

# **UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA**

**Facultad de Ciencias Sociales**

**Departamento de Arqueología**



## **Símbolos de poder**

### **Análisis simbólico-cognitivo de los estucos de la estructura M7-1 de Cancuén.**

**Carlos Enrique Fernández Aguilar**

**GUATEMALA**

**2010**



## **Símbolos de poder**

**Análisis simbólico-cognitivo de los estucos de la estructura M7-1 de Cancuén.**

# **UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA**

**Facultad de Ciencias Sociales**

**Departamento de Arqueología**

## **Símbolos de poder**

### **Análisis simbólico-cognitivo de los estucos de la estructura M7-1 de Cancún.**

Trabajo de investigación presentado por Carlos  
Enrique Fernández Aguilar para optar al grado  
académico de Licenciado en Arqueología

**GUATEMALA**

**2010**

*A mi mamá*

Vo. Bo.:

(f)   
\_\_\_\_\_  
(MA. Tomás Barrientos Q.)

Tribunal examinador:

(f)   
\_\_\_\_\_  
(MA. Tomás Barrientos Q.)

(f)   
\_\_\_\_\_  
(MA. Luisa Escobar Galo)

(f)   
\_\_\_\_\_  
(MA. Liwy Grazioso)

Fecha de aprobación: Guate mala 13 de diciembre de 2010

## **PREFACIO**

La investigación que dio origen a esta tesis nació de la sugerencia que me hiciera Tomás Barrientos de trabajar con una colección de estucos de Cancuén que pertenecían a una de las estructuras del Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk, los cuales habían sido recolectados en distintas temporadas de campo y se encontraban esperando ser analizados y presentaban una posibilidad ideal así como muy interesante para un trabajo de tesis.

Agradezco a MA. Tomás Barrientos por su apoyo y asesoría brindados durante todo el proceso de preparación y realización de este trabajo, así como al Proyecto Arqueológico La Corona por permitirme utilizar las instalaciones de su laboratorio para el análisis de los estucos. Del Proyecto Arqueológico Cancuén específicamente a Melanie Forné, Silvia Alvarado y Paola Torres por las facilidades otorgadas para realizar mi investigación proporcionándome información muy valiosa para la investigación.

Finalmente a la Mágister Liwy Grazioso y a la Mágister Luisa Escobar, quienes participaron como lectoras de esta investigación e hicieron valiosos aportes a la misma.

## CONTENIDO

	Página
<b>PREFACIO</b>	vii
<b>LISTA DE CUADROS</b>	xii
<b>LISTA DE TABLAS</b>	xii
<b>LISTA DE FIGURAS</b>	xii
<b>RESUMEN</b>	xv
<b>Capítulos</b>	
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	2
<b>III. OBJETIVOS</b>	4
<b>A. Objetivo general</b>	4
<b>B. Objetivos específicos</b>	4
<b>IV. ANTECEDENTES Y METODOLOGÍA</b>	7
<b>A. Antecedentes</b>	7
1. Proyecto Arqueológico Cancuén	7
2. Investigaciones en el Juego de Pelota de Taj Chan Ahk	9
3. Historia de Cancuén	10
<b>B. Metodología</b>	15

<b>V. MARCO TEÓRICO</b>	<b>18</b>
A. Arqueología simbólico-cognitiva	19
1. La arqueología procesual o Nueva arqueología	19
2. El enfoque cognitivo	20
3. Los enfoques estructuralista, post-estructuralista y el movimiento post-procesual	24
B. Conclusión	29
<b>VI. DESCRIPCIÓN DE LOS RELIEVES DE ESTUCO DE LA ESTRUCTURA M7-1</b>	<b>32</b>
A. El Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk y la Estructura M7-1	32
B. Los relieves de estuco de la Estructura M7-1	38
1. Estado de conservación y contexto arqueológico	38
2. Glifos	43
a. Glifos identificados	43
1) Acciones y protagonistas	43
2) Glifos relacionados con estructuras y habitación	48
3) Otros glifos importantes	51
3. Elementos iconográficos	53
a. Cuadrifolio	54
b. Elementos fitomorfos	62
c. Elementos antropomorfos	63

1) Escultura	63
2) Mascara de ave	66
3) Plumas	66
4) Pectoral	66
5) Brazaletes o muñequeras	66
6) Trenza y flecos	67
d. Elementos circulares	67
e. Molduras	68
4. Técnicas de manufactura	68

<b>VII. ANÁLISIS SIMBÓLICO-COGNITIVO DE LOS RELIEVES DE ESTUCO DE LA ESTRUCTURA M7-1</b>	<b>74</b>
A. El caso de los relieves de estuco de la estructura M7-1	74
B. ¿Qué se representó en los relieves de estuco de la estructura M7-1?	83
1. Evento de entronización	84
2. Despliegue de poder en el Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk	86
3. Cancuén y el Cuadrifolio: Manejo de recursos y conceptos	96
C. El reinado de <i>Kaan Ma'x</i> y el Petexbatun hacia finales del Clásico Tardío	106

<b>VIII. CONCLUSIONES</b>	<b>110</b>
<b>IX. RECOMENDACIONES</b>	<b>113</b>
<b>X. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>114</b>
<b>XI. APÉNDICE</b>	<b>120</b>

## LISTA DE CUADROS

Cuadro	Página
1. Frecuencia de estucos registrados en cada unidad	39
2. Peso total en kilogramos de estucos recolectado por unidad	41
3. Peso en kilogramos por tipo de fragmento	42

## LISTA DE TABLAS

Tabla	
1. Escala de pesos por unidad	40

## LISTA DE FIGURAS

Figura	
1. Planta y reconstrucción Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk	2
2. Ubicación de Cancuén y zona de transición entre Altiplano y Tierras Bajas	6
3. Mapa de Cancuén bordeado por Río La Pasión.	8
4. Panel 19 de Dos Pilas	9
5. Panel 1 de Cancuén.	11
6. Mapa de Plaza Este	33
7. Representación en estuco glifo <i>ch'amaj</i>	44
8. Fragmento de escalinata jeroglífica y Panel 2 de Cancuén	45
9. Glifo en estuco representando logograma <i>Ma'x</i>	46
10. Ejemplos de elementos del nombre de <i>Taj Chan Ahk</i> .	47
11. Ejemplos <i>Kaloomte'</i> .	48
12. Glifo en estuco representando <i>yotoot</i>	49

13. Glifo en estuco representando <i>naah</i>	49
14. Esquema de ubicación de unidades excavadas en 2004	51
15. Logograma WINIK/WINAL	52
16. Elemento central caparazón GE de Cancuén	52
17. <i>Ch'a/K'a</i> posible elemento GE de Machaquilá	53
18. Elementos de AJAW y título <i>K'uhul Ajaw</i> , utilizados en GE de Cancuén y Machaquilá	53
19. Representación de cuadrifolio	54
20. Panel 3 de Cancuén	56
21. Texto de Panel 3 de Cancuén	57
22. Monumento 1 de Chalcatzingo, “El Rey”	59
23. Monumento 13 de Chalcatzingo, “El Gobernador” y Monumento 9 de Chalcatzingo	60
24. Estuco pintado de azul	62
25. Representación de concha o lirio de agua	62
26. Ojo izquierdo de personaje	65
27. Cara de perfil derecho de personaje 2, usando tocado con símbolo <i>pop</i>	65
28. Técnica de estucado para escultura. Fragmento de brazo muñequera	70
29. Elemento iconográfico mostrando técnica de estucado	71
30. Pectoral mostrando técnica de anclaje por medio de lajas	72
31. Glifo (no localizado) sobre sillar de piedra. Unidad ubicada en fachada norte Estructura M7-1	72
32. Fragmento de moldura que muestra dos capas de estuco	73
33. Conchas en entierro de <i>Kaan Ma'x</i> (entierro 77), póngase atención en glifo <i>Maax</i>	85

<b>34.</b> Altar/Marcador 1 y detalle de su texto	87
<b>35.</b> Altar/Marcador 3 y detalle de su texto	89
<b>36.</b> Altar Marcador 2, con énfasis en escritura alternativa de nombre <i>Taj Chan Ahk</i> , con complemento fonético <i>ja</i>	90
<b>37.</b> Localización de monumentos en Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk	91
<b>38.</b> Estela 40 de Piedras Negras	95
<b>39.</b> Texto principal del Panel 3 de Cancuén	98
<b>40.</b> Estela 4 y Estela 8 de Machaquilá	104
<b>41.</b> Recinto cuadrilobulado en Plaza A de Machaquila	105

## RESUMEN

El análisis de varios fragmentos de estuco de la estructura M7-1 del Juego de Pelota de Taj Chan Ahk recuperados en las temporadas de campo del año 2004 al 2006 aportó información importante en la reconstrucción de la historia de Cancuén, relacionada con eventos protagonizados por sus dos últimos gobernantes *Taj Chan Ahk* y *Kaan Ma'x*, pero principalmente se presenta como un excelente ejemplo del manejo de símbolos y conceptos asociados con el poder de las élites maya prehispánicas y como estos se ajustaron a las necesidades de la élite de Cancuén.

## I. INTRODUCCIÓN

Durante toda la época prehispánica un elemento básico de la arquitectura maya fue el estuco, utilizado principalmente para el recubrimiento de los muros y para la elaboración de la decoración de las estructuras. La técnica de decoración con estuco mantuvo una gran importancia, y fue usada en distintos estilos arquitectónicos de los antiguos Mayas, como por ejemplo los edificios adornados con mascarones de estuco del Preclásico, las cresterías de los grandes templos del Clásico Temprano. Las fachadas de estilos Chenes y Río Bec del Clásico Terminal en las Tierras Bajas del Norte. Cancún no fue la excepción, pues esta técnica arquitectónica fue utilizada ampliamente.

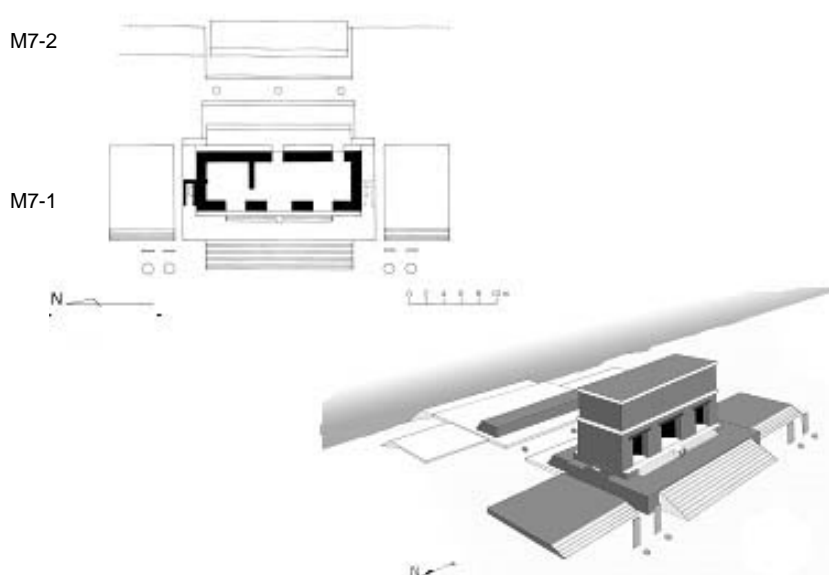
En general, las obras de arte asociadas con la arquitectura transmiten distintas ideas y valores de sus autores, presentando una oportunidad para penetrar en la concepción que tenían del mundo los antiguos pobladores de estas tierras. Al analizar y estudiar los restos de la representación de su realidad, de la misma manera (fragmento a fragmento) se arma el rompecabezas del pasado.

Por lo tanto, el estudio de los fragmentos de los relieves de estuco de la estructura M7-1 del Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk nos brinda nueva información para complementar y ampliar lo que sabemos de la historia de Cancún, de sus gobernantes y sociedad.

## II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La estructura M7-1 de Cancuén forma parte del conjunto del Juego de Pelota Este, también conocido como “Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk” (Figura 1). Dicho conjunto arquitectónico se ubica en la Plaza Este del sitio y está conformado por la estructura M7-1 al oeste y la estructura M7-2 al este. La investigación arqueológica ha producido descubrimientos de gran relevancia, como los tres marcadores/altares localizados en la cancha y el panel localizado en la estructura M7-1, por mencionar algunos

Figura 1. Planta y reconstrucción Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk.



Dibujo por Luis F. Luin, tomado de Proyecto Arqueológico Cancuén, Informe Final No. 7, Temporada 2006.

Hablando específicamente de la estructura M7-1, se encuentran cuatro altares y estelas lisas en su fachada oeste y se recuperaron entre el escombro una

gran cantidad de fragmentos de estuco modelado con distintos motivos, dejando claro que su fachada estuvo finamente decorada.

La Plaza Este se cree fue la entrada principal del sitio, lo cual se puede relacionar con los monumentos descubiertos en la cancha del Juego de Pelota, que detallan y narran eventos políticos en la vida de *Taj Chan Ahk*. Por estas inscripciones y la elaborada arquitectura de la estructura M7-1, se puede inferir que ésta fue la edificación principal de este conjunto arquitectónico.

La fachada de la estructura M7-1 se decoró con esculturas en estuco, que incluye figuras antropomorfas, zoomorfas, y textos jeroglíficos, los cuales posiblemente hagan alusión a algún aspecto importante de las relaciones políticas del sitio. Por esto es de gran importancia que se logre interpretar las secciones que contienen esta información.

Si se logra identificar a quién representan las figuras, y los glifos pudieran ser descifrados, sin duda se obtendrá información valiosa que complementa la información arqueológica y epigráfica que ya se tiene acerca de la función de esta estructura y en general de esta cancha, que fue de gran importancia en el entramado social de Cancuén y en sus relaciones con otros sitios.

### **III. OBJETIVOS**

#### **A. Objetivo general**

El principal objetivo de este trabajo está basado en la unión, análisis y principalmente la interpretación de los relieves de estuco de la estructura M7-1.

Se tratará de unir la mayor cantidad de piezas posible de este rompecabezas para poder tener la mejor imagen física de lo que alguna vez se pudo observar en la fachada de la estructura M7-1 de Cancuén en algún momento del Clásico Tardío.

Posterior a tener esta imagen física se analizarán los símbolos y textos que contenga este conjunto para lograr una interpretación, ajustada dentro del marco arqueológico, del mensaje que se deseaba transmitir por medio de esta conjunción de arquitectura, imágenes, símbolos y textos.

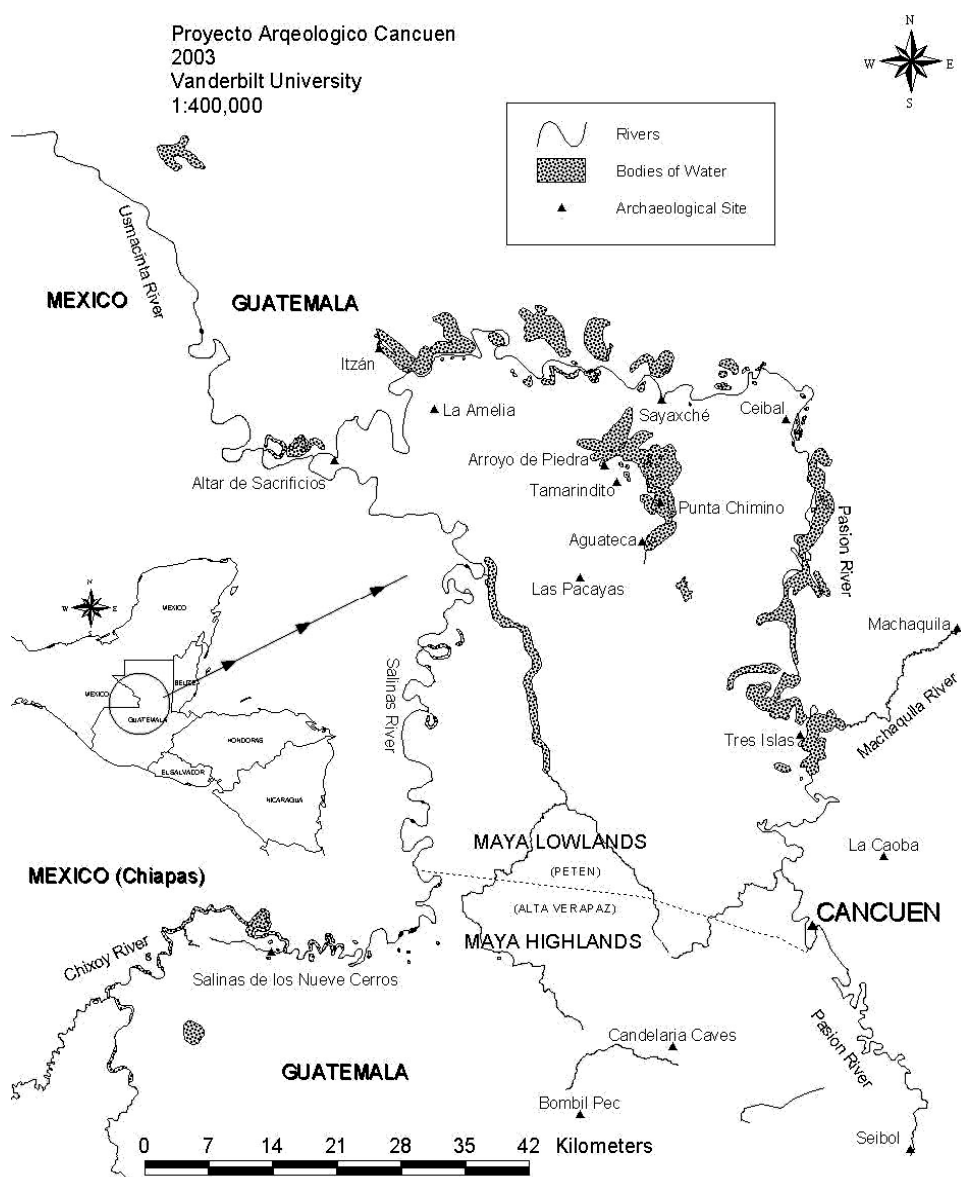
Por último, la información obtenida al analizar los fragmentos de estuco será usada como complemento de la información (arqueológica, cerámica, epigráfica) que ya se tiene de esta estructura y del Juego de Pelota de Taj Chan Ahk, para lograr hacer una interpretación más completa de este contexto.

#### **B. Objetivos específicos**

- Desarrollar una metodología de clasificación y una tipología de escultura de estuco.
- Conocer el tipo de tecnología y técnicas constructivas usadas en este tipo de decoración.
- Complementar el estudio epigráfico del sitio descifrando los glifos recuperados y poder establecer relaciones con otros textos en el sitio.

- A un nivel más amplio, contribuir al estudio del uso de escritura en la arquitectura.
- Por medio de la iconografía, poder comparar y relacionar la simbología utilizada en esta fachada con otras obras escultóricas del sitio, e identificar si existe una coherencia entre los temas representados.

Figura 2. Ubicación de Cancuén y zona de transición entre Altiplano y Tierras Bajas.



Mapa por Marc Wolf, tomado de Proyecto Arqueológico Cancuén, Informe Final No. 7, Temporada 2006.

## IV. ANTECEDENTES Y METODOLOGÍA

### A. Antecedentes

Cancuén se encuentra ubicado en el extremo sur del Departamento de Petén, Guatemala, muy cercano a la frontera con el departamento de Alta Verapaz, lo cual coincide con ser parte del área donde se da la transición entre las tierras bajas de Petén y las tierras altas del altiplano guatemalteco (Figura 2). Se encuentra ubicado en una península en las márgenes del Río la Pasión sobre una pequeña elevación, factor clave para la dominación de la red comercial de su época (Figura 3).

**1. Proyecto Arqueológico Cancuén.** El primer occidental en reportar el sitio de Cancuén fue el explorador Teobert Maler a principios del siglo XX, específicamente en el año 1905; una década después Sylvanus Morley visitó el sitio. De estos dos hechos cabe destacar el mapa del Grupo A hecho por Maler, mientras tanto Morley mapeó el Grupo B e hizo el descubrimiento del marcador del juego de pelota (Marcador 1). Posteriormente en el año de 1967 un equipo de investigación de la Universidad de Harvard que para ese entonces trabajaba en el sitio de Seibal, realizó algunos pozos de sondeo y produjo un mapa del sitio (Demarest y Barrientos, 1999).

Un denominador común en estos primeros acercamientos al sitio de Cancuén fue la brevedad de las investigaciones, lo que ocasionó que Cancuén fuera visto por mucho tiempo como un sitio pequeño y de poca importancia en la región de Petexbatún.

Tuvieron que pasar varias décadas para que de nuevo la atención de los investigadores se posara sobre este sitio. En la década de los noventa se trabajaba un proyecto regional en el área de Petexbatun, en el sitio de Dos Pilas. Allí se descubrió el Panel 19 de Dos Pilas (Figura 4), en el cual se hace referencia a una alianza entre este sitio y Cancuén, llevada a cabo por medio del matrimonio entre el gobernante 3 de Dos Pilas *Toh Kin K'awiil* y una mujer de Cancuén.

Posteriormente se recabaron otras evidencias epigráficas que dejaban ver un vínculo entre estos dos sitios (*Ibid.*).

Figura 3. Mapa de Cancuén bordeado por Río La Pasión.



Dibujo por Luis F. Luin tomado de Proyecto Arqueológico Cancuén, Informe Final No. 7, Temporada 2006.

Esto provocó el interés por Cancuén entre los investigadores y en el año de 1999 se inician los trabajos arqueológicos en Cancuén, dirigidos por Arthur Demarest, los cuales continúan hasta la fecha.

Figura 4. Panel 19 de Dos Pilas.



Tomado de [mayistas.blogspot.com](http://mayistas.blogspot.com)

Como resultado de estas investigaciones, Cancuén pasó de ser interpretado como un sitio de poca categoría a ser un sitio de gran importancia, principalmente por el papel que jugó durante la época prehispánica en el comercio entre las tierras bajas y las tierras altas, ya que se encuentra estratégicamente ubicado en el inicio de la ruta de intercambio Pasión-Usumacinta, justo donde el Río La Pasión comienza a ser navegable.

## 2. Investigaciones en el Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk,

**Operación 44.** En el año 2003 se realizaron algunos pozos en el área donde se descubrió el Marcador 1, trabajo dirigido por Tomás Barrientos (Coronado, 2006). En septiembre de ese mismo año se recuperó el Marcador 2, el cual había sido robado en el año 2001. En la temporada de 2004 Paola Torres y Antonieta Cajas realizan un total de 111 unidades en todo el Juego de Pelota Este,

haciendo descubrimientos muy importantes en el área de la cancha y en la estructura M7-1, como el Marcador 3 y el Panel 3, respectivamente. En la temporada de 2005 se da seguimiento al plan de excavaciones de la temporada anterior, realizando 54 unidades más, y lo más importante, se restauran varias secciones del Juego de Pelota Este, trabajo que estuvo a cargo de Anabella Coronado. Por último en 2006 se excavaron 37 unidades solamente en la estructura M7-1 con el objetivo de liberar el área interior de la estructura, y se finalizó con la restauración y limpieza de la misma, trabajos a cargo de Silvia Alvarado y Luis Luin.

**3. Historia de Cancuén.** A través de la arqueología y epigrafía se han logrado develar las etapas fundamentales de la evolución de Cancuén.

Según los datos cerámicos, la historia de Cancuén es corta. Abarca del año 652 d. C. cuando fue fundada, al 830 d.C. cuando fue abandonada (Forné *et al.* 2008).

De acuerdo con las inscripciones en el Panel 1 de Cancuén (Figura 5), en el año 656 d.C. *K'ii'b Ajaw* es nombrado gobernante de Cancuén por el gobernante de Calakmul *Yuk'noom Cheen*; dicho nombramiento se efectúa en Calakmul. Este personaje llega a Cancuén y probablemente establece una dinastía bajo el dominio de Calakmul, el cual meses antes había vencido a Tikal. En el año 677 CHAN-AHK-wi Taak-ki CHAY es nombrado por el ya anciano *Yuk'noom Cheen* como nuevo gobernante de Cancuén (Fahsen y Jackson 2002)

De esta manera Calakmul daba continuidad al dominio sobre este importante puesto de control para el tráfico comercial entre las tierras altas y tierras bajas, el cual posiblemente arrebató a Tikal.

El año 691 d.C. es la última mención que se hace de Calakmul en Cancuén. Para ese entonces Calakmul pasaba por momentos difíciles, los cuales culminaron con la derrota de éste en manos de *Jasaw Chan K'awill I* de Tikal en el 695 d.C.

Figura 5. Panel 1 de Cancuén, el cual detalla historia de la dinastía de Cancuén.



Tomado de archivo fotográfico de [www.mayasautenticos.com](http://www.mayasautenticos.com)

La segunda etapa de Cancuén es marcada por el cese de relaciones directas con Calakmul (c.a. 691 d.C.) y su alianza con Dos Pilas (700-760 d.C.), probablemente patrocinada por Calakmul, pero no de manera tan determinante.

En el año 705 d.C. Dos Pilas derrota a Tikal, que en ese entonces era gobernada por *Jasaw Chan K'awill I* (Sharer y Traxler 2006). En ese momento Dos Pilas por medio de alianzas matrimoniales y conquistas lograría establecerse como capital del reino de Petexbatún, y controlar esta importante área de comercio fluvial.

La alianza de Cancuén con Dos Pilas aun no está bien entendida. El Panel 19 de Dos Pilas es una buena fuente; en este se registra el primer ritual de

sangramiento del hijo del gobernante 3 de Dos Pilas *Toh Kin K'awiil* (727-741 d.C.) y una mujer de Cancuén. Por medio de este matrimonio Dos Pilas ocupaba el lugar dejado por Calakmul, y Cancuén continuaba como aliado de un sitio más poderoso (Fahsen y Demarest 2001).

