpientes de dos cabezas. Evidentemente hay mascarones de Chaac y también de Tláloc.

El edificio del lado sur, que destaca por la buena factura del trabajo en piedra, tiene ocho habitaciones a las que se accede desde el exterior y a cada lado del mismo hay un pequeño cuarto. Un arco sirve de entrada y en el interior hay pinturas de manos rojas que se cree simbolizan al dios Zamná llamado *rocío del cielo* o *mano celestial*. Estas pinturas quedaron al descubierto al desprenderse los estucos policromados que cubrían estas estancias. La decoración de la fachada está compuesta de alternancia de paños lisos con grupos de tres columnas que se completa con representaciones de Chaac donde se ha cambiado la nariz por ondulaciones en los ojos, representando la lluvia al caer.

El edificio del este tiene cinco cámaras, dos de las cuales luego tiene habitaciones interiores. Este edificio tiene una longitud de 50m. La decoración de sus muros imitan a escamas de víbora. Se completa con seis serpientes bicéfalas dispuesta de mayor a menor y que tienen como corona cabezas de búhos, ave asociada a la muerte. Los mascarones de Chaac están, también, presentes.

En el lado oeste hay un edificio de 50m de largo con seis cámaras con habitaciones interiores. Este edificio está decorado con un mosaico de piedra con figuras sobrepuestas. Destaca la que esta sobre la puerta central que parece representar a un dignatario asociado al culto de la tortuga. Posteriormente es añadió dos serpientes emplumadas en representación de Quetzalcóatl.

Juego de Pelota



Juego de
pelota-
Uxmal-
Yucatan-Mexico



han encontrado a pie de estas estructura.

El juego de pelota es muy habitual en las culturas de Mesoamérica. Tenía un sentido deportivo religioso que lo convertía en toda una ceremonia mística. Su significado está relacionado con el movimiento de los astros y la lucha de la luz contra la oscuridad. En la zona maya se recogen relatos relativos a este juego en el código *popol Vuh*. En la cultura maya que se dio tardíamente el significado de los juegos cambio de sentido, dándole una significado del juego de la vida y de la muerte, según sus creencias de la religión dualista con el dios chac representando a la fertilidad y el dios al puch como icono de la muerte

Palacio del Gobernador

Palacio del Gobernador

Sobre una gran plataforma que conforman tres terrazas que están rodeadas de una planicie se alza este edificio que es el más destacado, junto con la Pirámide del Adivino, de la ciudad y de la arquitectura maya y está considerado como una de las cumbres arquitectónicas del México Antiguo.



Mide casi 100 m × 12 y 9 de altura y consta de tres cuerpos independientes, el central es un edificio rectangular que tiene catorce cámaras accesibles, 11 de ellas, desde el exterior. En ambos lados se levantan sendos edificios que quedan unidos al central mediante galerías de bóvedas. A la altura de los accesos los muros son lisos, sin ornamentación. Sobre ellos hay una gran greca muy ornamentada con muchos mascarones de Chaac, chozas de techo de paja, guirnalda, columnitas, troncos y tocados

de plumas que dan a todo el conjunto una gran relevancia. Sobre la puerta central se ubica una figura que representa a un gobernante con un gran penacho que se corona por una composición de serpientes bicéfalas.

Casa de las Tortugas

Casa de las Tortugas



Al término de la plataforma del palacio del Gobernador esta este edificio que tiene una ornamentación basada en figuras de tortugas, de donde recibe el nombre. Con unas medidas de 10m de ancho por 30 de largo tiene tres cuartos en centro y dos en cada lado. En interior hay pequeñas banquetas.

Plataforma de los Jaguares

Plataforma de los Jaguares

En la terraza que se abre enfrente del Palacio del Gobernador se ubica esta pequeña plataforma a la que se accede por cuatro escaleras. En ella se encuentra una escultura que representa a dos jaguares unidos por el tórax. Esta escultura podría haber sido un altar ceremonial. Está orientada de norte a sur. Entre esta terraza y la fachada del palacio hay una columna fálica. A los pies de la plataforma de los jaguares nace el sacbé que va a Kabáh.