Al parecer este es un periodo en el cual no se hace mucha referencia hacia Dos Pilas en Cancuén, y tampoco se registra la llegada o ascensión de ningún otro gobernante en Cancuén, hasta que *Taj Chan Ahk* asume el poder en 757 d.C. Incluso en el Panel 1 de Cancuén, que relata la historia dinástica del sitio, *Taj Chan Ahk* crea un nexo directo con los gobernantes nombrados por Calakmul, (*K'ill'b Ajaw* y *Chan Ahk Chay*), colocándose él mismo como sucesor de éstos sin mencionar a Dos Pilas o algún jerarca de este sitio.

Esto apunta a que durante el período de control de Dos Pilas sobre Cancuén no se nombró ningún gobernante en el sitio y tal vez únicamente se trataba de una élite local bajo la tutela de Dos Pilas. En el panel 2 de Cancuén se muestra la ceremonia de entronización de *Taj Chan Ahk*, acompañado de un personaje que podría ser un gobernante anterior o el gobernante 4 de Dos Pilas.

En Cancuén, la única mención a Dos Pilas se registró en la escalinata jeroglífica, donde se menciona al gobernante 4 de Dos Pilas *K'awiil Chan K'inich* participando en algún tipo de ritual tal vez con motivo de la ascensión al poder de *Taj Chan Ahk* (Fahsen, Demarest y Luin 2003).

El nacimiento de *Taj Chan Ahk* es en el año 742 d.C. tiempo en el que aún Dos Pilas mantenía una posición dominante en su relación con Cancuén y en la región. A la edad de 15 años, en el 757 d.C., *Taj Chan Ahk* se convierte en gobernante de Cancuén, seguramente bajo el consentimiento de *K'awiil Chan K'inich* de Dos Pilas, quien muere cuatro años después (761 d.C.), cuando Dos Pilas fue atacado y abandonado. Este hecho es aprovechado por *Taj Chan Ahk* para desligarse de Dos Pilas, y es desde este momento que Cancuén plasmaría su dominio en el área al sur de Petexbatun.

*Taj Chan Ahk* inicia un gran proyecto constructivo ya que durante su reinado crea uno de los palacios más grandes del área maya. Este palacio se construyó sobre la antigua acrópolis que de acuerdo con los datos arqueológicos y cerámicos es fechada hacia 650-700 d.C. El Palacio anterior quedó completamente enterrado en el relleno del Palacio Real de *Taj Chan Ahk*, construido entre 760 y 800 d.C. (Callaghan y Bauer 2003)

La primera fase del palacio está enmarcada cronológicamente en el Complejo Cerámico Concordia (650-760 d.C.) y asociado a los dominios de Calakmul y Dos Pilas. (Forné, et al., en Torres, e.p.). La renovación y ampliación que se llevó a cabo a partir de la llegada de *Taj Chan Ahk* al trono de Cancún corresponde al Complejo Los Laureles (760-d.C.), el cual marca el cambio ocasionado por la entronización de *Taj Chan Ahk* en el 757 d.C. y el cese de las relaciones con Dos Pilas en el 761 d.C. No obstante, el final de este complejo cerámico aún no está bien definido

Le sigue el Complejo Chaman (790-810 d.C.) el cual si bien es el más corto, es el de mayor representación en el sitio, lo que podría ser indicio de un periodo de mucha ocupación del mismo (Torres, e.p.). Es en este lapso de 40 a 50 años que Cancún llega a su máximo nivel de poder y control sobre el área del Río La Pasión y de su comercio fluvial. En esta época se llevaron a cabo la mayor cantidad de obras arquitectónicas, entre ellas el Juego de pelota de *Taj Chan Ahk* que incluyó la remodelación de la estructura M7-1 y la colocación de la mayoría de obras escultóricas.

En el campo regional, Cancún tomó el dominio sobre Machaquilá, sitio al cual parece estuvo ligado desde el Clásico Temprano, ya que ambos están mencionados en las estelas 1 y 3 de Tres Islas (Fahsen y Demarest 2001).

Según Fahsen el Juego de Pelota Este fue construido para conmemorar y plasmar esta relación de poder, ya que el uso del glifo emblema de Machaquilá por *Taj Chan Ahk* en varios monumentos escultóricos hacen referencia al dominio de Cancún sobre Machaquilá (Panel 3, Marcador 2 y 3), así como en el Panel 1,

que no fue encontrado in situ, pero que es muy semejante en su técnica escultórica a los monumentos de la cancha, en especial al Panel 3 (Fahsen y Barrientos 2006).

Es muy probable que los relieves de estuco de la fachada superior de la estructura M7-1 tengan relación con estas obras escultóricas y su temática especialmente con el Panel 3, localizado en esta estructura. La construcción estaría asociada al Complejo Chaman (790-810 d.C.).

Existen algunas dudas acerca del año de la muerte de *Taj Chan Ahk* y puede ser que haya ocurrido en el año de 796 o en 799 d.C. De cualquier forma le sucede su hijo *Kaan Ma'x*, el cual gobierna solamente por uno o cuatro años, ya que su reinado terminaría de forma rápida y violenta. Los restos óseos de *Kaan Ma'x* fueron localizados en la estructura L7-27, la más grande del sitio, pero que nunca fue terminada. El entierro de este gobernante está asociado con el de una mujer que según se especula pueda ser el de su esposa. A pesar que estos enterramientos guardaban los restos de individuos de gran importancia, especialmente *Kaan Ma'x*, el contexto arqueológico indicó que fueron depositados con bastante prisa y poco cuidado (Barrientos *et al.* 2006).

Si relacionamos esto con los hallazgos hechos en la “piscina real” de Cancuén, dentro de la cual se descubrió gran cantidad de restos óseos pertenecientes a nobles (los cuales fueron asesinados); posiblemente el gobernante de Cancuén también haya sido asesinado en esa ocasión, ya que Cancuén nunca recuperó su hegemonía, y fue abandonado en los inicios del siglo IX.

Durante el período Postclásico Cancuén fue re-ocupado pero no llegó a agrupar una gran cantidad de población, ni ésta estuvo localizada en todo el sitio. Más bien se ha encontrado evidencia de esto sólo en algunos montículos, por lo cual no se trató de una nueva etapa en el desarrollo sociocultural del sitio. (Torres, e.p.)

## **B. Metodología**

El análisis de los estucos es una actividad que exige ser realizada en un laboratorio arqueológico, para lo cual se tuvo a disposición las instalaciones del laboratorio del Proyecto Arqueológico La Corona.

Se contó con la autorización del IDAEH para efectuar el traslado de las cajas que contenían los estucos, las cuales se encontraban en el Campamento del Proyecto Cancuén, en Petén, y otra parte en bodega en el laboratorio de la Ciudad de Guatemala.

Luego de tener a disposición las cajas dio inicio el análisis, el cual fue compuesto de micro-procesos, los cuales son los siguientes:

1. Selección de fragmentos: se descartaron los que se consideró no eran de relevancia para los objetivos de este trabajo, es decir que no aportaban mayor información (repellos).
2. Se pesó todo el material que se conservó y el que se descartó. Se pesó por tipo, separando elementos iconográficos (plantas, plumas) y elementos epigráficos.
3. Limpieza de fragmentos seleccionados. Se realizó únicamente una limpieza mecánica, para la cual se utilizaron palillos de madera para remover tierra acumulada en fisuras y cepillos dentales (suaves y medianos) para limpiar las superficies.
4. Registro (fotografía, códigos) de fragmentos que mostraron rasgos relevantes (glifos, elementos iconográficos, escultura).

La gran mayoría de fragmentos importantes ya contaban con un código asignado, siendo estos los fragmentos excavados en 2004 y 2005. Por su parte los fragmentos excavados en 2006 no presentaban código, por lo que se les asignó uno.

El código para identificar a los fragmentos de estuco seleccionados es:

### CANE-1-05 o CANE-1-06

Que significa: Cancuén, estuco, no. correlativo, y año en que fueron registrados (2005) o excavados (2006)

5. Restitución: se buscó asociar la mayor cantidad posible de fragmentos de acuerdo a su ubicación original, buscando rearmar las secciones más relevantes de la fachada de estuco de M7-1, es decir, las que contenían personajes, jeroglíficos, elementos iconográficos, u otro rasgo importante.

El primer paso en la restitución se dio al momento de limpiar y registrar las piezas. Como era de esperar, se presentaron casos donde era obvio que de dos o más fragmentos al unirlos se lograba armar uno solo.

Luego de lograr unir varios fragmentos, se hizo necesario recurrir a criterios para no separar más los fragmentos que en su momento formaron parte de un todo.

El primer criterio utilizado fue agrupar los estucos por ubicación, es decir de acuerdo con la unidad de excavación donde fueron encontrados. Éste se basa en pensar que conforme la fachada de estuco se deterioraba, al desplomarse los muros o su repello de estuco los restos iban cayendo en un lugar cercano a su lugar original en la fachada. Es decir su deposición final en el suelo refleja en cierto grado su posición original en la fachada de la estructura M7-1.

El segundo criterio se basó en hacer asociaciones de elementos que pudieran o debieran estar relacionados. Por ejemplo, se identificaron fragmentos que formaron las extremidades de una figura humana y otros que representaban manos, lo que nos da suficientes indicios de que estos formaban un elemento único.

El último criterio fue asociar por similitud de forma, ya que se presentaron varios elementos que se lograron agrupar por ser idénticos o presentaban

variación únicamente en tamaño o en estado de conservación. En su gran mayoría estos conjuntos se formaron con elementos iconográficos.

6. Las secciones que lograron restituirse y los conjuntos de elementos iconográficos que se formaron, se sometieron a un nuevo análisis buscando identificar o descifrar, según fue el caso, las figuras, inscripciones o representaciones iconográficas que plasmaron.
7. Por último, luego de formar estos conjuntos se hicieron asociaciones entre éstos, es decir lograr reconstruir (no físicamente) por medio de la asociación de símbolos, significados e ideas, lo que alguna vez decoró la fachada de la estructura M7-1.

## V. MARCO TEÓRICO

Desde los inicios de la Arqueología se han utilizado muchos y variados enfoques teóricos para el análisis e interpretación de sus datos, dando como resultado una expansión y diversificación de sus capacidades interpretativas.

El acercamiento al registro arqueológico ha cambiado de igual manera. Ha pasado de ser un proceso de descripción a uno de interpretación, no únicamente del artefacto en sí, sino de la acción humana de la cual es portador.

Pero, ¿de qué manera la arqueología sobrepasa la barrera del tiempo al interpretar el registro arqueológico, y logra descubrir en éste las “huellas” o “rastros” del pensamiento de los hombres y mujeres pasados pertenecientes a determinado grupo social?

Como ya se mencionó, los restos arqueológicos están cargados de estas ideas, de todos estos significados, y el objetivo principal es lograr la mejor interpretación posible. Se busca una interpretación lo más cercana al pasado que se estudia, dirigida por un rigor científico, pero sin caer en la ilusión de pretender conducirnos por una objetividad total, o una arrogancia que nos haga querer descubrir una verdad absoluta. De esta manera, el pasado, tal como lo conocemos y divulgamos, es una creación social que se produce y reinterpreta constantemente.

El enfoque que se utilizará en la interpretación de los estucos de la estructura M7-1 es el enfoque simbólico-cognitivo. Éste es un resultado del cuestionamiento y crítica de los esquemas materialistas del pensamiento positivista que caracterizan a la arqueología procesual y al movimiento de la Nueva Arqueología, que tienden a ver a los fenómenos culturales como epifenómenos en el cambio social. El enfoque simbólico-cognitivo incorpora elementos de otras corrientes como el estructuralismo, marxismo, post-estructuralismo y del movimiento post-procesual.

## **A. Arqueología simbólica-cognitiva**

Como se mencionó, se puede referir a éste como una síntesis del debate entre la arqueología procesual y posprocesual, ya que acopla elementos de cada una de estas corrientes. Sin embargo es necesario entrar más en detalle y aclarar lo que es el enfoque simbólico-cognitivo, analizando los elementos que incorpora:

**1. La Arqueología Procesual o Nueva Arqueología.** La Arqueología Procesual o Nueva Arqueología surgió en los primeros años de la década de 1960, muy influenciada por la teoría de sistemas, teoría ecológica y teoría evolutiva, tanto en su acercamiento teórico como en la metodología. La arqueología procesual buscaba un acercamiento científico al proceso cultural, lo cual implicaba el uso del método científico de formulación y prueba de hipótesis para generar leyes.

Una de sus principales ramas o desarrollos fue la Teoría de Sistemas, muy influenciada por el materialismo cultural de Leslie White, y por la ecología cultural de Julian Steward (Preucel 2006)

Dicha teoría establece la existencia de distintos sistemas que se relacionan entre sí, dentro de los cuales se desenvuelve el ser humano.

«Los sistemas culturales se pensaba que existían en un estado de homeostasis o balance, el cual era alterado únicamente a través de la acción de un elemento externo, como el ambiente» (Preucel 2006:96).

Desde esta perspectiva el individuo tiene la función de mantener el equilibrio dentro de un sistema del cual forma parte, pero al cual no afecta voluntariamente a menos que este se lo exija.

Es decir, un sistema cultural sirve como medio de adaptación. Así como nuestro cuerpo ha evolucionado para adaptarse mejor a las exigencias de nuestro entorno, la cultura y todos sus componentes (tecnología, costumbres, formas de organización social, religión, etc.) se han constituido y basado en esta misma necesidad de adaptación.

La acción o capacidad de hacer de los seres humanos es incitada por esta necesidad. Lo que a su vez se refleja en la cultura material de una sociedad, como un comportamiento de adaptación.

En este enfoque no era posible ver o descubrir en el registro arqueológico ningún otro comportamiento más que el de adaptación, asociado con la función del artefacto o elemento en cuestión. El registro arqueológico no nos decía nada acerca de los pensamientos de sus autores y otros factores que afectan la acción humana, o como ésta configura el entorno y el cambio social.

No obstante, dentro de la arqueología procesual surgió el movimiento cognitivo, que plantea buscar los rastros del mapa cognitivo de sociedades antiguas, por medio del estudio de sus restos culturales.

**2. El enfoque cognitivo.** Según Mathew Johnson (1999), se puede estudiar los pensamientos de culturas antiguas conservando los componentes esenciales de un acercamiento procesual, como lo son objetividad científica, la prueba de enunciados o hipótesis y cierta inclinación a un modelo de sistemas más amplio, en el sentido de la importancia de la acción humana.

En su libro *Archaeological Semiotics* Robert Preucell (2006) señala a Collin Renfrew como uno de los arqueólogos que más han desarrollado la arqueología cognitiva-procesual:

«Dentro de los principios de este acercamiento está el deseo de incorporar información acerca de los aspectos cognitivo y simbólico de las sociedades tempranas, el reconocimiento del rol activo de la ideología, y del potencial constitutivo de la cultura material, y el interés en el conflicto interno como una fuerza significativa en el cambio cultural» (Preucel 2006:99).

Este enfoque cognitivo, aunque no deja de lado el rigor científico que persigue la arqueología procesual, si aceptó la importancia de la acción humana, que no es determinada por una necesidad de adaptación o por estructuras y leyes de las cuales no es consciente.

«Esta nueva síntesis [...] permanece en la línea principal de la Arqueología Posprocesual. Todavía desea explicar más que describir. Aún enfatiza el rol de la generalización dentro de su estructura teórica, y hace hincapié en la importancia de no únicamente formular hipótesis, sino que ponerlas a prueba contra la nueva información [...] Busca activamente incorporar en sus formulaciones la información de los aspectos cognitivo y simbólico de las sociedades tempranas» (Renfrew y Bahn 1991:431).

Dentro de la arqueología cognitiva se han definido dos líneas de investigación, a la primera se le denomina “estudios evolutivos” y a la segunda “estudios cognitivos procesuales”. La diferencia radica en su objeto de estudio, ya que la primera trata acerca de los orígenes y la evolución de las habilidades cognitivas de la mente humana; cómo nuestro cerebro va evolucionando y aumentando su capacidad y emerge la conciencia, el lenguaje y el uso de herramientas. La segunda trata de identificar los procesos cognitivos de sociedades y civilizaciones antiguas, a través del estudio de su cultura material (Preucel 2006).

Siguiendo la denominación de Renfrew, la línea de estudios cognitivos procesuales es la que más se aplica en las investigaciones arqueológicas de sociedades con un mayor grado de complejidad, como el caso de la civilización maya, principalmente porque estas poseen un sistema de representación de ideas más elaborado, por ejemplo, sistema de escritura, de medidas, cánones artísticos, etc. Cada uno de estos sirve como medio de expresión de pensamiento abstracto y representación del entorno.

«Generalmente es aceptado que lo que más distingue a la especie humana de otras formas de vida es nuestra habilidad de usar símbolos. Todo pensamiento inteligente y verdaderamente todo discurso coherente está basado en símbolos, las palabras son símbolos, en las que los sonidos o las letras escritas representan un aspecto del mundo real. Usualmente, sin embargo, el significado es adscrito a un símbolo de manera arbitraria: no hay nada para indicar que una palabra o signo específico debe representar determinado objeto en el mundo en vez de otro [...] Aún más, el significado dado a cada símbolo es particular a cada tradición cultural» (Renfrew y Bahn 1991:339).

Los seres humanos nos distinguimos de otras especies animales principalmente por la capacidad de nuestro cerebro. Con base en esto hemos

sido capaces de desarrollar métodos de comunicación más avanzados, basados en un lenguaje articulado el cual hemos plasmado en signos. Hemos cargado de significado nuestro entorno y lo hemos clasificado y organizado. Esto último es fundamental, porque la mente humana tiene la capacidad de crear y usar símbolos, por medio de los cuales representamos conceptos. En otras palabras hemos creado “mapas cognitivos” de nuestra realidad; y en base a estos actuamos y nos desenvolvemos.

Queda claro que se abre una brecha entre los estudios evolutivos y los estudios cognitivos procesuales, los cuales no solo se diferencian por su objeto de estudio, sino por su marco teórico, ya que los estudios evolutivos siguen una línea mucho más positivista y en concordancia con los enunciados de la Nueva Arqueología, presentando una mayor homogeneidad teórica, por decirlo de alguna manera. Mientras tanto los estudios cognitivos procesuales han sido influenciados mayormente por corrientes críticas del positivismo (estructuralismo, marxismo, post-procesual) lo que ha ocasionado una definición algo confusa de lo que es la arqueología cognitiva. Preucel (2006:163) afirma que

«...existe un problema para diferenciar la arqueología cognitiva, de otras como la procesual y post-procesual, que aunque lo reconozcan o no, también estudian aspectos cognitivos.»

Whitley (1998:6) define la arqueología cognitiva como «un acercamiento que busca explicaciones del comportamiento humano en parte refiriéndose explícitamente a la mente humana.»

Para Renfrew y Bahn (1991) el significado de un símbolo no viene dado únicamente por el objeto, se debe poner especial atención en el contexto específico de cada hallazgo. Saber que cada objeto que encontramos es en parte los productos del pensamiento y la intención humana.

«Como un primer paso concreto es útil asumir que existe en cada mente humana una perspectiva del mundo, un marco interpretativo, un mapa cognitivo» (*Ibíd.* 1991:340).

Estos mapas cognitivos son particulares de cada sociedad, por lo tanto el significado adscrito a los símbolos utilizados no es revelado de una manera

explícita. Por el contrario es fundamental que toda interpretación se haga en contexto, en relación con otros símbolos y no de forma aislada.

Precisamente el objetivo de la arqueología cognitiva es describir e interpretar los trazos de estos mapas cognitivos antiguos presentes en el registro arqueológico.

Collin Renfrew y Paul Bahn (1997:347) explican este objetivo:

«Estamos interesados en estudiar como los símbolos fueron usados. Queremos decir que entendemos todos sus significados tal vez sea muy ambicioso, si esto implica todo el significado que tenían para los usuarios originales. Sin hacer un análisis muy profundo, podemos definir el significado como la relación entre símbolos. Como investigadores actuales podemos esperar establecer algunas, pero bajo ninguna circunstancia, todas las relaciones entre los símbolos que se observaban originalmente.»

Estos mismos autores definen cinco áreas de investigación, las cuales son:

- a) Medidas: por medio de la creación de símbolos que representan una medida o cantidad (tiempo, espacio) organizamos nuestro entorno.
- b) Planeación: representación de acciones a realizar en el futuro.
- c) Organización: uso de símbolos para mediar nuestra relación con otros humanos, por ejemplo la utilización de símbolos de poder, o de identificación o pertenencia a cierta institución.
- d) Relación con lo sobrenatural: a través del uso de símbolos el ser humano establece una relación directa con lo sobrenatural, con un mundo de seres al cual se accede con el uso ritual de ciertos símbolos. Por ejemplo la comunión para los católicos, significa la unión de nuestro cuerpo y alma con el cuerpo y sangre de Cristo. En esta área caería el estudio de la religión y cultos antiguos.
- e) Representación: este campo en opinión de los autores es el de mayor potencial interpretativo, pues se encarga de estudiar como las sociedades antiguas representaban su realidad, por lo tanto se tiene un mayor acercamiento al mapa cognitivo de estas. Las fuentes principales son el arte y la escritura.

Kent Flannery y Joyce Marcus (1993:36) también puntualizan acerca de las áreas de interés, o mejor dicho los campos cognitivos a los que la arqueología puede acceder. En su opinión la arqueología cognitiva estudia todos los aspectos de las culturas antiguas que son producto de la mente humana: la percepción, la descripción y clasificación del universo (cosmología); la naturaleza de lo sobrenatural (religión); los principios, filosofías, ética, y valores por los cuales una sociedad es gobernada (ideología); la forma en la cual los aspectos del mundo, son dados a entender o transmitidos en el arte (iconografía); y todas las demás formas del comportamiento intelectual y simbólico humano que sobrevive en el registro arqueológico.

Según Preucel (2006) la arqueología cognitiva ha incorporado el interés por los aspectos simbólicos y cognitivos de las sociedades antiguas, reconociendo que la ideología tiene un rol activo dentro de la sociedad, así como el potencial constitutivo de la cultural material, y la importancia del conflicto interno como una fuerza significativa en el cambio cultural. Todo esto manteniendo una forma modificada de positivismo.

**3. Los enfoques estructuralista, post-estructuralista y el movimiento post-procesual.** Si bien es cierto que la arqueología estructuralista es una de las muchas ramas del procesualismo; es muy importante el papel de la teoría estructuralista como crítica a los esquemas funcionalistas procesuales y como una influencia muy importante en el surgimiento y desarrollo de la arqueología post-procesual. Principalmente esta crítica se dirige al énfasis que el funcionalismo pone en ver la cultura como una vía de adaptación, o como un epifenómeno para la explicación arqueológica.

James Deetz en su libro *Invitation to Archaeology* es de los primeros en ofrecer un enfoque estructuralista y ocuparse del campo cognitivo, al definir la arqueología cultural como el estudio de los pueblos pasados en términos de sus aspectos físicos, culturales y psicológicos. Para él la forma de producir los artefactos estaba determinada por una estructura de reglas (citado por Preucel 2006:101).

Al hablar Deetz (1967) acerca del método arqueológico lo divide en tres procesos: observación, descripción y explicación; estos son necesarios para lograr decir algo acerca de la cultura que se estudia basándose en sus restos arqueológicos. En el nivel de explicación, «el arqueólogo se pregunta qué significan sus materiales en términos de la cultura que los produjo en el pasado distante» (Deetz, 1967:9).

Además, la explicación o interpretación debe tomar en cuenta cuatro aspectos: el contextual, el funcional, el estructural y el de comportamiento.

Es en el aspecto estructural y de comportamiento, donde podemos apreciar el interés por lo cognitivo.

«Todos los objetos son reflejos de los pensamientos de las personas que los fabricaron. El aspecto estructural [...] nos dice algo acerca de estas normas culturales que llevaron a su producción» (*Ibíd.* 1967:10).

Estas normas o reglas se transmiten de generación en generación, originando que los patrones de producción sean similares; es decir, existe un comportamiento que es guiado por estas normas:

«La aplicación repetitiva de estas normas muestra un patrón de comportamiento que se refleja en el aspecto de comportamiento del artefacto» (*Ibid* 1967:11).

El estructuralismo pone de manifiesto la importancia que la cultura tiene en determinar las actitudes de los humanos.

«Todas las actividades diarias, desde comer a remover los desperdicios, no son resultados de alguna ventaja adaptativa. Estas varias funciones toman lugar dentro de un marco cultural, un arreglo de ideas y normas, y no podemos entender estas variadas actividades negando cualquier rol de la cultura» (Hodder, 1982:4).

El estructuralismo busca las estructuras mentales sobre las cuales se construye la conducta humana y por medio de las cuales percibimos y captamos nuestro entorno.

Con el estructuralismo el campo cognitivo empieza a tener más importancia en los estudios arqueológicos. Al igual que un texto, un artefacto arqueológico

puede ser interpretado identificando las relaciones entre los elementos que lo conforman y sus relaciones con otros artefactos o elementos en distintos contextos.

Se mencionó el papel del estructuralismo como una influencia muy importante de la arqueología posprocesual, pero es necesario mencionar la crítica que éste ha recibido desde el posestructuralismo y posprocesualismo, las cuales han servido también como base para el desarrollo de otras corrientes teóricas en la arqueología, como el enfoque simbólico-cognitivo.

«Las críticas tanto hacia el funcionalismo como al estructuralismo se centran en la inhabilidad de estos acercamientos de explicar los contextos históricos particulares y las acciones significativas de los individuos construyendo el cambio social dentro de esos contextos» (*Ibid.* 1982:8).

Según Hodder el problema en los enfoques arqueológicos estructuralistas es que no desarrollaron una teoría de la práctica, es decir, una vez más el individuo se veía inmerso en una estructura de códigos, normas, y leyes de las cuales no estaba consciente, que simplemente replicaba. Por lo tanto no era un agente de cambio social ni de generación de nuevas estructuras.

Christopher Tilley (1982) pone de manifiesto que existen dos tendencias en el papel del individuo y de la sociedad en los procesos históricos. Por una parte está el individualismo, que da más importancia al actor individual y a sus motivaciones y deseos como motor del cambio social y no considera la influencia de estructuras e instituciones sociales como modificadores de las actitudes de los individuos.

«Los fenómenos sociales únicamente pueden ser analizados y explicados exitosamente en términos de las disposiciones subjetivas de los individuos que constituyen sociedades» (Tilley, 1982:27).

Caso opuesto es el holismo de la sociología de Durkheim, en el cual la sociedad está sobre todos los individuos y el cambio se da a espaldas de estos. Este enfoque influyó grandemente a la arqueología procesual, sobre todo a la

teoría de sistemas, donde la acción individual no tiene ninguna importancia para la interpretación y al análisis de los procesos históricos (*Ibíd.* 1982).

Para Tilley la relación entre individuo y sociedad es una relación dialéctica, en la cual cada una de las partes afecta a otra. Sin individuos no se puede concebir la existencia de sociedades, ni de estructuras o instituciones, y son las motivaciones y acciones de los individuos las que las originan; sin embargo estas posteriormente vienen a configurar la acción de los individuos.

Siguiendo a Berger y Luckman, Tilley describe esta relación como un proceso dialéctico: El proceso dialéctico consta de tres momentos sincrónicos: externalización, objetivización, e internalización. El individuo internaliza características que le son dadas de fuera y estas se convierten en contenido de su propia conciencia que él externaliza de nuevo mientras continua viviendo y actuando en la sociedad. La sociedad es una objetivización o externalización del hombre, y el hombre internaliza o se apropia de la sociedad en su conciencia (*Ibíd.* 1982).

Todo esto guarda relación con el concepto de estructura social que propone Tilley (1982), en el cual las estructuras son entidades dinámicas dialécticamente relacionadas, es decir que incorporan contradicciones y no-correspondencias en la relación de sus elementos. Las estructuras son específicas para cada grupo, espacio y tiempo.

«Las estructuras pueden ser vistas como una serie de principios estructurales relacionados internamente, el medio a través del cual las acciones de individuos y grupos dentro de la formación social son mediadas y cobran significado» (*Ibíd.*1982:29).

Siempre hay un continuo estado de estructuración. Las acciones humanas son mediadas por estructuras, y en consecuencia las estructuras son reformuladas y reconstruidas activamente por la capacidad de hacer de los individuos (Bhaskar, en Tilley 1982).

El pensamiento de Tilley y del posestructuralismo relacionado a la acción humana se basa en el concepto de *praxis* del Marxismo, el cual se refiere a la

capacidad de hacer y de actuar. El marxismo pone a los hombres como creadores de la historia, pero en condiciones determinadas por la forma de producción y las relaciones dentro de las cuales se realiza esta actividad. Sin embargo el posestructuralismo va mas allá de la producción de bienes económicos e incorpora aspectos políticos, culturales, ideológicos, entendiendo por medio de esto que la *praxis* también produce el entorno social del hombre y el hombre mismo.

«Todos los productos del trabajo, tal como la cultura material, encarnan las propiedades de la mente. Son los resultados de la actividad intencionada en relación con propósitos y creencias, y encarna significados [...] En el proceso de transformar el mundo a través de la actividad practica, el hombre se transforma a sí mismo y altera las condiciones de su propia existencia futura» (Tilley 1982:32).

El hombre altera su mundo, su existencia, y construye a su alrededor un mundo de significados por medio de distintas estructuras sociales, que son medios para canalizar la acción humana y sus productos, creando al mismo tiempo principios que influirán la acción humana.

«La arqueología es doblemente contextual en el sentido que debe considerar determinadas formaciones sociales y los momentos situados social, temporal y espacialmente dentro de la totalidad, a través de la cual la formación social es reproducida o transformada. La cultura material, como una producción humana, encarna significados. No es simplemente un elemento pasivo sino un elemento activo en la reproducción y transformación de la forma social» (*Ibíd.* 1982).

Otro aspecto que cuestionó el posprocesualismo fue la aplicabilidad del método lingüístico y el uso de análisis semióticos del estructuralismo a la cultura material. Hodder argumentó que la cultura material no siempre tiene un significado explícito, y sus símbolos no son arbitrarios como lo son las palabras. En otras palabras, las relaciones entre los símbolos no son tan evidentes como lo es en el lenguaje, por el hecho de que en la cultura material la relación entre el significante y su significado no es tan evidente.

Según Preucel, muchos acercamientos posprocesuales incorporan distintos aspectos del post-estructuralismo en su marco teórico, dando mayor importancia a temas como la ideología y el poder desde un punto de vista étnico, de género y de clase, así como la adopción del método hermenéutico (el pasado es como un texto que puede ser interpretado) (Preucel 2006).

La incorporación de la hermenéutica en la arqueología se debe principalmente a la visión de la cultura material como un texto que puede interpretarse, lo que ha dado relevancia al aspecto simbólico y por ende cognitivo del registro arqueológico. Hodder al proponer su analogía textual resalta que el registro arqueológico no puede ser interpretado de manera aislada, este está inmerso en una serie de interrelaciones que constituyen su contexto arqueológico.

«El significado es una cualidad relacional y no una cualidad trascendental que queda depositada en el artefacto a través del tiempo y el espacio» (Preucel 2006:140).

Al igual que Tilley, Hodder plantea la importancia de las relaciones contextuales al momento de analizar el registro arqueológico, ya que representa formas específicas de organización y producción, así como mundos de significado particulares de sus productores.

## **B. Conclusión**

Luego de revisar los distintos elementos que configuran el enfoque simbólico-cognitivo podemos puntualizar sus aspectos metodológicos y teóricos clave.

Su método no niega el análisis científico de las evidencias y materiales así como la producción de interpretaciones fundamentadas y respaldadas por el propio registro arqueológico.

Aunque existan concordancias con los métodos del procesualismo, en el análisis e interpretación del registro arqueológico se acepta el hecho que la acción

humana se ve orientada por las propias intenciones, deseos, aspiraciones, creencias, etc., y por ciertos principios emanados de diversas formaciones sociales, y no como una respuesta adaptativa a su entorno. Por esto el actuar humano tiene un papel determinante en el proceso histórico que a lo largo del tiempo configura a los distintos grupos sociales. El producto de la acción humana es receptáculo de la propia acción.

El registro arqueológico refleja o encarna estos estímulos, mapas cognitivos y significados del actuar humano; como arqueólogos buscamos interpretarlo por medio de nuestra propia visión, es decir aplicando ideas y teorías sobre los restos materiales de quienes lo produjeron.

Para una interpretación adecuada es necesario tomar en cuenta el contexto dentro del cual se produjeron los restos que analiza la arqueología, ya que fueron producidos en un momento determinando en tiempo y espacio, y son analizados e interpretados también en un momento específico, por lo que se establece una relación dialéctica entre el registro arqueológico y su intérprete. En la cual el investigador después de analizar los datos obtenidos, argumenta sobre los mismos, pero dicha argumentación o interpretación siempre estará sujeta a cambios derivados de un nuevo estudio del registro arqueológico, dependiendo del enfoque bajo el cual se lleve a cabo y de los objetivos planteados.

La cultura material tiene un papel importante en la configuración de la sociedad, pues es un medio de transmisión de ideas; al mismo tiempo que comunica, influencia el pensamiento humano, la interpretación que hacemos de la cultura pasada es condicionada por nuestra propia cultura que al mismo tiempo es influenciada por el pasado que interpretamos y construimos. Es decir no es estático en ninguna momento, al estar sujeto a la interpretación, acerca del pasado nunca se escribe con letra muerta, ya que nunca ha existido una única versión del mismo, más allá de las aspiraciones de algunos de que así sea.

En el caso de los relieves de estuco, al analizarlos podemos revelar el ¿por qué? y ¿para qué? de su construcción, pues son producto de la acción humana

pensada, motivada, y dirigida, dentro de un contexto social que engloba a los distintos grupos humanos pasados y presentes, con los cuales compartimos estructuras o mapas cognitivos y por lo tanto podemos llegar a interpretar y comprender su actuar en cierto grado.

## **VI. DESCRIPCIÓN DE LOS RELIEVES DE ESTUCO DE LA ESTRUCTURA M7-1**

### **A. El Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk y la Estructura M7-1**

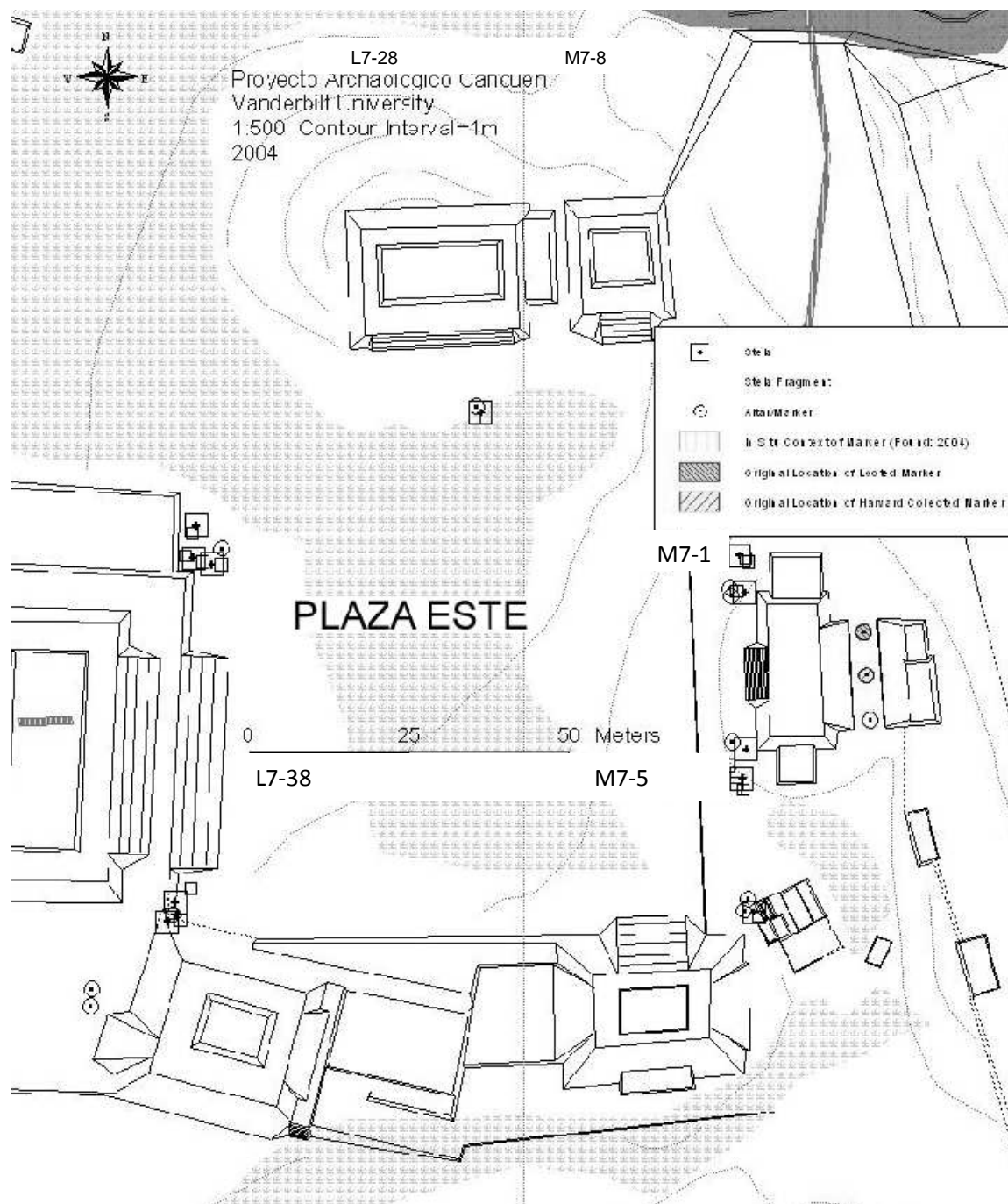
La estructura M7-1 de Cancuén forma parte del conjunto del Juego de Pelota Este (Figura 1 y 6), también conocido como “Juego de Pelota de Taj Chan Ahk”. Dicho conjunto arquitectónico se ubica en la Plaza Este del sitio y está conformado por la estructura M7-1 al Oeste y la estructura M7-2 al Este, conformando al medio la cancha del juego de pelota.

Arquitectónicamente, M7-1 se define como una estructura formada por una plataforma basal de aproximadamente 22 m. de largo por 12 m. de ancho. Del lado oeste una escalinata formada por 9 escalones lleva a un corredor que rodea a la superestructura, a la cual se accede por medio de una pequeña escalinata de tres peldaños. La superestructura es una construcción rectangular de aproximadamente 20 m. de largo por 8 m. de ancho que es muy probable que haya tenido la mayor carga de relieves de estuco. Al centro tiene la entrada principal y dos accesos laterales secundarios (Coronado 2006).

En el interior de la superestructura se logró determinar la existencia de dos cuartos, uno al norte y otro al sur separados parcialmente por un muro, además de dos pequeños accesos que llevan a una banca en la fachada este desde el cuarto sur. Posiblemente esta banca servía como asiento para observar el ritual del juego de pelota en la cancha. En la fachada norte se localizó un pequeño cuarto que encierra una banca, que posiblemente haya servido como espacio de preparación o purificación asociada con el juego de pelota. Además la plataforma basal tiene dos plataformas bajas en el lado sur y norte (Alvarado 2008).

La estructura M7-1 originalmente fue un templo o santuario. Tenía una orientación norte-sur y formaba parte de los edificios que en su momento rodeaban toda la Plaza Este. Esta plaza estaba delimitada al Oeste por la fachada este del Palacio, al Norte por las estructuras L7-28 y M7-8, al Sur por la estructura M7-5, y al Este por la estructura M7-1.

Figura 6. Mapa de Plaza Este.



Mapa por Marc Wolf, tomado de Proyecto Arqueológico Cancuén, Informe Final No. 7, Temporada 2006.

Durante el reinado de *Taj Chan Ahk* la estructura M7-1 fue modificada para darle otro tipo de funciones.

«La parte posterior de la estructura fue remodelada, para poder tener la inclinación necesaria y crear el cuerpo Oeste del juego de pelota [...] Las excavaciones interiores y el estudio detallado de las líneas de los cuartos, indican diferentes fases constructivas relacionadas con el cambio de función de la edificación» (Wolf 2006:19).

«Los materiales de construcción usados fueron de buena calidad, hechos en base a caliza cortada en bloques parecidos a ladrillos... Los mismos materiales fueron utilizados para originar la inclinación del patio de juego, agregando una nueva fachada al frente de la Estructura M7-1 y dos pequeñas plataformas insertadas en los lados Norte y Sur» (*ibíd.* 2006:20).

Además de la modificación de la estructura M7-1 se dio la modificación del palacio. La estructura L7-27 pasó a conectar el palacio con la Plaza Este, modificándose su fachada Este con las mismas técnicas y materiales constructivos utilizados para la creación del Juego de Pelota de Taj Chan Ahk. (*Ibid.* 2006)

La investigación arqueológica ha localizado cuatro monumentos asociados con el Juego de Pelota de Taj Chan Ahk: los tres marcadores/altares localizados en la cancha, y el panel 3 localizado en la fachada Oeste de la estructura M7-1. El primer descubrimiento realizado en esta área data de 1915, cuando Sylvanus Morley descubrió el ahora denominado Marcador 1.

Al frente de la estructura M7-1 se erigieron cuatro altares y estelas lisas frente a su fachada oeste y entre el escombros se recuperó una gran cantidad de fragmentos de estuco modelados con distintos motivos, dejando claro que su fachada fue finamente decorada.

Según Mark Wolf la Plaza Este en tiempos tempranos fue el centro del sitio de Cancuén y posteriormente esta misma se cree fue la entrada principal del sitio, pues ésta lleva directamente al palacio. Esto se puede relacionar con los descubrimientos hechos en la Plaza Este y en el conjunto del Juego de Pelota de Taj Chan Ahk.

En el lado Norte, frente a las estructuras L7-28 y M7-8, se identificó un conjunto altar estela al Oeste. Frente a la fachada Este de la estructura L7-27 también se localizaron varios conjuntos altar-estela.

En la temporada 2006 se llevó a cabo un recuento de los monumentos de Cancuén, contándose en total 41 monumentos y clasificados de la siguiente manera: 12 altares lisos, 6 altares con inscripciones, 15 estelas lisas, 4 estelas con inscripciones, 3 paneles y una Escalinata Jeroglífica (Barrientos y Fahsen 2006).

La mayoría de los monumentos fueron encontrados en asociación con las distintas estructuras que conforman la Plaza Este. Las cifras indican que 4 altares con inscripciones, 10 altares lisos, 14 estelas y 1 panel se encuentran en esta plaza, es decir 28 de 41 monumentos (el 68% del total) se encuentran concentrados en el área. De todos estos monumentos, los asociados con el Juego de Pelota de Taj Chan Ahk y a las estructuras que lo conforman son los siguientes:

Altar 1. Marcador sur de la cancha del juego de pelota.

Altar 3. Marcador norte de la cancha del juego de pelota.

Altar 5. Marcador central de la cancha del juego de pelota.

Altar a y Estela 5: conjunto altar-estela frente a la fachada Oeste de M7-1.

Altar b y Estela 6: conjunto altar-estela frente a la fachada Oeste de M7-1.

Altar c y Estela 7: conjunto altar-estela frente a la fachada Oeste de M7-1.

Altar l y Estela 4: conjunto altar-estela frente a la fachada Oeste de M7-1.

Altar d: al oeste de altar c frente a la fachada Oeste de M7-1.

Panel 3: Encontrado en la escalinata de la fachada Oeste de M7-1.

En total son 13 monumentos, un 31% del total de monumentos en el sitio y un 46% del total de monumentos de la Plaza Este. De todos estos monumentos del juego de pelota, los Altares/Marcadores 1, 3, 5, y el Panel 3 son los únicos con inscripciones.

Esto nos habla de la importancia que tuvo esta área a lo largo de la historia de Cancuén, en el ámbito sociopolítico, ideológico y cosmogónico.

Esto podría demostrar que cuando *Taj Chan Ahk* toma el poder la figura del gobernante es exaltada sobre la comunidad. Lo individual ahora prevalece sobre lo colectivo, y muestra de esto es la gran cantidad de monumentos y obras arquitectónicas que hacen referencia a *Taj Chan Ahk*.

Según se pudo determinar en las excavaciones de la temporada 2004 a 2006, existen tres fases constructivas en la estructura M7-1 y una remodelación en la esquina noreste del interior del edificio como un intento de ampliar la fachada (Coronado 2006).

De estas tres fases, la segunda corresponde a la modificación de la estructura M7-1 y la creación de la cancha del juego de pelota, la cual coincide con el reinado de *Taj Chan Ahk*.

«La Fase 2 sería la más importante de todas, seguramente por corresponder a *Taj Chan Ahk*. Incluiría la construcción de las estructuras que se ven actualmente restauradas, con excepción de las adiciones posteriores que ya se mencionaron. Durante esta fase (2A), se consolidaron las plataformas, escalinata, edificio superior, taludes y bancas de la cancha, así como el piso inferior del área de juego. Además, posiblemente existió un marcador central y probablemente la existencia de otros dos laterales. También como parte de una ampliación a esta etapa (2B), se pudieron agregar las dos plataformas laterales en los extremos norte y sur de M7-1, para agrandar las fachadas este y oeste del conjunto» (*Ibid.*: 196).

En relación a la alineación de las estructuras, las escalinatas de la estructura M7-1 sub 1 tienen una alineación e inclinación distinta a las de la última

fase de M7-1 (Torres 2006). Esto confirma lo dicho anteriormente que esta área donde se ubicó el juego de pelota fue ocupada por otro tipo de edificaciones, y no fue sino hasta el reinado de *Taj Chan Ahk* que se le configuró de esta manera, caso similar al área donde se construyó el palacio.

En la última fase se da una remodelación de la cancha adicionándole los tres marcadores y se amplía la fachada de M7-1 (Torres e.p.). Posiblemente los estucos recuperados corresponden a esta fase y el responsable de estas modificaciones es probable haya sido *Kaan Ma'x*; más adelante abordaremos este tema.

«La Fase 3 estaría posiblemente dentro de la cuarta, pero en este caso se tratará independiente al no tener pruebas, ni una idea clara de lo que sucedió. Esta etapa es de especial interés, porque en las excavaciones del área de juego el piso superior en la cancha parece estar asociado con la colocación de los marcadores-altares... Todo esto tal vez coincida con una ampliación, tanto de las fachadas de M7-1, como con el reinado del Gobernante *Kan Maax*, hijo de *Taj Chan Ahk*. *Kan Maax* aparece figurado en el Marcador/Altar 3 (800 d.C.) y en una ocasión, al lado de su padre en el Marcador/Altar 1 (795 d.C.)» (*Ibíd.*:196).

Este complejo arquitectónico del juego de pelota de Taj Chan Ahk se fecha entre los complejos cerámicos Los Laureles (760- d.C.) y Chaman (790-810 d.C.), sin embargo su abandono aún no está establecido con toda certeza, ya que la ausencia de los grupos Gris Fino y Altar indicaría que su uso no se prolongó más allá del 800 d.C. Esto entra en contradicción con las fechas de los monumentos asociados a este complejo. (Torres e.p.).

Se estableció que el mayor porcentaje de la cerámica corresponde a la tradición petenera con un 71.14%, seguida por la cerámica de tradición local con 28.41%, y por último la de tierras altas con 0.33%. También se lograron establecer siete fases relacionadas con la actividad llevada a cabo en este conjunto arquitectónico, siendo estas en orden cronológico: construcción temprana,

ocupación 1, construcción, ocupación-construcción, remodelación, ocupación, ocupación/abandono (*Ibíd.*).

La tradición cerámica petenera se mantiene sobre el 60% desde la fase Ocupación 1 hasta la fase Ocupación/Abandono, y alcanza su mayor representación entre las fases de Remodelación y Ocupación con un 100%. Mientras tanto la tradición cerámica local que en la fase de Construcción Temprana llegaba a más del 80% disminuye abruptamente a menos de 40% en la Ocupación 1. No se registra en la fase de Remodelación, volviendo en la fase de Ocupación y permanece hasta Ocupación/Abandono. Es de resaltar que se da una relación inversamente proporcional entre la tradición cerámica local y la petenera. Lo cual podría relacionarse a los momentos de inestabilidad de la región que hubieran provocado la movilidad de poblaciones en busca de mejores asentamientos.

Como ya se mencionó, la historia de Cancuén abarca del 652 al 830 d.C. Relacionando los datos cerámicos y arqueológicos es evidente que el área donde se construyó este juego de pelota fue habitada desde los inicios de Cancuén, algo que definitivamente fue determinante en el proceso que llevó a esta área a contar con un edificio de tanta importancia y significado.

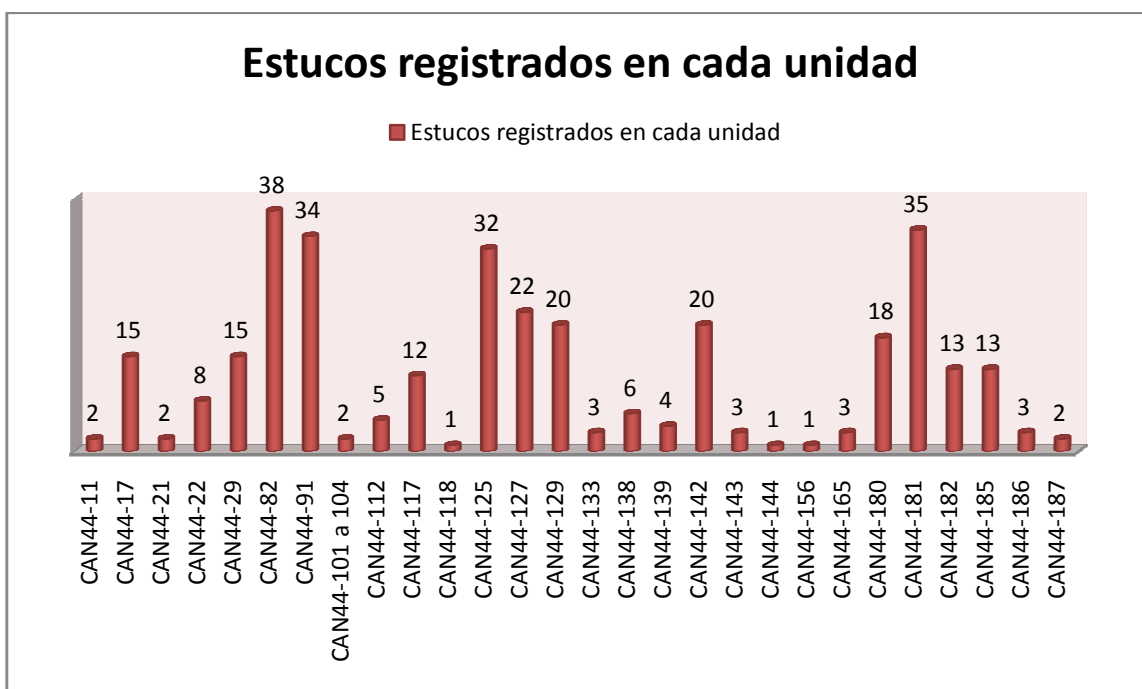
## **B. Los relieves de estuco de la estructura M7-1**

**1. Estado de conservación y contexto arqueológico.** La mayor parte de los relieves de estuco de la estructura M7-1 del juego de pelota ha sido muy afectada por la exposición a las condiciones climáticas imperantes en la selva. Un hecho determinante fue el colapso del techo de la estructura M7-1 lo que definitivamente fragmento aún más los relieves y redujo demasiado la posibilidad de una reintegración, pues la superficie de soporte de los relieves ya no existe más.