La Gran Pirámide

En el lado sudoeste de la plataforma inferior del palacio del Gobernador se levanta los restos de lo que debió ser una pirámide de magnitud similar a la del Adivino. Consta de nueve basamentos escalonados con una gran escalera a la que se llega a una plataforma que, separada por cuatro escalones, da acceso al edificio regido allí. En el centro se encuentra el paso al interior donde hay un gran mascarón de Chaac.

La fachada norte se restauró entre 1972 y 1973. El nivel superior está datado en el siglo IX. La ornamentación está realizada mediante una cornisa con tres elementos que tiene tres mascarones de Chaac, uno sobre otro, grecas y una decoración de aves, concretamente guacamayas que están asociadas al sol, y que le dan nombre al templo.

Conjunto de la Casa de las Palomas y el Templo Sur

Casa de las Palomas.

Es una edificación que cierra un lado de un patio rectangular de 140m². Se ubica detrás de la Gran Pirámide y tiene dos partes bien definidas, la norte que consta de dos hileras de habitáculos, unos con acceso desde el patio y otros por el otro lado sin que tengan comunicación los unos con los otros, y la sur, que están mejor conservados y han sido contruidos a un nivel diferente, más alto, de los del norte. Sobre los habitáculos de la parte norte se levantan los restos de una muy notable crestería. El parecido de estos restos con un palomar le ha dado el nombre al edificio. En una de las esquinas hay una pirámide pequeña coronada con un templo.



Estructura del Chimez

De extrañas características, pudiendo decir que únicas en la zona, se encuentra en mal estado. Tenía dos niveles, del segundo hay algunos restos en la parte norte. La decoración de la fachada está basada en figuras geométricas que recuerdan a un ciprés de donde le viene el nombre ya que en maya ciprés se dice *chimez*.

El Arco y el sacbé

Del arco de entrada a la ciudad y donde daba comienzo el sacbé que se dirige a Nohpat y a Kabáh solo queda su base. Por las dimensiones de la misma se estima que la altura de la construcción sería de unos 6m con una anchura de 3 m.

Pirámide de la Vieja

Se sitúa en cercana a la esquina sudoeste del Palacio del Gobernado. En muy mal estado todavía se aprecian restos del templo que tuvo en su parte superior y otra edificación en su base. Recibe el nombre de la leyenda que le contaron a Stephens sobre un enano que nació de un huevo.

Cuadrángulo del Cementerio

La ornamentación a base de calaveras y huesos hizo que recibiera el nombre de Cementerio. El conjunto está compuesto por cuatro edificios que cierran un patio. El edificio del lado norte es una pirámide que aún tiene restos de un templete en su cima. El edificio del lado oeste, restaurado, extiende una fachada lisa con una cornisa compuesta por dos bandas horizontales y está rematado por una crestería de 10 orificios.

Estructura de los Falos

Cerca de la Pirámide de la Vieja, a 500 m al sudoeste, se halla este conjunto muy deteriorado que tienen unas fachadas lisas con una cornisa con estructuras en forma de falos que colocadas en el techo debían de tener la función de desaguar las aguas de lluvia.

Grupo de las Columnas

Son dos templos pequeños que tenían ornamentación a base de columnas cuyos restos le han dado nombre al conjunto. Se ubican al noreste del Cuadrángulo del Cementerio. Están en muy mal estado de conservación.

Plataforma de las Estela

Se sitúa al norte del Grupo de las Columnas, hay 15 estelas que cuentan con bajorrelieves de figuras humanas ataviados al uso. Estos bajorrelieves, que forman jeroglíficos están muy deteriorados y las estelas se encuentran caídas.