La fachada oeste de la estructura era la que presentaba un volumen mucho mayor de diseño estucado. En total de las excavaciones de M7-1 se recuperaron

320.54 kg. de estuco, de los cuales 305.63 kg., es decir un 95.34%, correspondió a la fachada Oeste, que es el frente de la estructura y punto principal de entrada al complejo del Juego de Pelota. No todos los fragmentos fueron codificados, aunque la mayoría se pesó y clasificó. En total se registraron 375 fragmentos de estuco (Cuadro 1), de los cuales se analizaron 333 que formaban parte de la decoración (personajes, glifos, elementos iconográficos o rasgos arquitectónicos). La totalidad del descarte fue estuco de repello, que suma 40.78 kg. y representa un 12.7% del peso del estuco recuperado.

Cuadro 1. Frecuencia de estucos registrados en cada unidad.

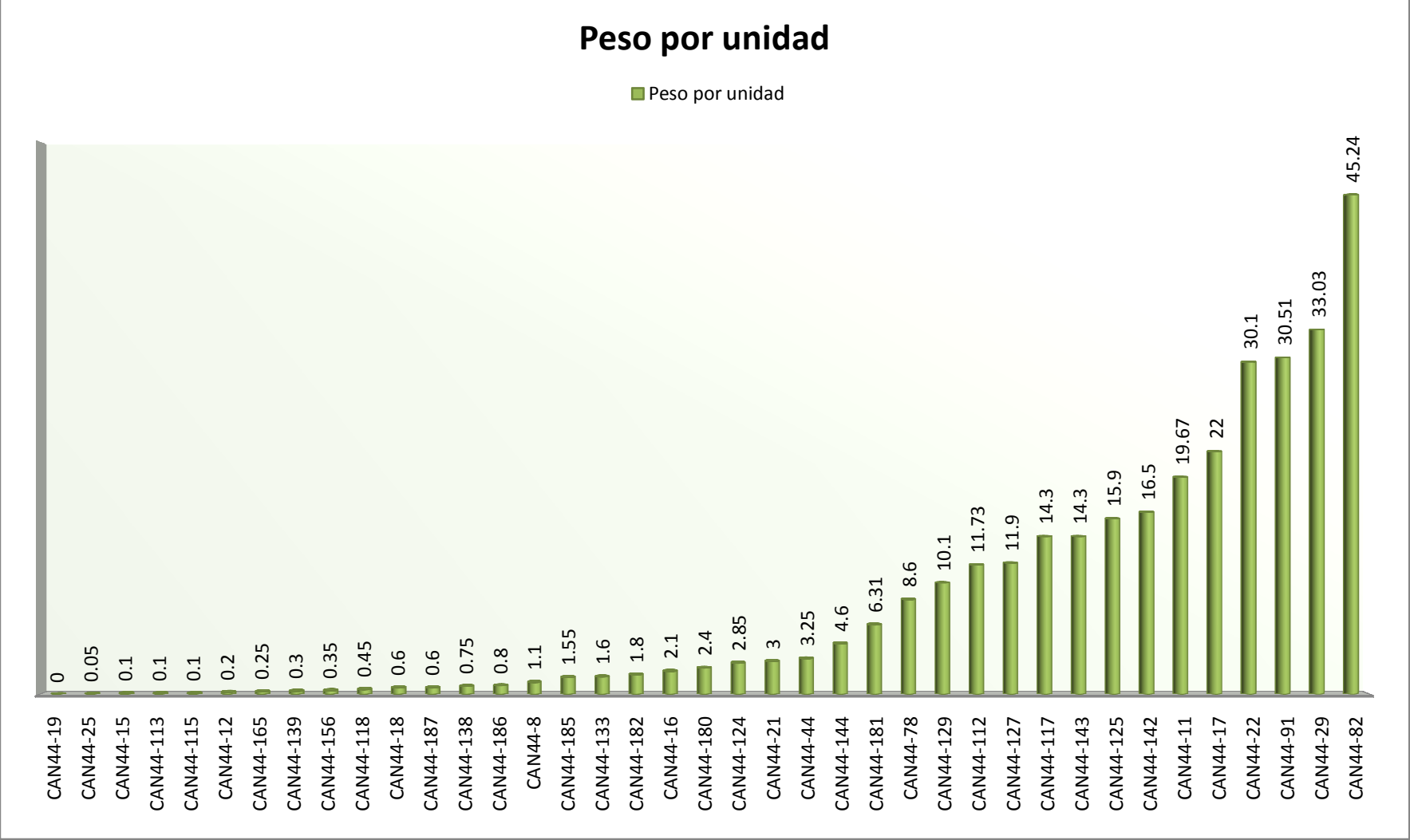


Para cada una de las unidades se registró su peso (Cuadro 2), y este a su vez fue dividido en cuartiles para lograr separar las unidades en relación al peso, y lograr determinar una escala que va de muy bajo a alto, la tabla se presenta a continuación (Tabla 1):

Tabla 1. Escala de pesos por unidad

Unidad	Peso por unidad	Nivel	Cuartiles
CAN44-19	0	Muy bajo	
CAN44-25	0.05		
CAN44-15	0.1		
CAN44-113	0.1		
CAN44-115	0.1		
CAN44-12	0.2		
CAN44-165	0.25		
CAN44-139	0.3		
CAN44-156	0.35		
CAN44-118	0.45		
CAN44-18	0.6	Bajo	
CAN44-187	0.6		
CAN44-138	0.75		
CAN44-186	0.8		
CAN44-8	1.1		
CAN44-185	1.55		
CAN44-133	1.6		
CAN44-182	1.8		
CAN44-16	2.1		
CAN44-180	2.4		
CAN44-124	2.85	Mediano	
CAN44-21	3		
CAN44-44	3.25		
CAN44-144	4.6		
CAN44-181	6.31		
CAN44-78	8.6		
CAN44-129	10.1		
CAN44-112	11.73		
CAN44-127	11.9		
CAN44-117	14.3		
CAN44-143	14.3	Alto	
CAN44-125	15.9		
CAN44-142	16.5		
CAN44-11	19.67		
CAN44-17	22		
CAN44-22	30.1		
CAN44-91	30.51		
CAN44-29	33.03		
CAN44-82	45.24		

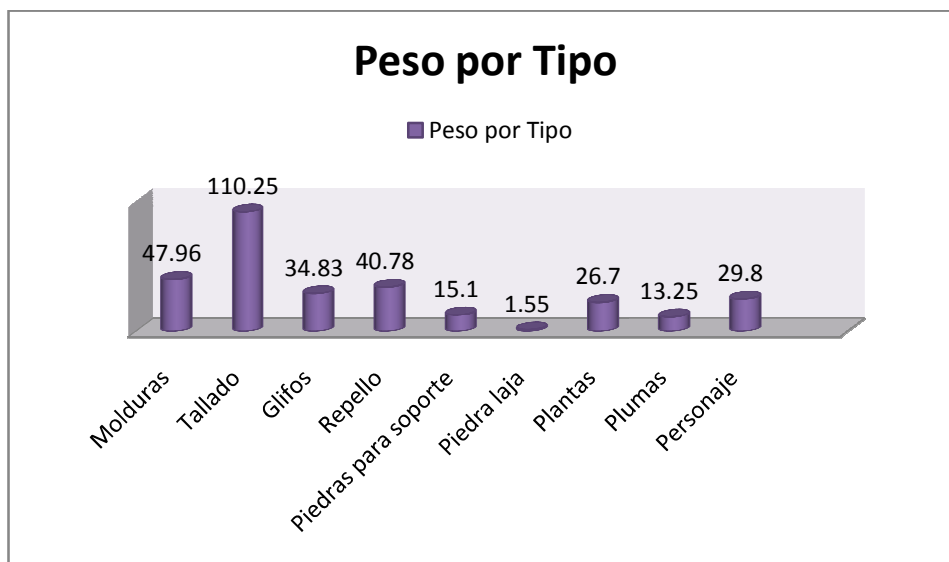
Cuadro 2. Peso total en kilogramos de estuco recolectado por unidad ordenado de menor a mayor.



Esto se hizo con la finalidad de identificar la unidades con mayor cantidad de fragmentos de estuco y determinar más o menos en parte de la fachada de M7-1 se concentraba la mayor parte de los relieves (Cuadro 1 y Figura 14), con base a los resultados se confirmó que la fachada oeste concentraba la mayor cantidad de los relieves, y estos se pudieran haber encontrado ubicados al centro, a una altura no tan mediana, pues la unidades que más registraron fragmentos se encuentran ubicadas en el área que pertenecía al corredor superior de la estructura M7-1, por lo tanto al desprenderse o derrumbarse de la fachada no rodaron hacia abajo, lo que hubiera sido más probable si se encontraran a mayor altura.

Se hizo un desglose del peso por tipo de fragmento de todo el estuco recolectado en las excavaciones (Cuadro 3). El tipo tallado incluye los elementos circulares y otros no identificados pero que presentan talladura.

Cuadro 3. Peso en kilogramos por tipo de fragmento



Los fragmentos de estuco modelado que se recuperaron se dividieron en tres grupos, que son escultura, elementos iconográficos y glifos. Cada uno de

ellos aporta datos importantes para la interpretación de lo que pudo haber estado representado en los relieves.

**2. Glifos.** La gran mayoría de glifos recuperados se localizaron en las unidades excavadas en la fachada oeste de la estructura M7-1, y en menor cantidad en la fachada este, sur y norte.

Su estado de conservación en algunos casos es muy bueno, gracias a esto se logró la identificación de varios silabogramas y logogramas. Los glifos identificados aportan pistas muy valiosas acerca de los textos que pudieran haber formado parte de los relieves de estuco, principalmente al ponerlos en contexto con los textos localizados en los monumentos encontrados en el Juego de Pelota de Taj Chan Ahk.

En el apéndice A se proporciona un listado detallado de los glifos, y su fotografía, así como una traducción tentativa.

**a. Glifos identificados.** De los glifos que se lograron identificar se definieron tres temáticas distintas, la cuales se derivan de la interpretación de los glifos que más información aportan.

Esta tres temáticas son las siguientes: Acciones y protagonistas, glifos relacionados con estructuras y habitación, y “otros glifos”

**1) Acciones y protagonistas.** El primer glifo importante es el que representa la frase *ch'amaj* (Figura 7) este se encontró en la unidad CAN44-101/CAN44-104 la cual se realizó siguiendo el trazado de una trinchera de saqueo (Figura 12).

Este glifo se compone del logograma CHAM que se presenta como una mano extendida, la cual sostiene la representación de la sílaba *ch'a*, debajo de ella aparece la sílaba *ma* y a su derecha la silaba *ja*, su trasnliteración sería *ch'a-CHAM-ma-ja* y se lee *ch'amaj*.

Esta frase *ch'amaj* se traduce como “tomar” o “recibir”, y se usa en textos que hacen referencia a una entronización de algún gobernante.

Figura 7. Representación en estuco Glifo *ch'amaj*. Estructura M7-1 Cancuén.

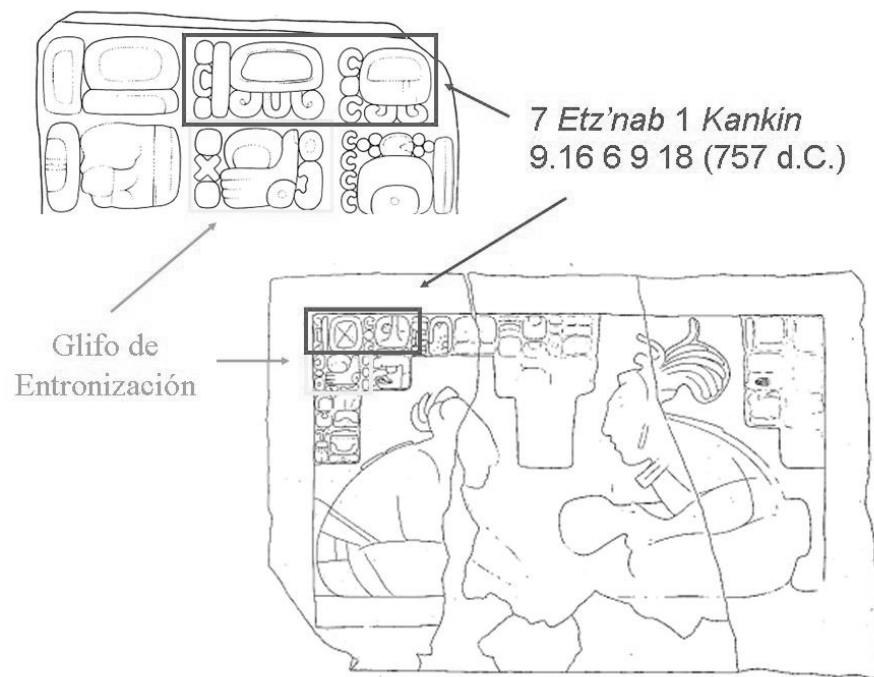


Fotografía: Carlos E. Fernández.

Según David Stuart este glifo representa una forma pasiva del verbo transitivo *ch'am* “recibir” o “tomar algo”, y lo que recibía o tomaba era *k'awiil*. Además le parece que el estilo del glifo podría ser tardío, del siglo VIII, lo que concuerda con los datos cronológicos de la cerámica (Stuart, comunicación personal). Como ya se dijo generalmente esta frase va acompañada por el glifo para *k'awiil*, el cual hace referencia al “cetro maniquí” del dios *K'awiil*, el cual es un símbolo asociado con la descendencia real de la nobleza, específicamente de los gobernantes. Michael D. Coe y Mark Van Stone asocian este verbo *ch'am* a los rituales de fin de periodo, el cual describe como el gobernante recibe el cetro maniquí del dios *K'awiil*, en una clara muestra de poder (Coe y Van Stone, 2005). Precisamente en Cancuén hay ejemplos que ilustran el uso de esta frase. En el Panel 2 y en una grada de la Escalinata Jeroglífica se hace referencia a la entronización de *Taj Chan Ahk* en la fecha 9.16.6.9.18 7 *Etz'nab* 1 *Kankin*, año 757 d. C. (Figura 8) (Fahsen y Barrientos 2006). En el Panel 2 se muestran dos personajes uno frente a otro, ambos en posición sedente, inmersos en algún tipo de ceremonia o conversación, el personaje de la derecha sostiene un objeto

circular el cual entrega al personaje de la izquierda. La inscripción inicia con la fecha *7 Etz'nab 1 Kankin* y es seguida del enunciado *U-Ch'am-wa ox (?) K'awil? Taj Chan a(h)-K'u*, quedando claro que se refiere al evento de entronización de *Taj Chan Ahk* en el cual se le entrega a este el *K'awil* (Fahsen, Demarest y Luin 2003). En el fragmento de escalinata jeroglífica se menciona la misma fecha *7 Etz'nab 1 Kankin*, año 757 d. C. y el verbo *ch'am*. Aunque no existe la asociación con *K'awil*, no hay duda que se refiere al mismo evento de entronización de *Taj Chan Ahk*.

Figura 8. Fragmento de escalinata jeroglífica y Panel 2 de Cancuén.



Tomado de Fahsen y Barrientos, 2006.

El otro elemento importante se localizó en la unidad CAN44-91; una de las más abundantes en material (Figura 14). Este fragmento representa la sílaba *xi* y el logograma *Ma'x* cuya representación es la de una cabeza de mono araña de

perfil (Figura 9). Esta es el elemento característico del nombre de *Kaan Ma'x*, ya que en todo el corpus jeroglífico de Cancuén, el único uso que se le da a *xí* es en el nombre de este personaje. Los ejemplos provienen de los marcadores 1 y 3 y de inscripciones en conchas del entierro de Kan Ma'x (Entierro 77) en la estructura L7-27, y de la Concha de Bruselas en una colección privada (*Ibid.*)

Figura 9. Glifo en estuco representando logograma *Ma'x*, elemento fundamental del nombre de *Kaan Ma'x*. Estructura M7-1 Cancuén.



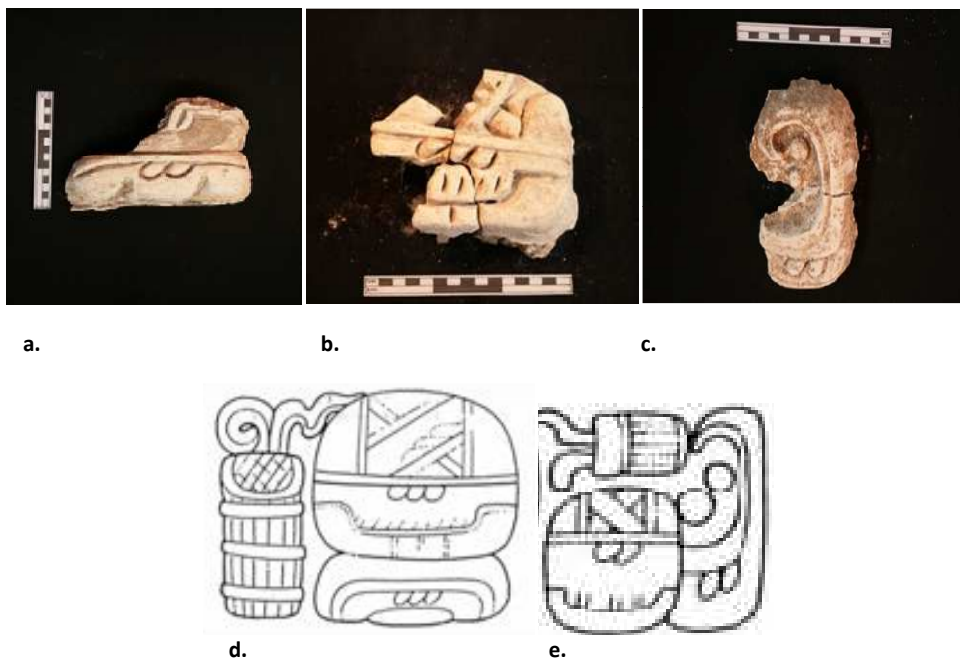
Fotografía: Carlos E. Fernández.

Ambos glifos fueron encontrados en unidades excavadas en la estructura M7-1, la unidad CAN44-91 se ubicó más hacia el exterior de la fachada Oeste mientras CAN44-101 a CAN44-104 está en la parte central de la estructura, donde se ubicó una trinchera de saqueo.

Otro personaje que seguramente estuvo representado por su nombre es *Taj Chan Ahk*. Ya que existen representaciones de los elementos de su nombre *Chaan*, *na* y *ja* este último como complemento fonético (Figura 10 y Figura 36) en los glifos de esta estructura. Sin embargo el elemento exclusivo (en todo el corpus jeroglífico de Cancuén) para la escritura de su nombre que es *TAJ*, representado por un logograma en forma de antorcha no se encontró. Aún así existe evidencia que permite argumentar a favor de la representación de este personaje. Esta evidencia sería: la identificación de al menos dos esculturas antropomorfas que

formaron parte de los relieves en la cornisa de la estructura M7-1, el contexto físico en el que se encuentra esta estructura (Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk) el contexto temporal de la misma (760-800 d.C. del Clásico Tardío) y su mención en tres monumentos. Todo esto deja pocas dudas acerca de la presencia del gobernante más importante de Cancuén en estos relieves de estuco.

Figura 10. Ejemplos de elementos del nombre de *Taj Chan Ahk*.  
 a. *Chaan* y complemento *na*. b. *Chaan*. c. complemento *ja*. d. *Taj Chan Ahk* en panel central escalinata jeroglífica.  
 e. *Taj Chan Ahk* en Altar/Marcador 2.

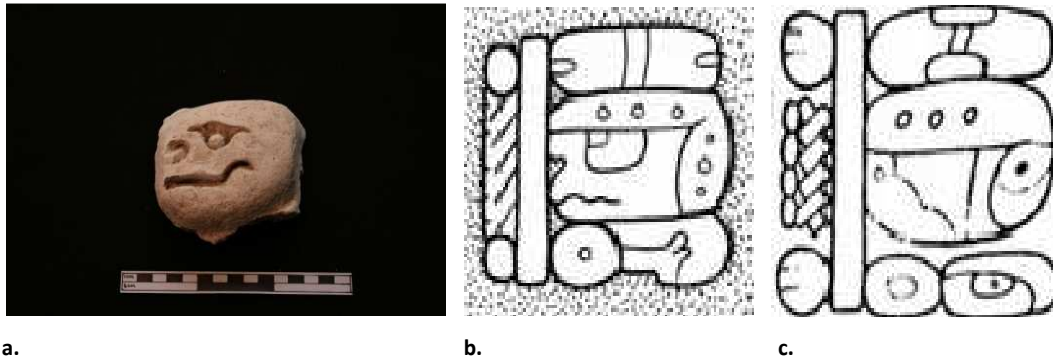


Fotografías por Carlos E. Fernández. Tomados de Fahsen y Barrientos, 2006. Dibujos Luis Luin.

Por último, es posible que el título *Kaloomte'* haya estado representado en los relieves, pues se localizó en la unidad CAN44-82 (misma unidad donde se encontraron elementos de glifo emblema y *Chaan*) el elemento central de este glifo, es una cabeza de reptil (Figura 11). La cual es muy similar a las representaciones de este glifo en otros monumentos de Cancuén. Un hecho que llama la atención es que este título únicamente se asocia a *Taj Chan Ahk*, y nunca a *Kaan Ma'x*. Los monumentos en los cuales se presenta a éste como *Ah Kaloomte'* son el Panel 1 Panel 3, el altar/marcador 1 y el altar/marcador 2, por lo

que podría ser una evidencia más que sustente la representación de *Taj Chan Ahk* en los relieves de estucos de M7-1.

Figura 11. a. Elemento central de glifo *Kaloomte'*, Estructura M7-1, Cancuén.  
b. *Ah Kaloomte'* Panel 3 Cancuén. c. *Ah Kaloomte'*. Altar/Marcador 2 Cancuén.



a.  
Fotografía Carlos E. Fernández.

b. c.  
Tomados de Fahsen y Barrientos, 2006. Dibujos Luis Luín

**2) Glifos relacionados con estructuras y habitación.** Hay otros dos glifos que podrían ser agrupados por ser los dos términos arquitectónicos más usados para referirse a una “casa”, “vivienda”, “morada” o “estructura” y a quien la posee o habita.

El primero de los glifos es el glifo que representa la frase *yotoot*, el cual se localizó en la unidad CAN44-91. Existe otro fragmento que puede ser otra representación de *otoot* sin embargo por ser un fragmento pequeño no es segura la interpretación. El otro es el logograma NAAH, localizado en la unidad CAN44-181 la cual se realizó en el año de 2006 y se ubicó en el lado norte de la estructura.

Ambos glifos guardan relación, pues *yotoot* se traduce como “casa” o “morada” y *Naah* tiene un significado más general, siendo este “edificio” o “estructura” (Stuart, 1998).

El logograma OTOOT es un “rancho” o “una casa con techo de guano”, que es lo más usado en el área de Petén para hacer estos techos, el cual tiene como sufijo la sílaba *yo*. El logograma de NAAH es una cara masculina con un elemento en forma de barra frente a la cara (Figuras 12 y 13).

Figuras 12 y 13. Glifos en estuco representado *yotoot* y *naah*. Estructura M7-1, Cancuén.



Fotografías: Carlos E. Fernández.

A pesar de su relación existen diferencias en el uso y en lo que designan cada una de estas frases, y en los conceptos asociados con estas.

La primera diferencia sería, según Stuart que *naah* se usa en los nombres de las estructuras, como por ejemplo, *u-na-il nikte' o'ob* “casa de las flores”, o *u-na-il kambesah* “casa de aprendizaje”. Es decir *naah* se refiere específicamente a la estructura, al nombre propio, a cómo la llamaban, no precisamente describía su función (Stuart 1998).

Mientras tanto *otoot* está relacionado con designar quién habita o posee determinada estructura. Hay implícito un enunciado de propiedad y no siempre el que la posee o la habita es un ser humano, puede ser un dios o entidad.

En el periodo Clásico era común encontrar que *naah* formaba parte del nombre de un *otoot* (Schele en Plank, 2004)

Por ejemplo, en la Tabla de los 96 Glifos de Palenque se hace referencia a una ceremonia de “entrada de fuego” en *Sak Nuk Naah* (Blanca Grande? Casa), la

cual es descrita como el *otoot* de Pakal, un lugar ligado a este gobernante, no precisamente donde vivía (Plank 2004)

Según Plank lo que mejor distingue a *otoot* de *naah* es que el primero está inherentemente habitado, en vez de inherentemente poseído. Además, usualmente es habitado por entidades que pueden considerarse animadas, que son consideradas en el pensamiento maya como poseedoras de alma o partícipes de la fuerza vital que da vida a la gente y a las cosas (*Ibid.*).

Eleuterio Po'ot Yah y Victoria Bricker dicen que en dialecto yucateco, *nah* se utiliza para referirse a una estructura artificial o construcción, mientras que *otoch* se refiere a una morada, la cual puede ser natural o artificial. Un *otoch* debe estar ocupado, mientras un *nah* debe ser hecho por el hombre y puede o no estar ocupado (Bricker y Po'ot Yah, en Plank, 2004).

*Otoot* es uno de los términos más usados para referirse a obras de arquitectura. Shannon E. Plank hace hincapié en el hecho que este término proviene directamente del sistema de clasificación maya, lo que nos da la oportunidad de tener un punto de vista *emic* de cómo la élite maya se refería a las estructuras que clasificaban con esta frase:

«Debido a que los textos jeroglíficos que contienen términos arquitectónicos se encuentran en dinteles, jambas, escalinatas monumentales, columnas, bancas, paneles, y balaustradas; y debido a que los términos típicamente se refieren a la estructura en la cual el monumento está montado, se hace posible ligar edificios específicos o grupos de edificios con las formas mayas ancestrales de clasificar, construir y de imaginar el espacio habitado. Por lo tanto se puede construir un puente entre los registros jeroglíficos y arqueológicos en un arreglo específico de contextos» (Plank 2004:1).

«La expresión [OTOOT] es usualmente contenida en textos que registran algún aspecto de la construcción, animación ritual o protección de algún edificio – los llamados textos dedicatorios» (*Ibid.* 2004:1).

David Stuart anteriormente ya hacía ver la importancia de los textos monumentales para saber acerca de las actividades que se llevaron a cabo en y alrededor de los edificios y acerca de las concepciones que los mayas tenían acerca de su espacio social y ritual. Señala que la mayoría de estos textos se



que forma el glifo emblema de Cancuén (Figura 16), localizada en la unidad CAN44-1-CAN44-4. El segundo elemento sería parte del glifo emblema de Machaquilá (Figura 17), el cual fue encontrado en la unidad CAN44-91

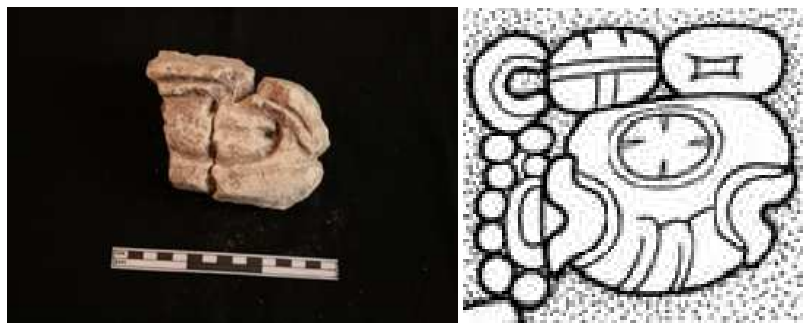
Figura 15. Logograma WINIK/WINAL, Estructura M7-1, Cancuén.



Fotografía: Carlos E. Fernández.

Luego vendrían los elementos que comúnmente se encuentran en los glifos emblema, que son las volutas que se podrían asociar al título *K'uhul Ajaw* encontradas en CAN44-82 y los elementos del logograma de AJAW encontradas en CAN44-82 y CAN44-91 (Figura 18). Estos elementos se representan fusionados con los glifos emblema de Cancuén y Machaquilá, en los distintos monumentos en los que se representan, leyéndose *K'uhul Cancuén Ajaw* y *K'uhul Machaquilá Ajaw*, según Federico Fahsen y Tomás Barrientos (2006). Este doble glifo emblema fue usado tanto por *Taj Chan Ahk* como por *Kaan Ma'x*.

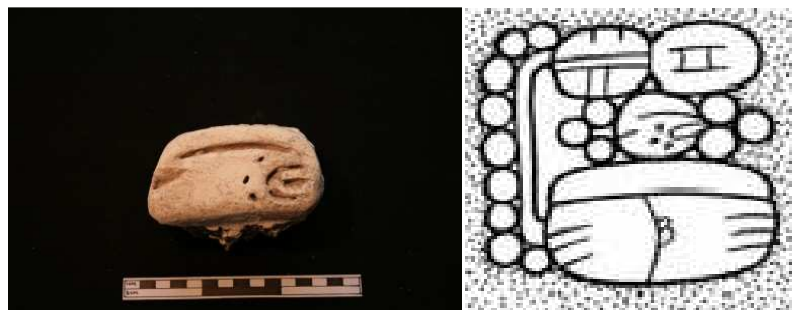
Figura 16. Elemento central caparazón GE de Cancuén, Estructura M7-1, Cancuén, y *K'uhul Cancuén Ajaw* en Panel 3 Cancuén.



Fotografía: Carlos E. Fernández.

Tomado de Fahsen y Barrientos, 2006.  
Dibujo: Luis Luin.

Figura 17. Ch'a/K'a posible elemento GE Machaquilá, Estructura M7-1, Cancuén, y *K'uhul Machaquilá Ajaw* en Panel 3 Cancuén.



Fotografía: Carlos E. Fernández.

Tomado de Fahsen y Barrientos, 2006.  
Dibujo: Luis Luin.

Figura 18. Elementos de AJAW y título *K'uhul Ajaw*, utilizados en GE de Cancuén y Machaquilá, Estructura M7-1, Cancuén.



Fotografías: Carlos E. Fernández.

**3. Elementos iconográficos.** Los elementos iconográficos aportaron información bastante valiosa. La importancia de estos radica en que por sí solos algunos, pueden tener un significado muy claro, como lo fue el caso del cuadrifolio; por aparte otros cobran significado al interpretarlos en un contexto.

El elemento más importante en este grupo es la representación del cuadrifolio, por la razón antes mencionada. Los restantes elementos podrían agruparse en cuatro grupos los cuales son: elementos fitomorfos, elementos antropomorfos, elementos circulares, y por último grecas. Los dos últimos por sí solos no parecen tener significado alguno, más que como complementos o en

asociación con otros, en particular a los elementos fitomorfos o al simbolismo acuático.

Un listado con las fotografías de los elementos iconográficos y escultura se encuentran en el Apéndice B.

**a. Cuadrifolio.** Este elemento fue identificado por David Stuart en una visita en la cual revisó los fragmentos y sugirió que se podría tratar de la representación de un cuadrifolio (Figura 19).

Figura 19. Representación de cuadrifolio. Estructura M7-1, Cancuén.



Fotografía: Carlos E. Fernández

Al unir los fragmentos se aprecia cómo se forman tres partes del cuadrifolio faltando únicamente la parte superior. El elemento completo tiene una longitud de 35 cm., y una altura de 14cm.

Los fragmentos fueron recuperados todos en unidades ubicadas en la fachada Oeste de la estructura M7-1, el fragmento de la izquierda en la unidad CAN44-117, el fragmento inferior en la unidad CAN44-125, y el fragmento de la izquierda en la unidad CAN44-142.

El fragmento inferior es muy importante, pues es la representación del logograma WITZ, es decir, montaña. Esto fundamenta de mejor manera la

interpretación del elemento como un cuadrifolio, ya que varios estudios han resaltado la conexión entre este signo, las cuevas y las montañas que las contienen. Las cuevas se interpretan como entradas al inframundo, principalmente las que contienen nacimientos de agua o ríos subterráneos y su importancia radica en su simbolismo como un pasaje al inframundo acuático y su asociación al poder político-religioso.

«El [elemento] cuadrifoliado es un símbolo antiguo en Mesoamérica, que tiene sus raíces entre los Olmecas del periodo Formativo y que persiste hasta finales de la época Clásica en las Tierras Bajas Mayas. No obstante su larga duración y amplia distribución por regiones diversas de Mesoamérica, aparentemente conservó una relación consistente con expresiones del poder de la élite, comunicación con lo sobrenatural, y con lugares acuáticos» (Love et al 2006:62).

«Simbólicamente, el [elemento] cuadrifoliado representa un portal al inframundo, lo cual es, en la cosmovisión mesoamericana, un lugar lleno de agua. Frecuentemente, el cuadrifoliado es representado como la boca de una cueva, la cual también puede ser mostrada por la boca de un animal. Los primeros cuadrifoliados en el arte mesoamericano son representados como la boca de una cueva. Subsecuentemente, los otros elementos de animal son eliminados y queda sólo el cuadrifoliado como un símbolo del portal» (*Ibid.*).

«Las montañas son el vínculo físico entre el cielo y el mundo superior con la superficie de la Tierra y el inframundo; las montañas son lugares míticos originarios, donde habitan los ancestros y residen los espíritus asociados con la tierra, la fertilidad y la lluvia» (Grove en Alvarado, en prensa).

En Cancún existen dos representaciones del cuadrifolio, ambas contenidas en el Panel 3 de Cancún, el cual muestra este elemento como marco de la escena y en el texto jeroglífico (Figura 20 y 21). A las cuales se les suma la alberca del palacio, con forma de cuadrifolio partido a la mitad y la representación de este en los estucos de la estructura M7-1.

La escena en el Panel 3 representa a *Taj Chan Ahk* vistiendo un tocado con un lirio de agua mordido por un pez; está sentado sobre un trono que representa al monstruo acuático frente a él se ubican dos personajes hincados. Lo importante

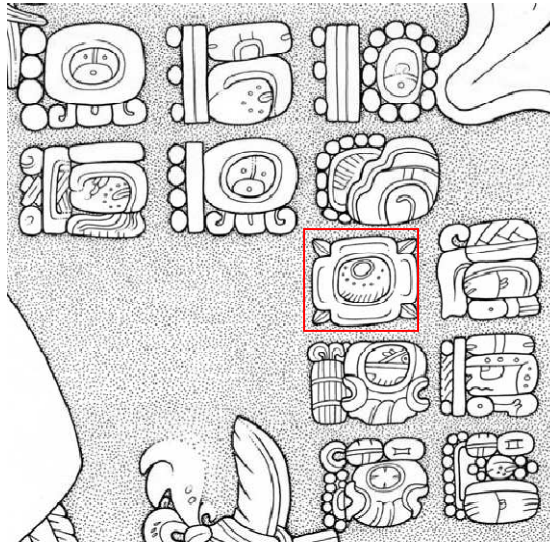
es que el texto detalla que esta escena se lleva a cabo en un lugar denominado con el cuadrifolio.

Figura 20. Panel 3 de Cancuén.



Tomado de Fahren y Barrientos, 2006. Dibujo: Luis Luin.

Figura 21. Texto de Panel 3 de Cancuén.



Tomado de Fahsen y Barrientos, 2006. Dibujo : Luis Luin.

«La inscripción indica la frase: *T'ab'-yi* cuadrifoliar (lugar sagrado, plaza de Machaquilá) *yo-Toot-ti Taj Chan Ahk Aj Kaloonte' K'uhul Cancuen Ajaw K'uhul Machaquila Ajaw* que indica que "fue consagrado un lugar y que es la casa de *Taj Chan Ahk*, enfatizando con estos títulos un doble dominio» (Fahsen y Barrientos 2006:38).

Para Fahsen y Barrientos en esta escena el cuadrifolio actúa como un portal o apertura o un lugar sagrado. También proponen la posibilidad de que este evento tomó lugar en la Plaza A de Machaquilá, la cual tiene en el centro un ordenamiento de piedras que forman un cuadrifolio (*Ibid.*)

Stuart y Houston pensaban que esta plaza en Machaquilá representaba el cuadrifolio, al ver una serie de representaciones en las estelas que la rodean. En estas los gobernantes bailan sobre el cuadrifolio que tiene el glifo *ha* (agua) en su interior. La representación del Panel 3 de Cancuén representa al cuadrifolio como el lugar de "habitación" de un gobernante histórico, el cual, al igual que sus acompañantes viste el tocado de la serpiente del lirio de agua (Houston 2005).

Sin embargo excavaciones recientes en Machaquilá demostraron que en este recinto no se acumulaba agua, más bien se le atribuye la función de ser un lugar de actividad ritual, en el cual se depositaban ofrendas, principalmente de cerámica pues se encontró gran cantidad de fragmentos de este material, posiblemente utilizada en rituales y ceremonias asociadas con el elemento, del cual hay indicios pudo haber encerrado una cámara subterránea (Lacadena 2006:109).

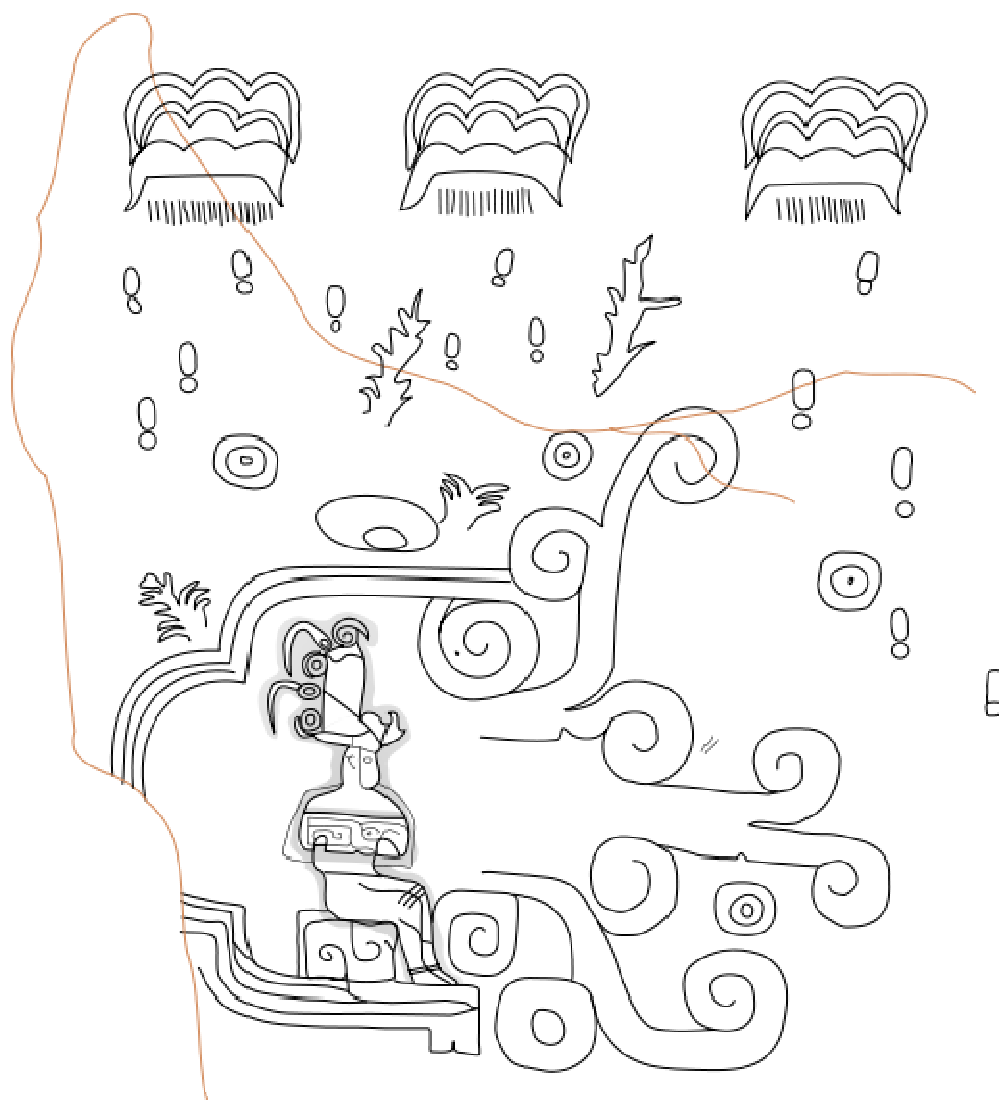
Es decir el acceso al inframundo no simplemente se ubicaba en las cuevas naturales, ya que los gobernantes en ocasiones trasladaron estos al propio lugar de dominio transformándolo en una cueva sagrada. Por ejemplo en El Aguacatal, Campeche, México, se descubrió la representación de un altar de estuco en forma de cuadrifolio en una plaza, el cual data del final de Preclásico Tardío al inicio del Clásico Temprano (Houston *et al.* 2005). Otro ejemplo proviene de la costa sur de Guatemala, específicamente del sitio de La Blanca, en el cual se descubrió un altar con forma de cuadrifolio, en el cual incluso corría y almacenaba agua. Este altar de barro fue fechado dentro del Preclásico Medio (Love *et al.* 2006)

Ambos ejemplos son excelentes representaciones del cuadrifolio como un portal y del traslado de estos puntos de acceso al inframundo en la creación de un paisaje sagrado en las ciudades de las culturas mesoamericanas.

Además de estos ejemplos existe un sitio en el cual el elemento del cuadrifolio es ampliamente representado en sus monumentos, este sitio es Chalcatzingo. El primer monumento es el monumento 1, conocido también como “El Rey” (Figura 22), este está tallado en una gran roca en una ladera del Cerro Chalcatzingo justo al lado del drenaje “El Rey” el cual drena el agua de lluvia de la ladera noreste del cerro. La talla representa a un personaje sentado dentro de un nicho con forma de cuadrifolio, adicionalmente se han identificado otros motivos relacionados con el agua. Tres nubes se encuentran sobre el personaje, un motivo de ojo oval se ubica sobre el cuadrifolio el cual relaciona a este elemento

con las cuevas o como el monstruo de la tierra, además el personaje usa un tocado el cual contiene seis motivos que se identifican como gotas de agua (Groove y Angulo 1987).

Figura 22. Monumento 1 de Chalcatzingo, “El Rey”.



Tomado de: [Wikipedia.org](https://es.wikipedia.org/wiki/Chalcatzingo)

Otro monumento importante es el Monumento 13 o “El Gobernador” (Figura 23), del cual solo se localizó una parte, en la cual se representa a un personaje sentado en lo que Groove y Angulo (1987) identificaron como las fauces abiertas

del monstruo de la tierra. Al observar la ilustración se observa claramente que se trata de un cuadrifolio. Lo que llama mucho la atención es la disposición de los elementos en este relieve, ya que marca un claro paralelismo con lo presentado en el Panel 3 de Cancuén, es decir, un personaje sentado sobre sus piernas cruzadas, enmarcado en el cuadrifolio, algo que demuestra lo amplio de la distribución de este elemento iconográfico y del sistema de ideas del cual formó parte, así como lo arraigado que este se encontraba en las culturas prehispánicas de Mesoamérica.

El último monumento relevante para mencionar es el monumento 9 (Figura 23) que representa el elemento cuadrifoliar visto de frente con características de monstruo de la tierra. Lo interesante de este monumento es que si bien comparte la temática de los Monumentos 1 y 13 su contexto es distinto, ya que se encontró en una excavación en la estructura 4 de la Plaza Central de Chalcatzingo y no tallado en las laderas del cerro como los otros dos, por lo que podría tratarse de una representación de algún pasaje ritual (*Ibíd.*).

Figura 23. a. Monumento 13 de Chalcatzingo, "El Gobernador". b. Monumento 9 de Chalcatzingo,



a.

Tomado de Groove, 1987.



b.

Archivo Fotográfico de Linda Schele, FAMSI.

Se sabe que en las ciudades mayas el posicionamiento de la escultura y la arquitectura creaba el telón de fondo para la representación del poder humano y sobrenatural. La escultura y la arquitectura recreaba lugares mitológicos ubicando a los actores y a los observadores en otros lugares naturales y sobrenaturales (Miller y O'Neil 2010).

Tomando en cuenta lo que dice Barbara Fash acerca del cuadrifolio, éste además de representar un punto de acceso al inframundo, también puede representar un patio de algún templo que podría contener agua en su superficie (Fash, B., 2010).

Cabe la posibilidad que este sea el caso de la representación hecha en el Panel 3 de Cancuén. Es en la estructura M7-1 donde se encuentra una representación de cuadrifolio en estuco y es el lugar en donde se descubrió el mencionado panel. Tal vez este lugar no sea la plaza de Machaquilá, sino un lugar en Cancuén, ubicado en el Palacio, su alberca asociada e incluso la estructura M7-1.

Cabe notar que se identificaron pequeños fragmentos de estuco con pintura, todos estos pintados de azul (Figura 24), color que se utilizaba para definir lugares y sitios con agua. Esto podría sugerir que existió una parte de la estructura o del friso de estuco que estuvo pintada de este color, sin embargo la muestra no se encontró en asociación con ningún elemento por lo que sería aventurado asegurar estas posibilidades. También se descubrió una representación de una concha, elemento que se asocia con el mundo acuático por su vinculación natural al mar, pero también podría ser una representación de un lirio de agua, teniendo ambas representaciones connotación acuática (Figura 25). Más adelante se muestra evidencia adicional de elementos que se pueden asociar con conceptos acuáticos.

Figura 24. Estuco pintado de azul. Estructura M7-1, Cancuén.



Fotografía: Carlos E. Fernández.

Figura 25. Representación de Concha o Lirio de Agua, Estructura M7-1.



Fotografía: Carlos E. Fernández

**b. Elementos fitomorfos.** Las plantas representadas posiblemente se traten de nenúfares o lirios de agua, ya que algunas son muy similares a las representadas en el Panel 3 de Cancuén, las cuales enmarcan la

escena formando un cuadrifolio y sirven de trono a *Taj Chan Ahk* (Fahsen y Barrientos 2006). Puede ser que este haya sido el caso, que estas plantas enmarcaran la escena representada en los relieves.

Sin embargo también existe la posibilidad que éstas sean representaciones de plantas de maíz y de mazorcas, ya que presentan coincidencias con la descripción que Herbert Spinden (1975:89) da acerca de la representación del maíz:

«la característica determinante son los grupos de círculos dentro de objetos con forma de hojas que pueden representar la mazorca del maíz o semillas que salen de sus vainas. En una interesante decoración de estuco en el Palacio de Palenque se muestran detalles circulares similares así como mazorcas de maíz bastante realistas.»

En opinión del Dr. Oswaldo Chinchilla no es muy convincente que estas sean representaciones de plantas de maíz y de mazorcas, ya que las hojas podrían pertenecer a otras plantas mientras que en las mazorcas los granos deberían de ser visibles como en el logograma NAL (Chinchilla 2010, comunicación personal).

**c. Elementos antropomorfos.** Este conjunto está conformado por fragmentos de escultura con forma humana y los elementos asociados a estas, los cuales son: una máscara de ave, plumas pertenecientes a tocados, brazaletes, un pectoral y posiblemente un lazo o cordel de alguna prenda de vestir.

**1) Escultura.** Las referencias más abundantes de ésta son dadas por la identificación de piedras calizas cilíndricas cubiertas de estuco, utilizadas para formar la armadura de una figura en bulto. Evidencian esto dos piedras cuyo estuco modelado representa sendos ornamentos, seguramente muñequeras; por lo tanto podemos decir con certeza que se tratan de los brazos del personaje, además que se encontró una mano muy bien conservada que de

acuerdo con su proporción encaja perfectamente con estas extremidades. También se encontraron otras dos manos de menor tamaño lamentablemente muy erosionadas para determinar con exactitud su lateralidad.

La evidencia más importante fue la identificación de dos rostros de personajes (Figura 26 y 27). El primero se definió por medio de su ojo izquierdo, el cual está modelado en estuco y complementado con un disco de obsidiana que forma el iris. Este fragmento se encontró en la unidad CAN44-12, unidad ubicada en la mitad sur de la escalinata principal de M7-1, excavada por Anabella Coronado en la temporada 2005. Adicionalmente en la unidad CAN44-11 se identificó otro iris de obsidiana, pero no estaba asociado con ningún fragmento de estuco. También se recuperó parte de la vestimenta y fragmentos de las extremidades (Coronado 2006:187).

El otro se trata de una parte del rostro de un personaje presentado de perfil derecho; en este se aprecia el ojo y parte del tocado adornado con el símbolo *Pop*. Este fragmento se localizó en la unidad CAN44-21 ubicada al centro de la estructura M7-1, del lado oeste, fue excavada por Antonieta Cajas, Paola Torres y los estucos liberados por Rudy Larios y Lety de Larios. Asociado con este rostro se encontraron otras partes del personaje (Torres *et al.* 2006:130)

Figura 26. Ojo izquierdo de personaje. Estructura M7-1, Cancuén.



Fotografía: Carlos E. Fernández.

Figura 27. Cara de perfil derecho de personaje 2, usando tocado con símbolo *pop*. Estructura M7-1, Cancuén.



Fotografía: Carlos E. Fernández.

La identificación de estos dos rostros es suficiente para sostener que al menos dos personajes fueron representados en estos relieves. Basándonos en el número de manos (3) podría ser que hasta tres personajes fueron representados, pero el hecho de no poder determinar su lateralidad, nos deja sin mucho fundamento para precisar esto. De los bloques de caliza recubiertos con estuco

que forman parte de las extremidades de los personajes se recuperaron 14, el largo de estos bloques varía de 13.5cm a 33cm. Se recuperaron únicamente partes mediales y al no estar asociados con un pie o a una mano, es difícil determinar exactamente de qué tipo de extremidad se trata (superior o inferior), y en consecuencia determinar un número de individuos.

**2) Máscara de ave.** Esta máscara seguramente fue el elemento principal del tocado del personaje presentado de frente. Se trata de una representación de ave la cual podría ser un búho o guacamaya, la cual se encontró en buen estado de conservación, en la unidad CAN44-21, misma donde se encontró el ojo con obsidiana de uno de los personajes. Por lo tanto podría haber pertenecido al tocado de este personaje.

**3) Plumas.** Es muy claro que éstas fueron parte del tocado de alguno de los dos personajes, pues muestran el arreglo clásico de éstas cuando forman parte de los tocados, es decir en grupos. Este fue un ornamento de gran popularidad entre las élites mayas prehispánicas, que proporcionaba una referencia clara del alto estatus de quien las usaba.

**4) Pectoral.** El pectoral es una cabeza humana rodeada de cuentas circulares, Tatiana Proskouriakoff en su estudio sobre escultura maya menciona que este elemento es característico del Clásico Tardío (Proskouriakoff 1951:64), lo que encaja perfectamente para el tiempo de apogeo de Cancuén.

**5) Brazaletes o muñequeras.** Como ya se mencionó se encontraron dos de estos ornamentos modelados en estuco. Ambos recubren las piedras que seguramente fueron los brazos y muñecas de alguno de los personajes. Estos accesorios es común encontrarlos como parte fundamental de la vestimenta de los gobernantes, cuando eran representados en distintos monumentos.

**6) Trenza y flecos.** Este motivo textil es mencionado por Proskouriakoff como un elemento que se utilizó para el adorno de los bordes de faldas o faldillas. Ella le denomina *braid-and-fringe desing*, es decir diseño de trenza y fleco, el cual fue usado en las obras escultóricas durante las últimas fases del Clásico Tardío (*Ibid.*).

**d. Elementos circulares.** Para agrupar estos elementos se tomó en consideración que todos presentan una forma circular, sin embargo al considerar sus características particulares se pueden formar tres subconjuntos.

El primero de estos son esferas de estuco de distintos tamaños, que se hallan en asociación con los elementos vegetales principalmente.

El segundo es una especie de dona, es decir con un espacio al medio que atraviesa parcialmente al elemento.