Estructura Noroeste y Norte

Estos grupos de edificios están todavía sin estudiar ni restaurar. Se aprecia, en el Grupo del Noroeste, una pirámide y un patio en forma de cuadrángulo rodeado de edificaciones.

En el Grupo del Norte hay una pirámide alta y los restos de un arco.

Toniná



Escultura que representa a un guerrero cautivo (Museo de Toniná).

Toniná es el nombre de un yacimiento arqueológico, perteneciente a la cultura maya, que contiene abundantes restos arqueológicos, así como edificios singulares, correspondientes a dicha cultura. El sitio está localizado a unos 10 kilómetros al este de la actual ciudad de Ocosingo, a 115 kilómetros de distancia de Palenque y a 85 kilómetros de San Cristóbal de las Casas (Chiapas), en México.

La ciudad conoció una ocupación de carácter discontinuo, aunque muy extendida, en el tiempo entre, al menos, el siglo I de nuestra era, hasta el siglo XVI, coincidiendo el final de su ocupación, aproximadamente, con la llegada de los españoles a América, a pesar de que la imparable decadencia fue anterior, dándole la puntilla definitiva los mexicas, en el siglo XIV. El período de auge de Toniná, en cualquier caso, se produjo hacia los siglos VII, a IX, a la vez que se tiene constancia escrita de la existencia de la ciudad, a finales del siglo VI,¹ concretamente, en el año 593, ya que se trata de la fecha con la que se corresponde la primera inscripción calendárica en piedra, localizada en la misma.

Etimología

El nombre con el que actualmente se conoce a la ciudad, Toniná, procede de una palabra en el Idioma tzeltal, teniendo el significado, en español, de *La casa de piedra*, o *El lugar donde se levantan esculturas en piedra*, en honor del tiempo, nombre que constituye una

buena descripción del lugar.

Historia del lugar

Toniná se construyó en un área geográfica que no queda afectada por los huracanes que cíclicamente azotan la región, procedentes bien del Océano Atlántico, bien del Océano Pacífico. Por otra parte, se edificó a semejanza de las montañas sagradas, pensada para honrar y reverenciar a las deidades celestes: el Sol, la Luna, Venus y la Tierra.

Aunque la época de apogeo de Toniná puede datarse hacia las últimas fases del Período clásico maya, es decir, de los siglos VII, a IX de nuestra era, en el valle de Ocosingo se tiene constancia de que el lugar ya había sido habitado, en forma discontinua, al parecer, desde las últimas fases del Período preclásico maya, es decir, al menos, desde los siglos I y II de nuestra era. Se afirma, por otra parte, que el origen de la ciudad se relaciona con los movimientos de pueblos, ocasionados en el período de los olmecas, en el primer milenio antes de Cristo.

Vista de una pirámide en Toniná.

Durante el amplio período de existencia del asentamiento, Toniná coexistió con los asentamientos, igualmente mayas, de las ciudades clásicas más antiguas de Tikal, Copán, o Palenque, así como también con las nuevas ciudades mayas, como Uxmal y Kabáh, estas últimas situadas en la Península de Yucatán. Con las primeras de estas ciudades, Toniná comparte la vieja iconografía,

propia de la Cultura maya, basada en monstruos de la tierra, deidades acuáticas, aves celestes y dragones del inframundo; además, participa de la nueva iconografía, en uso en las nuevas ciudades, basada principalmente en dos símbolos iconográficos: la greca espiral escalonada y Chaac, el dios del agua. Arquitectónicamente, también se observan relaciones con esas dos diferentes concepciones de la Cultura maya ya que, por una parte, los templos tienen los rasgos típicos de las ciudades clásicas, además de estar dotados de escaleras como adorno, como las existentes en los templos Chenes de Campeche, o la planta del Palacio Principal de Toniná, que tiene forma Puuc y como los palacios existentes en Yucatán.