Y por último otro elemento circular aplanado sólido de menor tamaño, asemejando una moneda bastante gruesa.

Si el simbolismo de agua fue tan importante en esta obra, no es raro pensar que estos elementos pudieran haber sido parte de la representación de esta, o también como parte de la representación de plantas acuáticas. Entonces serían muy semejantes a lo que se observa en el Panel 3.

«Las formas más abstractas de mostrar el agua consiste en líneas de puntos, los puntos pequeños separan los grupos de puntos más grandes. Estos aparecen dentro de bandas, a menudo flanqueadas por volutas o símbolos que se asemejan glifos [na]”» (Houston *et al.* 2005).

**e. Molduras.** Las molduras se encontraron en gran cantidad, seguramente estas sirvieron para delimitar espacios dentro del conjunto arquitectónico, así como para enmarcar motivos o representar elementos.

Como ya se mencionó una forma de representar el agua, es por medio de bandas conjugadas con elementos circulares. Podría ser que algunas de estas hayan sido para tal representación. Como se mencionó con anterioridad el simbolismo del agua es bastante importante en esta estructura.

**4. Técnica de manufactura.** La creación de relieves de estuco fue una de las técnicas decorativas más comunes en la arquitectura de las Tierras Bajas Mayas en épocas prehispánicas. Cancuén no es la excepción, pues se ha podido constatar el uso de esta técnica en varias de sus construcciones más importantes, como el Palacio Real de Taj Chan Ahk, y por supuesto en la Estructura M7-1.

«Taj Chan Ahk seguramente trajo artistas de diferentes regiones, especialmente Palenque, para construir uno de los palacios más impresionantes en toda la región maya. El Palacio Real sirvió como un símbolo e instrumento de poder, diseñado con lugares privados para recibir personalidades importantes y áreas para rituales de presentación, todo decorado con innumerables frisos de escultura de estuco que incluían retratos de gobernantes y otros diseños muy complejos» (Fahsen y Barrientos 2006:36).

Casualmente Palenque es una de las ciudades mayas donde se han realizado más estudios acerca de esta técnica decorativa con estuco.

La fabricación de estuco comprendía un proceso de transformación de los bloques de piedra caliza, los cuales se extraían y se partían en pedazos, para luego someterlos a elevadas temperaturas para lograr pulverizarlos y producir un polvo muy fino, la cal, la cual al mezclarla con distintas cantidades de agua y piedra resquebrajada resultaba en cemento y estuco (Miller y O'neil, 2010).

Merle Greene Robertson señala que un trabajo de esta naturaleza únicamente pudo haber sido realizado por un equipo de artesanos dirigido por un

maestro escultor. Cada individuo debía cumplir con una tarea específica. El más importante era el artista encargado, que probablemente diseñaba y trazaba los dibujos sobre los cuales se aplicaría la mezcla. Un ayudante sostendría el patrón y podría tener alguna otra función. Por lo menos había dos personas para mezclar y controlar la mezcla de estuco. También un artesano encargado de aplicar la mezcla sobre la superficie, y otras más encargadas de moler el extracto de corteza, el relleno o cualquier otro ingrediente de la mezcla (Green Robertson 1975).

Las técnicas con las cuales se produjeron estos relieves de estuco merecen un tipo de estudio que vaya más allá de la observación. Primero que todo han de verse los estucos in situ al momento de su recuperación, para luego iniciar el proceso de obtención de datos por medio de instrumentos como un estereoscopio o microscopio, según sea necesario, para lograr observar la composición de las distintas pastas de estuco que se utilizaron. También se puede realizar un análisis químico para determinar los elementos que las componían, pero estos aspectos no se consideran en este estudio.

Sin embargo se puede hacer una descripción visual de las técnicas observadas.

La técnica que resalta para la elaboración de la escultura es la utilización de piedras de forma cilíndrica que conformaban la armadura del personaje, y daban volumen y soporte al estuco. Estas piedras fueron cubiertas por distintas capas de estuco, primero por una pasta de composición gruesa que conformaba la base, sobre la cual se depositaba otra pasta mucho más fina en su grano y de mayor dureza, que daba el acabado final (Figura 28).

**Figura 28. Técnica de estucado para escultura.  
Fragmento de brazo y muñequera. Estructura M7-1, Cancún.**



**Fotografía Carlos E. Fernández.**

Esta técnica de colocar primero una capa de estuco grueso y cubrirla con otro más fino y duro se aplicó en general a todos los elementos, sin embargo en los elementos que no son escultura, la pasta inferior parece ser mucho más fina y la capa superior forma una coraza que no supera el milímetro de grosor (Figura 29).

**Figura 29.** Elemento iconográfico mostrando técnica de estucado. Capa inferior de mayor grosor y capa superior muy delgada y dura. Estructura M7-1, Cancuén.



Fotografía: Carlos E. Fernández

Otra técnica utilizada fue la de usar piedras espigas o anclajes en la forma de lajas delgadas. Esto se puede ver en el pectoral del personaje que presenta dos piedras aplanadas que conforman la espiga que anclaba esta pieza al pecho del personaje (Figura 30).

Para la colocación de los glifos hay evidencia de la utilización de sillares, esto es una piedra aplanada la cual va pegada a la superficie y sirve de soporte para el estuco modelado que va cementado sobre ella (Figura 31).

Figura 30. Pectoral mostrando técnica de anclaje por medio de lajas. Estructura M7-1, Cancuén.



Fotografía: Carlos E. Fernández.

Figura 31. Glifo (no localizado en cajas) sobre sillar de piedra. Unidad ubicada en fachada norte Estructura M7-1, Cancuén, temporada año 2006.



Fotografía cortesía de Silvia Alvarado, Proyecto Arqueológico Cancuén.

Se identificaron algunos fragmentos de estuco que parecen haber sido recubiertos (Figura 32), es decir, se aplicó otra capa de estuco sobre una ya existente. Los mejores ejemplos de esto se aprecian en las molduras o posibles grecas. Esta remodelación encaja con lo descubierto en las excavaciones, que indican tres fases constructivas, estando la segunda asociada a *Taj Chan Ahk* y a la creación del juego de pelota y la tercera asociada a *Kaan Ma'x*, la remodelación

del juego de pelota y la colocación de los tres altares/marcadores. Por lo tanto la última versión de los relieves de estuco corresponde a la tercera fase.

**Figura 32.** Fragmento de moldura o de una greca que muestra dos capas de estuco, Estructura M7-1, Cancuén.



**Fotografía:** Carlos E. Fernández.

## **VII. ANÁLISIS SIMBÓLICO-COGNITIVO DE LOS RELIEVES DE ESTUCO DE LA ESTRUCTURA M7-1**

### **A. El caso de los relieves de estuco de la estructura M7-1**

«Para un antropólogo, una de las más emocionantes posibilidades que abren los estudios de los estilos artísticos y sus condiciones sociales es su aplicación a culturas extintas que se conocen solo a través de la arqueología. Si logramos aprender lo necesario acerca de los estilos artísticos y las implicaciones pan-humanas que estos tienen en las estructuras sociales y los procesos psicológicos resultantes, eventualmente deberíamos ser capaces de agregar una nueva dimensión a nuestra reconstrucción de las vidas de pueblos extintos conocidos únicamente por sus restos materiales» (Fischer 1961:90).

A manera de resumen esta cita encierra aspectos fundamentales de este estudio.

El primero es el tema relacionado con el arte, que nos lleva a preguntarnos ¿Qué podemos entender por arte? Y más importante aún, ¿podemos hablar de arte en el contexto maya prehispánico? ¿Se puede catalogar a los relieves de estuco de la fachada de la estructura M7-1 como una obra de arte o una representación plástica?

Para responder estas preguntas primero debemos adentrarnos en el concepto arte. Esta es una definición que encontramos en un diccionario común:

Arte: «Obra humana que expresa simbólicamente, mediante diferentes materias, un aspecto de la realidad entendida estéticamente» (Diccionario Práctico Español Moderno Larousse, 1983:40).

Esta otra es extraída de un libro especializado en la historia del arte:

«Tanto un término descriptivo como un concepto evaluativo, arte se refiere a artefactos, procesos, habilidades y efectos vinculados en la producción de representaciones visuales dentro de una amplia variedad de medios y materiales» (Harris 2006:20).

Ambas definiciones tocan puntos comunes, primero lo relacionado a la expresión o la representación, conceptos muy cercanos, conectados por la idea de

dar a conocer ideas, sentimientos, realidades. La segunda coincidencia sería el uso de distintos medio o materiales para realizar la representación.

Al tratar de ajustar estas definiciones a los estucos, vemos que estos cumplen con lo fundamental, ser una representación de una realidad, exteriorizar ideas usando medios como la escultura, escritura y un material como el estuco.

Sin embargo, estas definiciones hablan de representaciones estéticas, artísticas, en términos de lo que entendemos por arte en la actualidad, un concepto que se aplica también a obras de la antigüedad, a las que a menudo denominamos obras de arte, sin tomar en consideración si sus creadores y ejecutores las concibieron como tal, si es correcto hablar de arte en sociedades como la maya.

Que ahora hablemos de arte de una civilización antigua, podría hacernos proponer un anacronismo, es decir, colocando el concepto “arte” como un velo sobre el contexto de una obra plástica realizada por una sociedad prehispánica que no concebía la idea de arte como lo hacemos actualmente.

Sin embargo llegar a saber con certeza si este concepto se manejaba, es en realidad un callejón sin salida.

Durante el siglo XV en Europa se inicia a designar algunas prácticas y artefactos, principalmente relacionados con la escultura y pintura, como liberales, que implicaban un conocimiento mayor para desarrollarlas. Paulatinamente se separó a éstas de otra actividades como la cantería y soplado de vidrio, las cuales únicamente requerían de personas con habilidad para desarrollarlas, artesanos, y no de virtuosos y genios, como por ejemplo Leonardo Da Vinci, es decir, artistas capaces de concebir una obra de arte (Harris 2006:20).

Arte como lo entendemos actualmente es un concepto que nace con el renacimiento, se da un cambio al buscar un fin artístico en lugar de un fin metafísico por medio de la obra plástica; aspecto fundamental al diferenciar a un artesano de un artista (Townsend 2006:xxv).

Mucho se ha dicho, debatido y teorizado acerca del arte. Desde tiempos de Platón a la actualidad, surgiendo incluso nuevas disciplinas encargadas de tratar esta temática, como la estética y la historia del arte. Lejos de llegar a una visión unificada, las teorías filosóficas y las corrientes artísticas se han retroalimentado y diversificado enormemente, abriendo la posibilidad de abordar el arte desde muy variadas perspectivas, rompiendo principalmente con conceptos y cánones idealizados, de lo que debe ser el arte.

Sin embargo en esta investigación no se pretende profundizar en las definiciones de arte, pero sí dejar claro que los relieves de estuco de la fachada de la estructura M7-1 es una expresión, artística o no, existen infinidad de argumentos a favor y en contra.

Sin embargo no se puede negar y es evidente que en esta obra se expresa y representa una realidad entendida desde el punto de vista de sus autores intelectuales, tiene un significado el cual intentamos comprender.

Lo más coherente y adecuado sería abstenerse de utilizar adjetivos como obra de arte, arte maya o artista, que imponen matices no adecuados para la interpretación de una obra de tradición no occidental, sin embargo en la literatura abunda el uso de estos términos, razón por la cual es difícil omitir su uso por completo, por lo cual se debe mantener en mente que estos términos se deben manejar con cautela y comprender que el concepto arte es una creación occidental que no corresponde a la sociedad maya prehispánica.

Lo que realmente es fundamental para la interpretación de los estucos es su naturaleza de creación humana, es decir un artefacto y que por medio de estos se expresa, se comunica, tienen un significado, al cual se puede acceder.

Miguel Rivera Dorado (1990:21) expone algunos puntos de vista útiles para clarificar más este asunto, ya que define a la obra de arte como el resultado de un acto creativo humano, en el cual imita, interpreta, representa y construye la realidad, para lo cual se utiliza vehículos plásticos, imágenes y sonidos.

El aspecto relevante es el factor humano, y todo lo que esto implica en su relación con el proceso creativo y de producción de una representación plástica (procesos cognitivos, manejo de símbolos, creatividad, representación, interpretación, etc.). Aunque se hable de tradiciones y mundos distintos, separados y diferenciados por múltiples aspectos culturales y varios siglos, este factor común nos permite catalogar, estudiar y comprender en cierto grado estas obras.

«La obra de arte arqueológica encierra un mensaje venido de una cultura distinta: las cosas que tenemos la habilidad de ver en el registro arqueológico permiten intuir una realidad que las trasciende y que es posible reconstruir por inferencias analógicas: el desciframiento de las representaciones de diversa índole lleva a los conceptos subyacentes, es decir, a las pautas mentales del pueblo que las ha forjado» (*Ibíd.*).

El segundo punto importante es el papel que jugaban las representaciones plásticas en la sociedad maya prehispánica, su relación con los distintos componentes sociales y la relación emisor-receptor.

Como sabemos, las representaciones artísticas actuales generalmente son muestras del punto de vista individual de sus autores, es decir de artistas debido a que existe en nuestras sociedades un margen más amplio de usar la creatividad con fines personales. En la sociedad maya prehispánica la situación varía. Se sabe que los artesanos estaban al servicio de la élite.

Puede ser que esta conclusión esté condicionada por el hecho que la mayor parte de las obras plásticas mayas, son representaciones producidas por la alta jerarquía de la sociedad, y se conoce poco o nada de estas representaciones de los estratos más bajos que seguramente existían, pero cuyos exponentes no soportaron el paso del tiempo. Probablemente nuestro entendimiento de la plástica maya este siempre sujeto a esta limitante, al depender de la conservación de las obras.

Volviendo a la función de las representaciones plásticas en la sociedad maya prehispánica, Schele y Miller (1986) señalan que el “arte” tenía una función social, la de cumplir con los propósitos políticos y sociales de los reyes y grupos

elites. Se refieren al “artista maya” como alguien que no abordaba la creatividad y la originalidad en los términos actuales; este se desarrollaba en un ámbito donde los temas eran dados por la experiencia cultural, la educación y la tradición. La creatividad individual se demostraba en la variación de estilos, en la calidad del trabajo o en variaciones en la representación metafórica de ciertos conceptos.

Vemos que sigue siendo más adecuado hablar de artesanos, y no de artistas.

Adicionalmente podemos decir que las características de la obra en sí, limita de alguna manera la libertad del artesano. El acceso a los medios y materiales para llevar a cabo la obra, es un factor determinante; es mucho más sencillo para un artista plasmar su propio punto de vista en obras que no requieren de gran cantidad de medios y materiales, ni el trabajo coordinado de varias personas, sino únicamente el propio.

En el caso de los relieves de estuco ubicados en los costados de la estructura M7-1, principalmente su fachada oeste, se trata de una obra de envergadura mayor, una obra asociada con arquitectura cuya realización únicamente era accesible para alguien con disposición de los recursos económicos y sociales necesarios para lograr realizarla y que respondiera a sus propios intereses, y no propiamente de su ejecutor en sí. Por lo tanto es indiscutible que estos estucos estén asociados con la alta sociedad de Cancún. Según las evidencias arqueológicas la fase más importante de construcción (Fase 2) está asociada con *Taj Chan Ahk*, seguida por la última (Fase 3) ordenada por su hijo y sucesor *Kaan Ma'x*, quien sería responsable de la última versión de los relieves de estuco.

Se puede hablar entonces que en la fabricación de estas representaciones plásticas intervenían dos actores. Primero quién concebía la obra, segundo quién la ejecutaba. El autor o autores intelectuales de dichas obras seguramente fueron gobernantes y personajes de alto rango social, seguramente en su mayoría, aunque debieron existir algunas excepciones, sin demasiado o muy poco talento

artístico o habilidad plástica para ejecutar las obras y plasmar en estas sus ideas, pero si con los medios necesarios para encargar su ejecución a un artesano y la mano de obra necesaria.

Además de su monumentalidad debemos tomar en cuenta su ubicación en el área que servía como punto de entrada hacia la parte nuclear del sitio, el área donde se ubica el palacio. Como se mostró, la Plaza Este constituye un espacio en el cual la imagen del gobernante es exaltada y mostrada explícitamente asociada con rituales y símbolos de divinidad y de poder (juego de pelota, cuadrifolio). Además a diferencia del palacio, que es un complejo cerrado, la Plaza Este es mucho más accesible.

En este punto se retornó a Rivera Dorado y a otro artículo de su autoría, en el cual escribe:

«No es posible comprender el arte maya sin tener en cuenta el sentido de las ciudades en las cuales se inscribía [...] el carácter de cualquier manifestación viene dado siempre por el ámbito urbano en el que adquiere su verdadero lugar» (Rivera Dorado 2001:12).

Continúo citando, «el arte maya tiene dos facetas igualmente importantes: una es la que busca al espectador como parte sustancial de su propio sentido, otra la que lo rehúye deliberadamente. Ambas están equilibradas en cuanto a la calidad de las obras, pero la primera es más numerosa y sus productos más voluminosos» (*Ibid.* 2001:16)

Hay dos aspectos a tomar en cuenta al interpretar esta obra, su dimensión y ubicación. Se puede hablar de un arte público y un arte oculto, de los dos el primero es en donde encajan mejor los relieves de estuco de la estructura M7-1.

En este caso hablamos de una obra de carácter público, con una deliberada intención de transmitir un mensaje a la mayor cantidad posible de receptores.

Estamos ante algo que se puede denominar superficialmente como propaganda política, vista desde la óptica actual este tipo de obras sirven de afirmación del *status quo*, del sistema político, religioso, tan relacionados uno con el otro así como ideología y cosmología.

Renfrew y Bahn (1991) establecieron áreas de investigación de la arqueología cognitiva, las más relevantes para la interpretación de los relieves de estuco de M7-1 serían, la de organización, relación con lo sobrenatural y la representación (ver Marco Teórico).

La organización se centra en la utilización de los símbolos como mediadores de las relaciones dentro de una sociedad. Es decir por medio de estos definimos nuestra posición dentro del grupo social. (Renfrew y Bahn, 1991). En el caso de los relieves de estuco de la estructura M7-1 existen buenos ejemplos de esto.

Los personajes representados *Taj Chan Ahk* y *Kaan Ma'x* se presentan asociados a símbolos que les aportan una posición de dominación dentro del grupo como lo son las evidencias de títulos de nobleza (*Kaloomte'*, *K'uhul Ajaw*), los mismos que los designan como poseedores del poder sobre un área específica definida por la evidencia en los estucos y en otros monumentos de la utilización de Glifos Emblema, en el caso de estos dos gobernantes se les nombraba como dominadores del área que comprendería los territorios de Cancuén y Machaquilá. Estos no solo se presentaban como poseedores de un poder terrenal, también les adjudica influencia o incluso poder en el mundo espiritual y de los dioses.

Era regla general entre las clases dominantes mayas prehispánicas, asociar este poder con un poder para interactuar con seres y mundos sobrenaturales. En este punto entra a jugar un papel el uso de los símbolos no sólo como mediadores de las relaciones con otros humanos sino como formas de establecer una relación directa con lo sobrenatural (*Ibid.*). La mejor evidencia recuperada en los fragmentos de estuco es el cuadrifolio, símbolo asociado con la representación del inframundo, de las montañas sagradas que resguardan el acceso (cuevas, ríos subterráneos) a este mundo habitado por los ancestros y seres sobrenaturales. Se establecía una relación con este ámbito, plasmada simbólicamente en el cuadrifolio, como en el Panel 3 de Cancuén, que enmarca a *Taj Chan Ahk* sentado sobre un trono. La estructura M7-1 fue la fachada principal del Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk y es este contexto, en el ritual del juego de pelota, que la

relaciones con lo sobrenatural se hacen más explícitas al recrear el juego que jugaron los gemelos y sus padres en el inframundo con los señores de *Xibalba*. El juego de pelota fue una forma de interactuar no sólo con lo sobrenatural, sino también en el plano terrenal, sirviendo como medio de interacción política.

La interpretación occidental actual responde a una mayor diferenciación del mundo material y espiritual, mientras tanto que en la cosmovisión maya estos dos mundos interactúan libremente, llegando a estar fusionados.

Las obras de arte representaban esta concepción de la realidad, esta cosmovisión. Para Renfrew y Bahn (1991) es esta área la de mayor potencial interpretativo y la que provee mayor acercamiento al mapa cognitivo de una sociedad.

William Fash comenta que estas obras plásticas asociadas a la arquitectura pretendían dar una idea de la posición social de sus dueños, de los ideales, motivos y pretensiones de quienes los construyeron y usaron. Posiblemente no todos hayan comprendido o captado estos mensajes de la misma manera o en un mismo grado, pero definitivamente todos observaban las obras de arte (Fash 1998).

Por la evidencia recolectada y la información que hemos obtenido, podemos ver una representación de los conceptos e ideas preponderantes en Cancún para ese momento, que no se separan de la tradición maya prehispánica de las élites. El arte estaba asociado con la ideología dominante, a la figura del gobernante y con los principios que idealmente debieran de regir la vida de sus habitantes, o que al menos estos entendían y compartían. Si los pusieron en práctica en su totalidad o se resistieron a ellos no se sabe, ya que estos aspectos son más difíciles de ver plasmados en el registro arqueológico.

Esto nos lleva a otro factor importante, en el cual es necesario detenerse un momento, éste es, la relación emisor-receptor.

Dice Rivera Dorado (1991:21):

«La lógica que entraña la cadena o estructura de significados artísticos es uno de los mejores exponentes, junto con la lengua y la religión, de la manera de pensar de los miembros de una sociedad [...] El arte es un testimonio singular compuesto de mensajes especializados con la función de establecer y plasmar el orden cósmico, explicar y justificar la red de relaciones sociales, exaltar y esclarecer el sistema de valores, difundir la ideología dominante [...] Pero además el arte llega a cristalizar como una cualidad autónoma de aquel orden social, produciendo los efectos deseados por el simple acto creativo, por la realización correcta de la obra, con independencia de los emisores y de los receptores. Una vez acabada, la obra de arte, como un rito, como una plegaria, como una fórmula mágica, un conjuro o evocación, detenta la potencia de modificar las situaciones al margen de las manipulaciones previstas.»

Estos estucos, así como todo el material arqueológico que se recupera, son creaciones humanas ideadas y creadas por uno o varios individuos. Siendo una creación, estos objetos fueron hechos siguiendo pautas culturales comunes al grupo social al cual pertenecían y motivaciones propias de sus fabricantes y los que comandaron la obra, para quienes desempeñaron cierta función y tenían un significado, lo mismo que para sus receptores, a quienes intentaba poder persuadir de aceptar lo que transmitía.

¿Por qué podemos decir que a pesar de ser una representación del punto de vista del sector dominante, pueden leerse rasgos culturales de la totalidad de la sociedad? En toda obra de esta magnitud y naturaleza, no es apropiado transmitir principios totalmente opuestos a los de su receptor, es una cuestión de mantener un equilibrio, sobre la cual se sostiene el poder y la dominación. Por más que la relación entre emisor-receptor fuera de oposición como clase dominante y clase dominada, la obra de arte debía poder matizar este hecho en la realidad, permitiendo que podamos acceder no únicamente al punto de vista de quien la produce, sino también de quien la interpreta, indiferentemente de que la acepte o la rechace, es decir se establece una relación dialéctica entre emisor-receptor. Sabemos que en todo grupo humano la aceptación y la rebelión al “orden normal de las cosas” tienen representación, ambas se enfrascan en una pugna por el poder.

En el caso de los estucos de la Estructura M7-1, al analizar los fragmentos recuperados, se logró identificar las representaciones de figuras humanas, animales, glifos, y elementos iconográficos que formaron un conjunto de símbolos y significados. Incorporaron varios aspectos del arte maya: escritura, escultura, pintura y arquitectura conjugados formando un conjunto coherente de significado en el ámbito político, religioso, iconográfico y de la cosmovisión de los antiguos habitantes de Cancuén. Fueron dispuestos de tal manera que pudieran transmitir el mensaje que sus autores intelectuales, la élite de Cancuén, deseaba transmitir.

Es una representación física de determinadas ideas preponderantes en el mapa cognitivo de toda la población, A nivel de sociedad se quería dar una idea de unidad y coherencia de la realidad del mundo y era necesario apoyar esto con un sistema de símbolos y creencias y sus representaciones físicas.

De esta manera podemos ver que las representaciones plásticas en estuco de los edificios mayas, aunque producidas por la élite, eran representaciones dirigidas a un público más amplio. Era importante que su contenido pudiera ser interpretado por la mayoría de sus observadores. Siendo una obra de esta naturaleza esperamos poder formarnos una idea de las “ideas” expresadas, o dicho de otro modo, acceder al mapa cognitivo plasmado en esta.

## **B. ¿Qué se representó en los relieves de estuco de la estructura M7-1?**

Luego de describir los fragmentos de estuco y de presentar la información relevante que estos aportan, podemos pasar a su interpretación, e intentar reconstruir lo que se plasmó en estos relieves. Más que una reconstrucción física es una reconstrucción hipotética del mensaje, es decir a nivel de ideas y conceptos

Los componentes más importantes son los que nos aportan un indicio claro de lo que se pudo haber representado en los relieves de estuco. Luego se integrarán otros datos que ayudaran formar y delinear aun más esta “imagen” y

clarifican las relaciones de estos estucos con la estructura M7-1, el Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk y los monumentos que le conformaban, para lograr dar una idea general de este conjunto arquitectónico.