Podemos dividir la historia de Toniná en dos períodos, claramente diferenciados, además del correspondiente a su decaimiento y desaparición, como lugar habitado. El primero de ellos, que abarcaría entre el año 300 y el año 500, ambos de nuestra era, correspondería al período fundacional y de formación de la ciudad. Por su parte, el segundo período sería el de plenitud o esplendor, desde el año 500, hasta la desaparición de la ciudad.

Período de formación

Durante el período fundacional y de consolidación de la ciudad, que se encontraría entre el año 300 y el año 500, ambos de nuestra era, se presentaba en un contexto influido por su competencia y lucha contra el resto de ciudades del mundo cultural maya del momento, como Palenque, Yaxchilán, Tenosique, Calakmul, Chichén Itzá, Uxmal, El Petén y Tikal.

Al parecer, en octubre del 440, una alianza entre los dirigentes de las ciudades de Palenque, Yaxchilán y Tenosique, aprovechándose de determinadas condiciones meteorológicas, consiguió temporalmente el sometimiento de la ciudad que, sin embargo, rápidamente recuperó su propia independencia. Esta recuperación de la independencia de la ciudad de Toniná, estaría relacionada con la caída de Teotihuacán, en el 550 y con la partida de la casta dirigente teotihuacana, hacia Mesoamérica, para entremezclarse con las clases dirigentes de la zona, propia del ámbito cultural y político maya. En cualquier caso, a partir de la recuperación de su independencia, Toniná recobró el rumbo con un nuevo impulso cultural, penetrando así, de pleno, en el período de esplendor de la ciudad.

Período de plenitud



Pirámide en Toniná.

Se tiene constancia documental escrita, de la existencia de la ciudad, a finales del siglo VI, en el año 593, siendo ésta la fecha correspondiente a la primera inscripción calendárica en piedra. En el año 805 de nuestra era, hay evidencia de la existencia de una dinastía reinante, que celebraba con monumentos en piedra los nacimientos, casamientos, victorias militares y muertes de los gobernantes; entre los más importantes de dichos gobernantes, está el *Señor Cráneo de Conejo*, como es conocido en la historiografía.

La ciudad de Toniná constituyó, en sus tiempos, una auténtica potencia militar de la época, habiéndose encontrado representaciones de prisioneros, en piedra y estuco, por toda la Acrópolis; incluso, los marcadores centrales del juego de pelota son dos cautivos, siendo el más importante de los mismos, según la inscripción, un gobernante de la ciudad de Palenque, llamado Kan Hul.

El período de auge del dominio político y militar de la ciudad de Toniná, lo que podríamos denominar como el punto culminante de su poderío, se produjo durante la segunda mitad del siglo IX y principios del siglo X, entre el 840 y el 900, momento en que la ciudad podía asegurarse que era la más importante de todo el ámbito cultural maya e, incluso, de Mesoamérica. Por ese motivo, es en esta época cuando se produce el mayor número de elementos artísticos y arquitectónicos del lugar, que han llegado hasta nuestros días.

En el siglo IX, el *Espejo humeante del cielo* -el nombre en maya antiguo del templo principal más elevado de la acrópolis- estaba habitado por la clase superior (reyes, nobles, sacerdotes, astrónomos, arquitectos y militares de alta jerarquía), distribuida en los cuatro lados de la ciudad sagrada; habiendo, en el entorno más próximo de la ciudad, unos 10.000 habitantes más, que alcanzaban unos 40.000 habitantes, en todo el valle de Ocosingo.

Durante este período de esplendor, los señores mayas de Toniná se postularon como los creadores del tercer sol -siendo el primer sol el de los olmecas y el segundo el de los teotihuacanos-, período al que puso fin una incursión de los toltecas, a principios del siglo X, que destruyó el poder de Toniná, autoconsiderándose como el cuarto sol, previo al quinto sol, representado por los aztecas.

Decadencia e historia reciente del lugar



El llamado *Templo de la guerra cósmica*, en Toniná.

Tras que Toniná lograra sobrevivir, durante un tiempo, al derrumbe del viejo imperio maya, coexistiendo con las ciudades toltecas de Tula y Chichén Itzá, la llegada de los aztecas, hacia el siglo XIV, supuso el inicio de su decadencia.

Con posterioridad a este período, la crisis y destrucción de la ciudad resulta imparable: se decapitan y destrozan las esculturas; la acrópolis es utilizada como necrópolis por nuevos pueblos que, al enterrar a sus muertos, saqueaban viejas tumbas y ofrendas, a la vez que perforaban templos y palacios. Finalmente, tras mil años de existencia, la tierra y la vegetación cubrieron las ruinas de la ciudad, que sólo tras una década de trabajos arqueológicos ha salido de nuevo a la luz, permitiendo así el conocimiento de su existencia.

Sin embargo, por ahora, las excavaciones arqueológicas se han limitado a la quinta parte del área, que se ha delimitado y protegido legalmente, de tan sólo 2 km², de los cuáles la ciudad ocupa únicamente unas 94 hectáreas, alrededor de una colina alta del valle de Ocosingo.

Descripción de la ciudad



Vista del *altar* de Toniná.

La ciudad de Toniná se asienta sobre un relieve natural boscoso, en el sector norte del valle de Ocosingo, formado por terrenos arcillosos, a unos 70 m de altura de la llanura circundante, aprovechados, en parte, para quedar revestidos en piedra, para constituir una serie de plataformas elevadas y estables, de tipo piramidal, sobre las que se levantaron los templos y palacios de la ciudad. De esta forma quedó constituido el núcleo urbano principal de la ciudad, a modo de acrópolis de la misma, a cuyo alrededor y en todo el resto del valle se escalonaban las zonas residenciales y las dedicadas a uso agrícola.

Sin embargo, el hecho de que el asentamiento de Toniná haya tenido, al menos, mil años de ocupación humana, marcados por una incesante sucesión de construcciones, ha determinado que los palacios, templos y escalinatas de acceso hayan ido superponiéndose unos a otros, entretejiendo un intrincado laberinto constructivo.¹

Existen actualmente un total de siete plataformas, agrupadas en la llamada *Gran Pirámide*, de las que cabe destacar a cuatro de ellas: la tercera, que acoge al llamado *Palacio del Inframundo*; la cuarta, en la que se halla el *Palacio de las Grecas y la Guerra*; la sexta, donde se halla el *Mural de los Cuatro Soles*, una representación de las Cuatro Edades Cósmicas y la séptima, la más elevada, que acoge a dos templos, el *Templo de*

los Prisioneros y el Templo del Espejo Humeante, siendo estos últimos los templos más elevados de Mesoamérica.¹ Existen en la ciudad un total de 97 edificios localizados, de diferentes tamaños y función arquitectónica (un templo para cada uno de los 13 dioses mayas, palacios destinados a residencia, un laberinto, un mural, un subterráneo dedicado al dios de los huesos y al inframundo), así como dos juegos de pelota y 38 tumbas.

Las ruinas de Toniná nos presentan, pues, una suma de las más bellas expresiones estéticas de las arquitecturas de los pueblos que por ella han transitado: Arquitectura olmeca, Arquitectura maya, Arquitectura teotihuacana y Arquitectura tolteca. Elementos arquitectónicos a destacar son, por ejemplo, los cubrimientos a dos vertientes, en forma de triángulo isósceles, un dique con forma de caracol de guerra, sobre un arroyo, afluente del río Usumacinta, en la Selva Lacandona y un total de 37 piezas escultóricas.

Por otra parte, Toniná presenta una tradición escultórica de rasgos principalmente Mayas, aunque con peculiaridades propias. Por otra parte, cuenta con magníficos altorrelieves, en piedra y estuco.



Una vista desde lo alto de una pirámide.