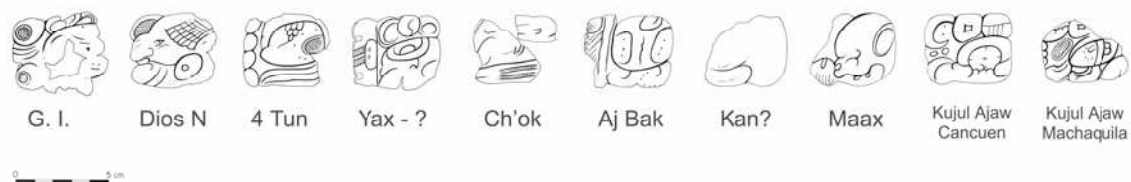
1. **Evento de entronización.** Como ya se mencionó, se logró establecer que se representan dos personajes, estos seguramente fueron personajes importantes dentro del entramado social de Cancuén. Además del hecho que fueron representados en estos relieves, están acompañados de elementos asociados con la clase gobernante, como lo son los tocados, brazaletes y pectorales y símbolos de poder, por lo que no podemos negar que fueron de una muy alta jerarquía.

Por el lado de la epigrafía existe una clara referencia a un evento de entronización dada por el glifo de la frase *ch'amaj*, utilizada para referirse a este tipo de eventos de transferencia de poder y en el cual seguramente los dos personajes representados tomaron parte, sin dudas uno de estos fue *Kaan Ma'x* el sucesor de *Taj Chan Ahk*. Esto se sostiene por el hecho de haber encontrado uno de los elementos claves de la escritura de su nombre, que es la representación de la sílaba *xi* representada por medio de una cabeza de un mono araña, que como se mencionó, es el único uso que se le da en la escritura de Cancuén. En el caso del nombre de *Taj Chan Ahk*, ya se mencionó que existen varias representaciones de *chaan*, *na* y *ja*, de las cuales alguna seguramente fue parte de su nombre; sin embargo estas son usadas con regularidad en distintas frases y palabras. El único elemento característico y exclusivo para la escritura del nombre de *Taj Chan Ahk* en las escrituras de Cancuén, es *TAJ* representado por medio de una antorcha, el cual no se encontró. Sin embargo haber encontrado un fragmento del glifo del título *Kaloomte'* aporta un muy buen indicio de que este personaje estuvo representado, pues este título en Cancuén únicamente es asociado con *Taj Chan Ahk*.

Sabemos que estos dos personajes son los más representados en los monumentos de Cancuén, por lo cual apuntamos a que ellos dos son los personajes principales de la escena de entronización de los relieves de estuco de la estructura M7-1.

Buscando en los registros de monumentos de Cancuén podemos comprobar esta afirmación. En Cancuén se han localizado hasta la fecha un total de 15 inscripciones jeroglíficas, distribuidas en 3 altares, 3 marcadores/altares, 4 estelas, 3 paneles, 1 escalinata jeroglífica, las conchas del entierro de Kan Ma'x (entierro 77) (Figura 33) y la Concha de Bruselas. De estas, nueve mencionan a *Taj Chan Ahk* y cuatro a *Kaan Ma'x*, por lo que son los personajes más representados en los monumentos de Cancuén a lo largo de su historia (Barrientos y Fahsen, 2006).

Figura 33. Conchas en entierro de *Kaan Ma'x* (entierro 77), póngase atención en glifo *Maax*.



Tomado de Fahsen y Barrientos, 2006.

De todas estas inscripciones los más relevantes para clarificar la relación de estos dos personajes son la Concha de Bruselas y los marcadores/altares 1 y 3 de la cancha del Juego de Pelota de *Taj Chan Ahk*, pues es en ellos donde se pone de manifiesto la relación entre *Taj Chan Ahk* y *Kaan Ma'x*.

Por medio del desciframiento del texto en la Concha de Bruselas se logró establecer el parentesco entre *Taj Chan Ahk* y *Kaan Ma'x*.

«El texto tiene 20 bloques de glifos y empieza con la fecha 6 CHICCHAN 13 XUL (12 de mayo del año 800 DC). Se refiere a *Kan Ma'x* y su padre identificado solamente como el "CUATRO K'ATUN AJAW A TZ'AK AJAW".

La inscripción hace referencia a un evento que se puede glosar como una cacería de venado (ji-HUL-wa CHI-ji). La transcripción sobre K'AN MA'X nos informa que este personaje central es hijo de un individuo referido como Cuatro K'atun Ajaw. Esto crea un problema ya que si es hijo de TAJ CHAN AHK este último ni tendría 80 años ya que nació en 742 DC ni habría cumplido igual número de años de reinado. Descartando un error tan obvio, la única alternativa es que al seguir el glifo "a-TZ'AK-AJAW-wa ji-CH'OKTE'-NA-ta-t(a)" se pudiera interpretar como que TAJ CHAN AHK es el cuarto en la dinastía de Cancuén desde el fundador lo cual se confirma en el Panel #1... Lo que sí no deja lugar a duda es la relación de parentesco (u-MIJIN-il) con personajes de la familia real de Cancuén por lo que se prueba ser descendencia directa de la línea reinante» (Barrientos y Fahsen 2006:63).

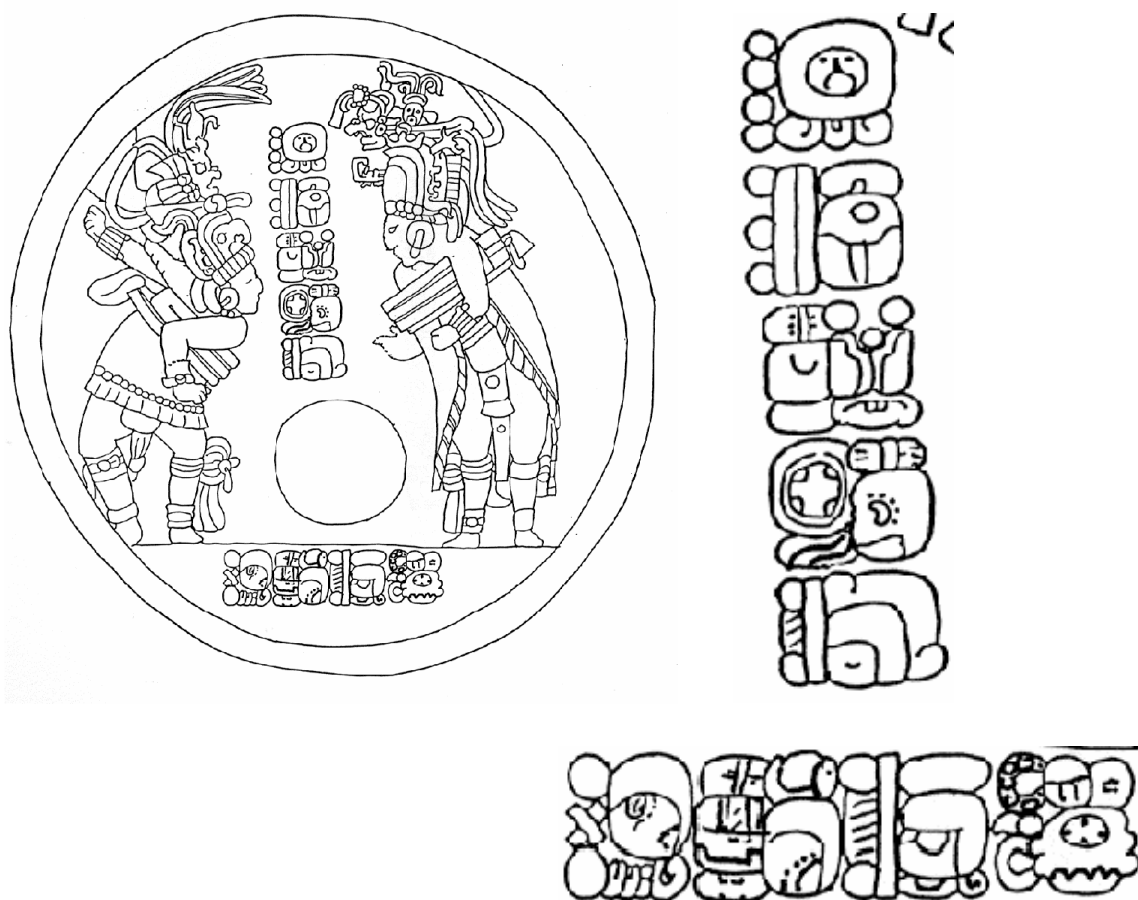
La evidencia que aporta este texto deja claro que *Kaan Ma'x* fue hijo de *Taj Chan Ahk* y su sucesor natural como gobernante de Cancuén y Machaquilá.

## 2. Despliegue de poder en el Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk.

Los Marcadores del juego de pelota aportan más información en torno a la relación entre *Taj Chan Ahk* y *Kaan Ma'x*, e introducen a esta en el contexto socio-político y religioso, principalmente en el manejo del poder en Cancuén por medio de la puesta en escena de ambos inmersos en el ritual del juego de pelota, resaltando la importancia de este ritual como medio de relación política, y religiosa.

En el Altar/Marcador 1 (Figura 34) aparecen *Kaan Ma'x* y *Taj Chan Ahk* a quien se refiere el texto como *Ah Kaloomte'*, el cual usa un tocado con el glifo asociado con la paternidad. Lo interesante de este marcador es la referencia directa que hace al juego de pelota cuyo glifo aparece en la tercera posición de la inscripción principal. En opinión de Fahsen y Barrientos, ésta pudo haber sido la escena de presentación de *Kaan Ma'x* como heredero del trono de Cancuén. La fecha marcada en este monumento es 9.18.5.0.0 4 *Ajaw* 13 *Ceh*. (Fahsen y Barrientos 2006)

Figura 34. Altar/Marcador 1 y detalle de su texto.



Tomado de Fahren y Barrientos, 2006.

El Altar/Marcador 3 (Figura 35) presenta de nuevo a *Taj Chan Ahk* y a *Kaan Ma'x* inmersos en un ritual de juego de pelota.

«Encima del jugador y al lado derecho del espectador hay tres glifos desafortunadamente erosionados totalmente. Seguramente nombraban al jugador y en forma totalmente especulativa y por el nominal principal de los otros dos marcadores podrían ser el de *Taj Chan Ahk* en tres bloques. Su tocado aunque erosionado muestra la flor acuática y el pescado que la muerde, característica de los tocados de los reyes de Machaquilá» (Fahsen y Barrientos 2006:42).

El otro jugador de menor tamaño ha sido identificado como *Kan Ma'x*.

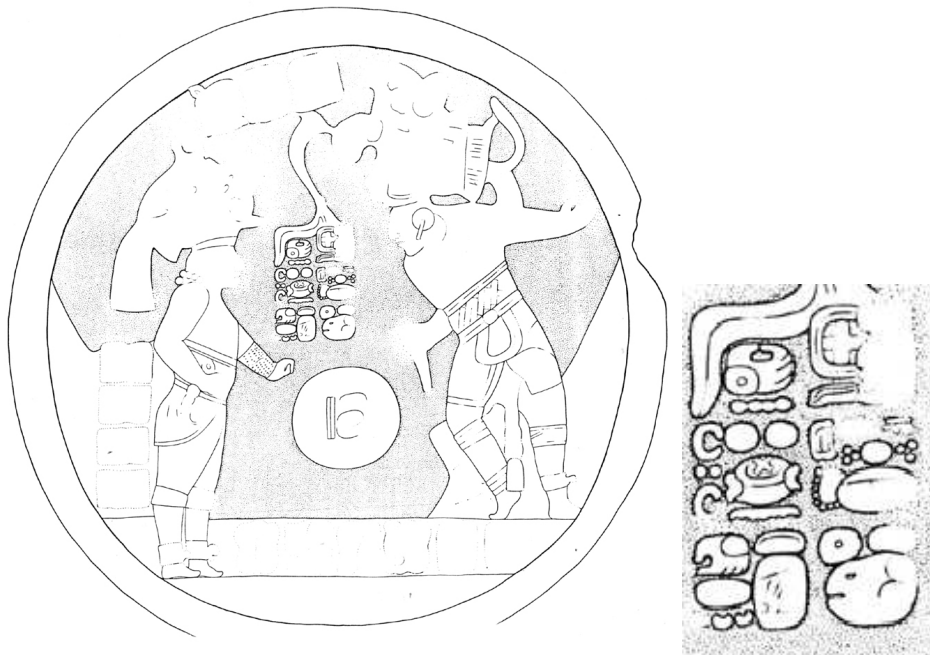
«El panel jeroglífico central se inicia con una expresión que consiste de un prefijo, de un superfijo erosionado y de un signo *chi* (T671) con un subfijo erosionado también. El siguiente bloque de dos glifos se inicia con la expresión *Kan* con un subfijo poco legible seguido de lo que puede ser el glifo de una cabeza con un superfijo “Ma”, que puede ser para *Ma'x*. Ambos bloques podrían ser el nominal de *Kan Ma'x*» (*Ibid.*).

En el Altar/Marcador 3 el texto que se refiere a *Kaan Ma'x* como *K'uhul Ajaw* de Cancuén y Machaquilá. A diferencia del Altar/Marcador 1, en el cual no se hace ninguna asociación entre algún título de gobernante y *Kaan Ma'x*, únicamente *Taj Chan Ahk* es referido como *Ah Kaloonte'* de Cancuén.

Las referencias al juego de pelota en este marcador siguen siendo bastante explícitas, por la vestidura de los personajes, la pelota entre ellos, y sobre todo por la representación de los taludes de la cancha.

El otro marcador de la cancha, el Altar/Marcador 2 (Figura 36), no hace mención de *Kaan Ma'x*. En este el personaje principal es *Taj Chan Ahk Ah Kaloonte'* de Cancuén, acompañado de otro personaje identificado como “su captor” “señor de la montaña blanca”, o captor del señor de la montaña blanca. Luego se re-esculpiría este marcador añadiéndole un texto que identifica al mismo personaje como captor del señor de Machaquilá.

Figura 35. Altar/Marcador 3 y detalle su texto.



Tomado de Fahsen y Barrientos, 2006.

La fecha no se identificó totalmente, únicamente los numerales 6 y 12 para día y mes respectivamente. Según Federico Fahsen y Tomás Barrientos, esta fecha sería 6 ix 12 Uo (23 de febrero de 790 d.C.) (*Ibid.*)

Es bastante clara la gran importancia que este conjunto arquitectónico poseía, en la presentación y ostentación del poder de la clase gobernante de Cancuén. Por la evidencia recolectada, la escena principal de los relieves de estuco probablemente representó o hizo referencia a la ceremonia de entronización de *Kaan Ma'x*.

Figura 36. Altar/Marcador 2.

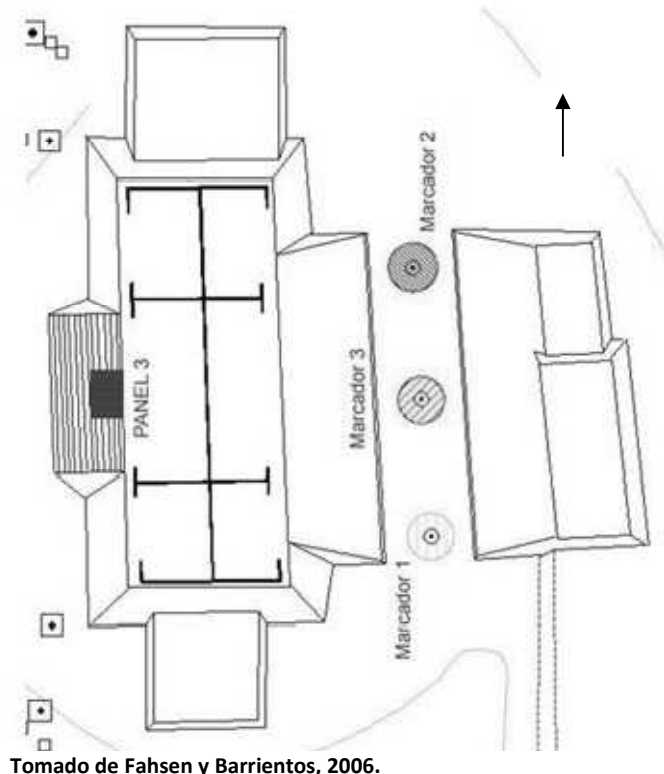


Tomado de Fahsen y Barrientos, 2006. Dibujo: Luis Luin.

La cancha del Juego de Pelota de Taj Chan Ahk (Figura 37) fue el escenario de este tipo de eventos tan importantes en el desarrollo de Cancún y se erigió como memorial de la historia del sitio, por lo que parece muy probable que la escena representada en los relieves de estuco de la fachada oeste de la estructura M7-1, haga referencia a la entronización de *Kaan Ma'x*, lo que se podría asociar con la escena del altar/marcador 1.

Figura 37. Localización de monumentos en Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk.

No es para menos que eventos de tanta importancia tomaran lugar en una cancha de juego de pelota, pues este ritual se encuentra en lo que metafóricamente pudiera llamarse la medula espinal de la tradición de los pueblos



Tomado de Fahsen y Barrientos, 2006.

mesoamericanos.

Las canchas se convirtieron en el lugar de escenificación de esta tradición, desde los niveles más bajos a los más altos en la escala socio-económica de la sociedad maya prehispánica.

«En las tierras bajas mayas del sur, las canchas de juego de pelota fueron *fóruns* para expresar la alianza política y la doctrina religiosa. Además, el juego era un espectáculo público que mostraba la diversidad en la sociedad bajo un estándar ideológico» (Scarborough 1991:130) [...] «El período Clásico Tardío presenta la aparición más fuerte de canchas para cualquier tiempo o lugar» (*Ibid.*:134).

Cancún no era ajeno a este estándar ideológico o mapa cognitivo en boga, que durante ese tiempo y en la región cobró gran importancia.

«Dentro de todo el sitio de Cancún, el Juego de Pelota Real es la única edificación en donde se exhibe la imagen del gobernante con tanta suntuosidad declarando su hegemonía a quien llegase hasta esta cancha.

Por tal motivo se cree que era el lugar en donde se efectuaban ceremonias en que se exaltaba la grandeza de *Taj Chan Ahk* y que tendría que haber sido la cancha en donde gobernantes o gente de la realeza llegaban de visita, a negociar alianzas o se conmemoraban eventos importantes relacionados con la vida del *Kukul Ajaw* de Cancuén, reproduciéndose y ocasionalmente transformándose las relaciones de poder» (Torres 2010).

Con base en la evidencia presentada la estructura M7-1 se interpreta como el punto de acceso y edificación principal del Juego de Pelota de Taj Chan Ahk. Al mismo tiempo que exhibía la continuidad que significaba el reinado de *Kaan Ma'x* en la cúpula de poder de Cancuén, al mostrar su ceremonia de entronización se rendía tributo al gobernante más importante y poderoso que tuvo Cancuén *Taj Chan Ahk*.

Los relieves de estuco de la estructura M7-1 fueron parte de toda una conjugación de elementos que juntos hicieron de esta estructura y del Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk una muestra de la perpetuación y revalidación del poder en Cancuén, expresada por medio de la arquitectura.

Todo el complejo arquitectónico del Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk encaja muy bien dentro de un plan constructivo orientado principalmente a dejar en claro la continuidad y legitimidad de la línea de poder en Cancuén.

Ejemplos del culto y veneración de los ancestros en los programas de construcción de los gobernantes se encuentran muy bien documentados en la Acrópolis Norte de Tikal y en Copán. Copán sobresale por la evidencia tan explícita en las referencias que cada gobernante hizo hacia el fundador de la dinastía *K'inich Yax K'uk' Mo'* (Fash, W., 1998) Esto quedó plasmado en una gran cantidad de monumentos y obras de arquitectura, dentro de las que resalta por su magnitud, la escalinata jeroglífica de la estructura 10L-26, la cual fue completada durante el reinado de *K'ak Yipyaj Chan K'awiil* (Gobernante 15), y detalla la historia de la dinastía de Copán (Sharer y Traxler 2006).

En el Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk se propone una narrativa que llevaba a quien apreciaba sus monumentos y estructuras, por los pasajes más importantes de la configuración del poder en este sitio, enmarcados en contextos de sacralidad y ámbitos divinos, a los cuales solo los grandes reyes podían acceder.

Si tomamos en cuenta las fechas de los marcadores el orden de los eventos registrados en estos quedaría de la siguiente manera. Primero el Altar/Marcador 2, con fecha 23 de febrero 790 d.C., donde *Taj Chan Ahk* aparece como señor de Cancuén y que posteriormente es re-esculpido, agregándosele el título un señor de alta jerarquía. Luego el Altar/Marcador 1, con fecha del año 795 d.C., que según representa la entronización de *Kaan Ma'x* y donde *Taj Chan Ahk* aparece siempre como jerarca de Cancuén. Finalmente el Altar/Marcador 3, probablemente de fecha 800 d.C., donde *Kaan Ma'x* ya es gobernante de Cancuén y Machaquilá. *Taj Chan Ahk* ya había muerto, pues su muerte según las evidencias ocurrió entre los años de 796-799 d.C.

Esta temporalidad podría guardar relación con la ubicación de los marcadores. Se sabe que para los Mayas las direcciones cardinales tenían gran relevancia. El eje este-oeste estaba ligado al ciclo solar, mientras que el eje norte-sur simbolizaba las capas del cosmos Maya, (Sharer y Traxler 2006); la orientación de la cancha del Juego de Pelota de Taj Chan Ahk, al igual que la mayoría de chanchas en las tierras bajas recorre este eje.

«El reino terrestre comúnmente es representado por los palacios de los gobernantes vivientes en o cerca del sur del eje. El norte es asociado al reino celestial y a los gobernantes fallecidos que luego de su apoteosis habitan en el cielo, es usualmente la localización de los templos funerarios y tumbas» (Sharer y Traxler 2006:732).

«El umbral entre este mundo y el siguiente es asociado a la cancha de juego de pelota, en la cual se realizaban el ritual del juego de pelota y los sacrificios que celebraban el mito de la creación. Estas canchas a menudo están localizadas entre los palacios del reino terrestre y los templos funerarios del reino celestial» (*Ibid*).

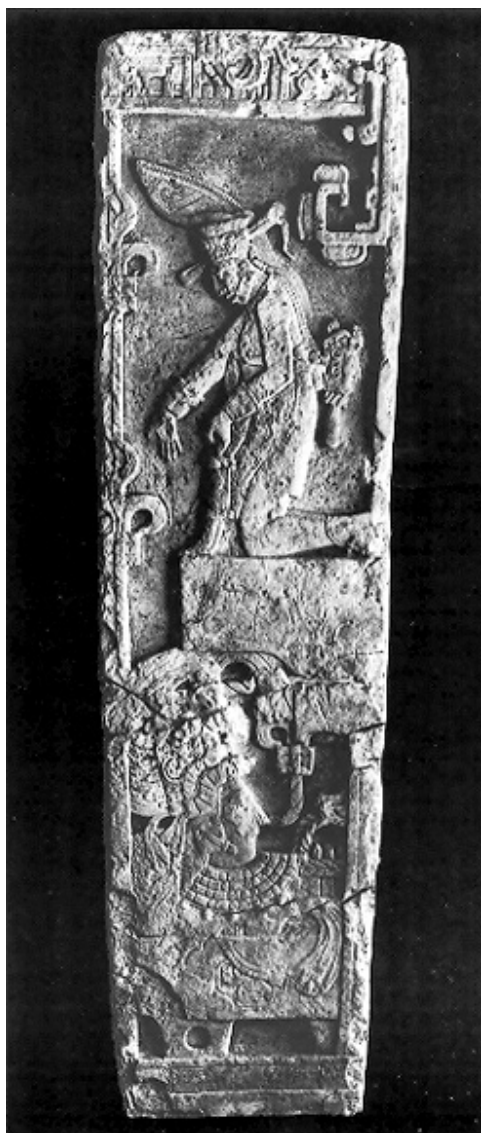
Si establecemos una relación temporalidad-ubicación de los tres marcadores, el Altar/Marcador 2 ubicado al norte relata el evento más antiguo, asociado directamente con el ancestro venerado (*Taj Chan Ahk*). El Altar/Marcador 1, ubicado al sur, señala la transición de poder entre el gobernante saliente *Taj Chan Ahk* y su sucesor *Kaan Ma'x*. El Altar/Marcador 3 se ubicó en el centro, donde seguramente se planteaba la situación política en ese momento, con *Kaan Ma'x* como gobernante y legitimado por ser descendiente directo de la línea del difunto *Taj Chan Ahk*.

El Juego de Pelota Real de Taj Chan Ahk ejemplifica lo que Patricia McNany (1998) denomina como “la incorporación de los ancestros” en la arquitectura por medio de la inclusión de sus restos físicos, imágenes e íconos que les identifican. Por medio del método de “trazar el poder desde el pasado para proyectarlo hacia el futuro” los vivos perpetúan un orden establecido y promulgan una línea de herencia ininterrumpida.

«Durante el Clásico Tardío, la manera de representar a los ancestros cambió de figuras de progenitores semi-divinos, a retratos del ancestro inmediato...En el área maya, el “marco” escultórico para la imagen del ancestro generalmente es un cartucho o un cuadrifolio» (*Idid.*, 1998:286).

La estela 40 de Piedras Negras (Figura 39) es un buen ejemplo de lo anterior. En esta se representa una escena de veneración hacia un ancestro que se ubica dentro de un espacio enmarcado por un cuadrifolio por debajo del personaje que le venera y ofrenda, dando la idea de encontrarse enterrado.

Figura 38. Estela 40 de Piedras Negras.



Tomado de [www.latinamericanstudies.org](http://www.latinamericanstudies.org)

3. **Cancuén y el Cuadrifolio: Manejo de recursos y conceptos.** En el Panel 3 de Cancuén se menciona el *otoot* de *Taj Chan Ahk* como un lugar denominado por el cuadrifolio. Hemos tratado ya la asociación de este elemento con las cuevas, con las montañas que las guardan, al agua que de ellas emerge, su vinculación al inframundo, y como símbolo de poder.

La mención de este elemento como lugar de habitación de, o poseído por *Taj Chan Ahk* unido a la constancia de la representación del cuadrifolio en Cancuén, en distintas formas y medios:

Panel 3: Iconografía y glifo-Escultura

Alberca Real: Lugar físico-Arquitectura

Y el descubrimiento del elemento en los estucos del Juego de Pelota Real:

Estructura M7-1: Elemento Iconográfico/Glifo-Estucos asociados a arquitectura

Sueltan al aire la necesidad de interpretar el papel de este elemento en el sitio de Cancuén.

El hecho de haber descubierto la representación de un cuadrifolio en los estucos, permite crear la asociación entre ésta y los otros ejemplos existentes en el sitio.

Como ya mencionamos existen glifos que se relacionan con estructuras o lugares, en este caso vemos que existe tanto un glifo para referirse a nombres de estructuras *naah*, como uno para hacer referencia a un lugar habitado por una persona, fuerza o deidad, como lo es *otoot*, y la representación del cuadrifolio, los cuales podrían guardar cierta relación.

El texto contenido en el Panel 3 aporta importante información al respecto. Este se asemeja a los textos de la Secuencia Primaria Estándar, Shanon Plank ya ha mencionado la similitud en la construcción de los enunciados.

La estructura de los textos de SPE en cerámica generalmente es la siguiente:

- Glifo introductorio de la SPE.
- Le sigue un verbo, comúnmente identificado con el Glifo del Dios N/escalón que probablemente se lee *t'ab* “ir hacia arriba, ascender” ó el verbo *k'al* “atar o juntar”.
- Un enunciado de posesión.
- Una frase con información funcional acerca del objeto.
- Por último el nombre de quien posee el objeto (Plank 2004:13)

Mientras que la estructura de los textos que tienen que ver con lugares de habitación es la siguiente:

Verbo – *y-otoot* “lugar de habitación de” – nombre de quien lo posee.

En otras ocasiones esto va acompañado del nombre de la estructura:

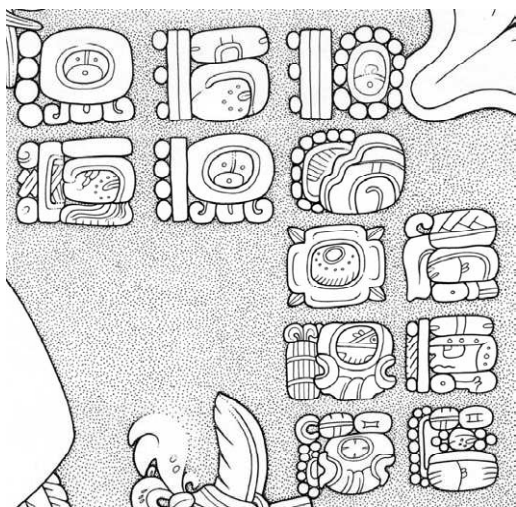
Verbo- ...*Naah - u-k'aba* “es el nombre de”- *y-otoot* “la morada, vivienda de” (*Ibíd.*)

En el texto principal del Panel 3 de Cancuén se lee lo siguiente: *4 Ajaw 13 Ceh u-na-hotun-ni 9 Ajaw 18 Mol T'ab'-yi* cuadrifoliar *yo-toot-ti Taj Chan Ahk Aj Kaloomte' K'uhul Cancuen Ajaw K'uhul Machaquila Ajaw* (Figura 40) (Fahsen y Barrientos, 2006)

Una parte importante en esta inscripción es *T'ab'yi* que Coe y Van Stone hay traducido como “ascender, elevar, exaltar o terminar”

Esta parte del texto se podría leer como: “Ascender, elevar, exaltar o terminar al/el cuadrifolio la morada de *Taj Chan Ahk* Señor Divino de Cancuén Señor Divino de Machaquilá”

Figura 39. Texto principal de Panel 3 de Cancuén.



Tomado de Fahsen y Barrientos, 2006.

de Cancuén es un buen exponente.

El “glifo de escalón” y su variante de “Dios N” que ilustran el verbo *t’ab’y* aún no ha sido asignado con un significado muy claro. Se sabe que forma parte fundamental de los escrituras tipo SPE, que denominan principalmente pertenencia de determinado objeto y comúnmente se encuentra en cerámica y objetos portables asociados a la élite, de los cuales el Panel 3

David Stuart (1998) menciona que este verbo cuando se encuentra en este tipo de objetos puede referirse a la presentación de los mismos como tributo o un obsequio.

El mismo autor menciona que cuando *t’ab’yi* va seguido por *otoot* se podría referir a la construcción de la estructura usando trabajo como tributo (*Ibid.*)

Plank (2004) también concuerda en que esta frase se relaciona con algún aspecto de la construcción de la estructura, o alguna ceremonia relacionada con la estructura.

Fahsen y Barrientos (2006) interpretan la inscripción del panel como una referencia a la consagración de un lugar que es donde habita *Taj Chan Ahk*.

Podría ser que este lugar sea el Palacio de *Taj Chan Ahk* el cual Barrientos (2007) ha identificado como la montaña sagrada de Cancuén, el cual a su pié tiene la Alberca Real.

Esta alberca tiene forma de cuadrifolio partido por la mitad, y está construida sobre un nacimiento de agua. La ubicación y características de la

alberca sugieren un uso ritual y ceremonial, tal vez asociado a la purificación con agua sagrada de los visitantes que ingresaban al Palacio (Barrientos 2007)

«Es posible que el uso de esta agua sagrada haya sido análogo al uso de agua proveniente de cuevas, ya que se originaba del interior de la tierra y al pie del Palacio, la montaña sagrada de Cancuén» (Barrientos 2007:52)

«Ya que la piscina tuvo forma de cuadrifolio partido por la mitad, esto claramente indica su asociación con rituales de comunicación con el inframundo y el carácter sagrado de sus aguas. Además, el [elemento] cuatrifoliar se encuentra en varias estelas de Machaquilá reforzando la idea que el simbolismo del agua como portal al inframundo fue importante en el reinado compartido entre Cancuén y Machaquilá» (Barrientos, Alvarado y Martínez 2006:468).

Con la evidencia recolectada en los fragmentos de estuco, se abre la posibilidad que ese lugar hubiera sido la propia Estructura M7-1, si bien ésta no reúne los atributos del Palacio Real, no precisamente se debe tratar de un lugar de habitación o vivienda en términos de función. Como se ha mostrado, este conjunto arquitectónico reúne varias características asociadas al inframundo, al poder y ahora al propio cuadrifolio.

Tomando en cuenta el argumento anterior, se hace relevante lo que dice Shanon Plank acerca de un *otoot* como un pasaje o abertura en la tierra, y que estos lugares pueden estar habitados por personas o entes sobrenaturales.

«Un número de textos de *otoot* de una manera u otra sugieren que la propia estructura es una clase de abertura o pasaje, o que ritos asociados con la dedicación de la estructura involucran aberturas en la tierra; en algunos casos, hay indicaciones iconográficas o físicas de estas aberturas» (Plank 2004:222).

En el caso de la Estructura M7-1 de Cancuén indicios de lo anterior podrían ser los fragmentos de estuco con el cuadrifolio, los logogramas OTOOT y NAAH, los cuales formaron un texto que posiblemente denominara a esta estructura como un tipo de pasaje al inframundo, o hiciera referencia a un lugar de esta naturaleza dentro o fuera de Cancuén.

Un candidato de este lugar sería la Alberca Real del palacio la cual tiene forma de cuadrifolio partido por la mitad, ya que esta pudo haber sido un punto importante de actividad ritual e incluso política.

También existe la posibilidad que este lugar asociado con el agua sea la estructura M7-8, ya que en las excavaciones llevadas a cabo en esta estructura se encontraron fragmentos de estuco asociados con el simbolismo de agua, volutas con un orificio en el medio, conchas. Un dato aun más intrigante es la presencia de los restos de hueso y de una tumba en el interior de la estructura (lamentablemente partida casi a la mitad por un saqueo), por lo que se podría especular que haya sido este el lugar de descanso de *Taj Chan Ahk*, sabiendo que también esta estructura se encontraba ubicada en el norte, (dirección asociada con los ancestros muertos). Además su acceso se conectaba con el *sacbé* que llevaba directamente a la cancha del Juego de Pelota Real (Tejeda 2008).

La amplia representación de este elemento en Cancuén nos sugiere su importancia, principalmente para la clase gobernante del sitio ya que se le encuentra siempre en contextos asociados al poder, conjugando su simbolismo con sus intereses de clase, dándole un peso significativo en el sitio.

Las razones principales hay que encontrarlas en los conceptos y recursos asociados al elemento. El manejo de los recursos hídricos es algo muy importante, factor que en Cancuén se plasmó en distintos sistemas de manejo de agua.

En Cancuén se han detectado algunos sistemas hidráulicos, que cumplían con funciones de distribución y almacenamiento de agua para su uso domestico y ritual. El primer sistema fue denominado Drenaje Norte, este sistema drena un nacimiento de agua debajo la estructura L7-33 del Juego de Pelota del Palacio, también drenaba el área norte y oeste del Palacio y la Plaza Noreste. El otro sistema de drenaje llamado Drenaje Sur drenaba la parte sur del Palacio y el Epicentro del sitio formado por la Plaza Este y Sur (Barrientos 2007)

En las distintas ciudades mayas de las tierras bajas, se construyeron sistemas de almacenamiento y distribución de agua, colocando el manejo de este recurso dentro del aparato controlado por las élites, que debido a lo disperso del patrón de asentamiento y del uso de la tierra de la población de sustento, obligaba a las elites a dirigir la atención a los centros ceremoniales incorporando una amplia variedad de rituales (Scarborough 1998)

Sin embargo en muchos sitios existen grandes y mucho mayores sistemas de manejo de recursos hídricos, ante los cuales Cancuén es un ejemplo menor, lo que distingue a Cancuén del resto de sitios es la amplia representación del elemento cuadrifoliar, y más aun los contextos de poder en los cuales se encuentra. Existen dos sitios importantes como comparación, Machaquilá y Chalcatzingo, ambos sitios con muchas representaciones del elemento, el primero muy cercano física y temporalmente a Cancuén, durante algún tiempo bajo su dominio, el otro muy alejado.

Como mencionamos en Chalcatzingo existen tres monumentos que representan el cuadrifolio, dos asociados con figuras de gobernantes y otro a manera de portal o pasaje. Groove (1987) propone que la traducción de *Chalcatzingo* puede ser “el lugar de la reverenciada agua sagrada” o “al pie del lugar del agua sagrada”, traducciones que hacen mucho sentido tomando en cuenta la ubicación de los relieves tallados en piedra en el Cerro Chalcatzingo, uno de los dos cerros al pie de los cuales se ubica el sitio.

Angulo (1987) hace notar que en Chalcatzingo existió todo un culto de la “Montaña Sagrada” desde el Formativo Temprano, el cual fue reafirmado con la creación de los relieves y monumentos del Formativo Medio, los cuales incluyen a “El Rey”, “El Gobernador” y al monumento, y continúa hasta la fecha. Chalcatzingo pudo haber funcionado como un santuario para los grupos vecinos, un centro rector-administrativo, de intenso intercambio comercial motivado por la confluencia de distintos grupos para las celebraciones y rituales religiosos, en sí esta naturaleza de centro de peregrinaje y adoración de todo este sistema de ideas, le conferían gran importancia y poder en la región.

Algo que pudo haber sucedido en Cancuén, lo recurrente del tema abre la posibilidad de que el sitio mismo haya sido considerado como el lugar del cuadrifolio, es decir que Cancuén se haya erigido como el sitio relacionado directamente con el patronaje de este elemento, de los conceptos y recursos asociados al elemento.

Si en el Panel 3 de Cancuén se menciona que el lugar donde habita *Taj Chan Ahk* es el cuadrifolio, no es raro que este lugar referido sea Cancuén, no un lugar específico dentro del sitio, el cual se desarrolló y evolucionó alrededor de este concepto. En el panel toda la escena es enmarcada por un cuadrifolio y está cargada de elementos asociados a los recursos hídricos, esta es en sí una muestra de los que pudo haber sido este sitio, un lugar en el cual este sistema de ideas relacionadas al inframundo, que encuentra manifestación en elementos como el cuadrifolio, la montaña sagrada o montaña de agua, el agua sagrada que emerge de la tierra, etcétera, fue plasmado en un paisaje sagrado.

Un aspecto importante, por dilucidar es: ¿en qué medida Cancuén se beneficiaba de la adopción de este concepto?. Si acaso esta renovación va de la mano con el crecimiento de poder y control en el área

El periodo de tiempo en que se consolidó el dominio de Cancuén comprende los años 780 a 800, durante los cuales Cancuén experimenta su mayor auge, logra el dominio sobre Machaquilá, y se erigen los únicos monumentos con inscripciones del lugar, coincidiendo con un hiato en la escritura en Machaquilá entre los años 776 a 800. El evento más importante registrado en los monumentos esculpidos en este periodo es la incorporación del glifo emblema de Machaquilá en todos estos (Paneles 1 y 3, altar/marcador 2 y estela 1), inclusive en el altar/marcador 2 esta referencia al dominio de Machaquilá se agrega posteriormente a la fabricación original del mismo. Este evento fue conmemorado no solo en los monumentos, también se argumenta que la construcción del Juego de Pelota Real conmemora el suceso (Fahsen y Barrientos 2006)

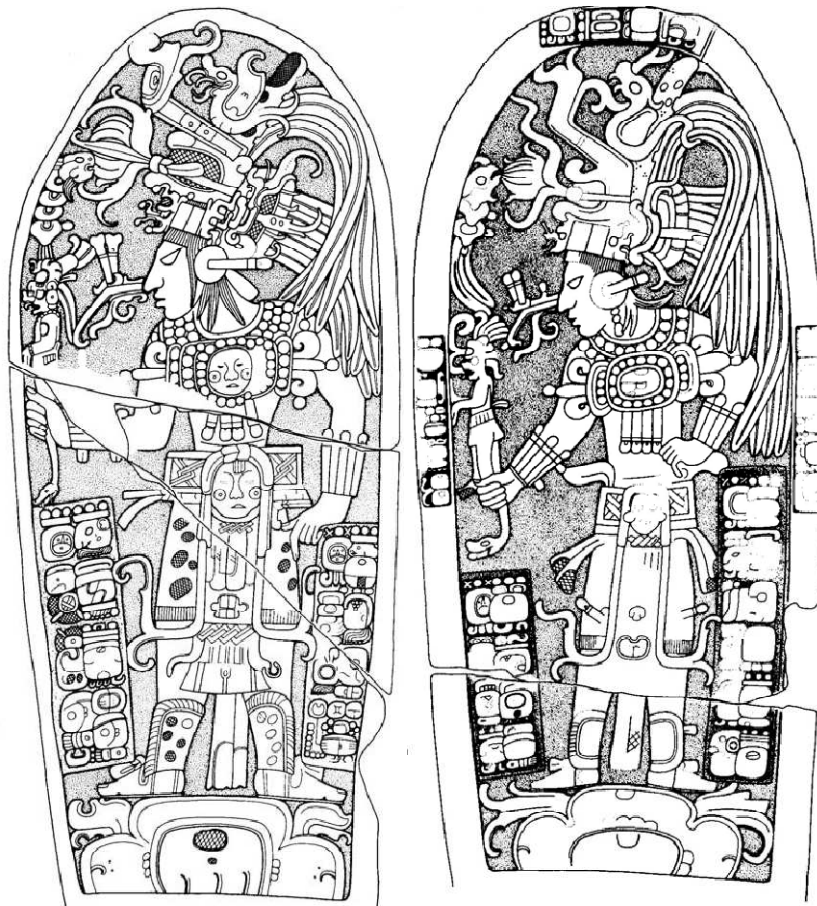
Este argumento cobra mayor relevancia al ver que no existen representaciones del cuadrifolio anteriores a *Taj Chan Ahk*, es decir con el acceso al poder de este gobernante se da un cambio total en el sitio, el sistema de creencias se ve modificado, algo que se refleja en la renovación de la arquitectura no solo estructural sino funcionalmente, se crea un nuevo paisaje sagrado dentro del cual se da la introducción del cuadrifolio como elemento fundamental. Es decir se crea todo un nuevo sistema de significado, dentro del cual el sitio de Cancuén fue la recreación física de sus elementos principales (cuadrifolio, montaña de agua, pasajes al inframundo), y de otros más asociados a este sistema.

Cancuén atraviesa por un proceso de renovación al ir logrando su autonomía, la percepción que la clase dominante tiene de sí misma y de su territorio también se modifica e implementa cambios estructurales en el aparato de gobierno a medida que su poder aumenta y la necesidad de consolidar y afianzar el mismo también crece.

En Cancuén esto fue de gran importancia, ya que tanto *Taj Chan Ahk* como *Kaan M'ax* recalcaron su doble dominio, sobre Cancuén y Machaquilá, de hecho existe en los fragmentos de estuco analizados en este trabajo, fragmentos que podrían ser elementos del glifo emblema de Machaquilá.

La relación entre Cancuén y Machaquilá se remonta hasta el Clásico Temprano, ya que en se les menciona a las estelas 1 y 3 del sitio de Tres Islas. En Machaquilá al igual que en Cancuén se utilizó con mucha recurrencia el elemento del cuadrifolio, representado en lugares específicos como la Plaza A, y en las estelas 4, 7, 8, 10, 18, y 19 (Figura 40), en las cuales los gobernantes se paran sobre el cuadrifolio, haciendo más clara aún la referencia a este como un topónimo.

Figura 40. Estela 4 y Estela 8 de Machaquilá, mostrando gobernantes parados sobre cuadrifolio.

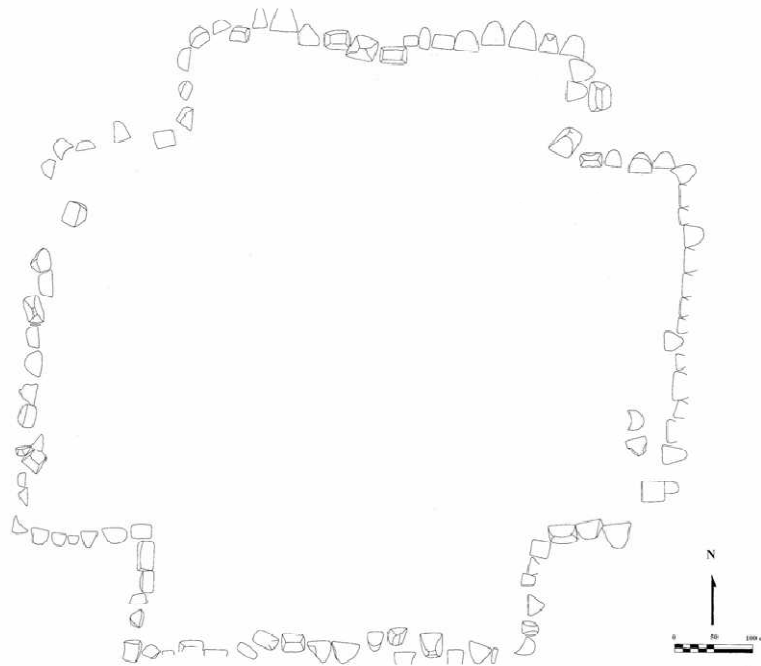


Tomado de Lacadena, 2006.

El recinto cuadrilobulado (según la denominación del Proyecto Machaquilá) de la Plaza A (Figura 41), según datos del análisis cerámico se puede fechar a principios del Clásico Terminal, entre los periodos 800-850 D.C. o 830-880 D.C., mientras la primer representación del cuadrifolio en las estelas ocurren en el 776 D.C. en la Estela 18 (Lacadena 2006). Lo que coincide con el inicio del hiato en la escritura de Machaquilá y la posterior dominación de este sitio por Cancuén, todas las demás representaciones en las estelas corresponden al Clásico Terminal, cuando Machaquilá ya no se encontraba bajo el dominio de Cancuén, tienen su última expresión iconográfica en el 841 D.C. en la Estela 5 asociada a *Juntzak Tok'* penúltimo gobernante de Machaquilá, al que le siguió *Escropión Ti' Chaahk* cuyo fin de reinado se asocia al cese del uso ritual del recinto, lo que hace

evidente la asociación del elemento cuadrifoliar a la dinastía de Machaquilá del Clásico Terminal (*Ibíd.*).

**Figura 41. Recinto cuadrilobulado en Plaza A de Machaquila.**



Tomado de Lacadena, 2006.

La información recolectada anteriormente en el sitio de Cancuén relacionada con el cuadrifolio, la nueva representación descubierta en los estucos del Juego de Pelota Real de *Taj Chan Ahk*, apoyado en el uso que de éste se hace en otros sitios, señala a que el cuadrifolio fue el elemento nuclear de un “sistema de creencias” que en el sitio de Cancuén es adoptado de forma “oficial” como fundamento de su nuevo *status* como sitio dominante en la región. Justificado en que la asociación a este sistema confería poder, autoridad y legitimidad a sus gobernantes, ante los ojos de propios y extraños, aliados y enemigos. Y reforzado por el hecho que Machaquilá adopta este sistema de creencias representado por el cuadrifolio, después del fin del dominio de Cancuén, y se convierte en el sitio hegemónico de la región.

### **C. El reinado de *Kaan Ma'x* y el Petexbatun hacia finales del Clásico Tardío**

La historia de Cancuén atraviesa una nueva época de cambios a partir del 795 d.C. iniciada con un cambio en el poder. Al acceder al trono *Kaan Ma'x* en reemplazo de su padre, posiblemente discapacitado para seguir gobernando. Este evento coincide con una época de violencia endémica en la región de Petexbatun.

Hay que recordar que el reinado de *Taj Chan Ahk* inicia bajo el dominio de Dos Pilas en el año 757 d.C., sin embargo para el año 761 d.C. Dos Pilas es atacada y su gobernante exiliado, y la familia real se traslada a Aguateca (Sharer y Traxler 2006). Es este evento que propicia la independencia de Cancuén, es decir *Taj Chan Ahk* aprovecha una situación de inestabilidad en el control del reino de Petexbatun para consolidar su poder y el de Cancuén.

La inestabilidad originada con la caída de Dos Pilas, lejos de disminuir siguió en aumento durante los años, ocasionando un proceso de surgimiento de estados menores que vieron la oportunidad de acceder al poder y controlar el reino de Petexbatun ahora controlado a medias por Aguateca (*Ibid.*).

Cancuén fue uno de estos estados, es decir su auge nació de la inestabilidad, y su fin fue producto de ésta. Por tal razón un cambio en el poder, podría interpretarse como sinónimo de problemas para mantener las bases tambaleantes sobre las que se fundó el mismo.

Durante los años finales del Clásico Tardío (600-800 d.C.) y primeros años del Clásico Terminal (800-900/1100 d.C.), se vivía una época de mucha inestabilidad en la región de Petexbatun que originó una escalada en la violencia entre sitios rivales, que se disputaban la hegemonía en la zona. No se tienen indicios de problemas ambientales en la zona, como en otras zonas del área maya, sin embargo se inició un proceso de guerra endémica que terminó por destruir el tejido socioeconómico y político del Petexbatun (*Ibid.*).

En Cancuén, como en otros sitios del área de Petexbatún se encontraron restos de muros defensivos alrededor del palacio y en el área del puerto, además de huesos y cuerpos humanos desmembrados en el área del puerto (Barrientos, Alvarado y Martínez 2006).

El final violento de Cancuén está fijado para alrededor del año 800 d.C. con la masacre de la familia real, sin embargo esto no es corroborado por una fecha del Panel 3 de Cancuén, la cual corresponde al año 810 d.C. Esto hace problemático aun la interpretación de los últimos eventos en el sitio, principalmente la masacre de la familia real, pero no queda duda de la situación difícil que atravesaba en este momento.

Según datos arqueológicos y cerámicos existieron tres fases constructivas para la estructura M7-1. La última de estas se dio bajo el mando de *Kaan Ma'x* cuyo reinado inició en el año 795-796 y se especula que este haya reinado de 1 a 4 años, asociada a una fuerte presencia de cerámica de tradición petenera no local que puede sugerir la llegada de poblaciones desplazadas por los problemas en el área.

Su reinado se asocia con la ampliación de la cancha del juego de pelota y a la colocación de los marcadores. Seguramente los relieves de estucos fueron hechos durante la fase 3, posiblemente se haya hecho una remodelación de alguna decoración previa, pero la temática que presentaron señala a que fue *Kaan Ma'x* quien los encargó.

Poniendo en contexto esta obra, su ejecución coincide con un momento de mucha inestabilidad en el área y en el sitio de Cancuén. Parece probable que *Kaan Ma'x* haya ideado este proyecto como una forma de legitimización de su reinado, implementando todos los elementos fundamentales que respaldaban su poder, hecho confirmado por el elemento cuadrifoliar descubierto en los estucos, del Juego de Pelota Real de *Taj Chan Ahk*, dejando en claro que la línea de poder en Cancuén continuaba ininterrumpida así como todo este sistema de creencias. Es un esfuerzo posiblemente motivado por esta inestabilidad en el poder, la cual

pudo haber tenido muchas causantes, sin embargo se ha demostrado como ésta llegó a expresarse dramáticamente en el violento asesinato de varios miembros de la nobleza que se cree marcó el fin de la familia real de Cancuén en manos de un grupo rival, sin embargo aun es debatible en cuanto a quien perpetró este hecho.

«En el Petexbatun, el clima de incesante violencia, combinado con el creciente abandono de la región, redujo o posiblemente interrumpió por completo la ruta de comercio Pasión-Usumacinta, creando un estrés económico en un área mucho mayor de las Tierras Bajas Mayas» (Sharer y Traxler 2006:515).

La pérdida de importancia de esta ruta, sin dudas socavó las bases de la dominación de Cancuén en el área que era el control del acceso a esta ruta de comercio.

En este escenario de alta inestabilidad y efervescencia política *Kaan Ma'x* recibió el poder de Cancuén. Bajo este contexto lo presentado por este gobernante en los relieves de estuco y en los monumentos del juego de pelota real más que una demostración de la estabilidad y poderío de Cancuén parece un intento por enmascarar todo lo contrario; una situación problemática que debilitaba y amenazaba con resquebrajar el dominio de Cancuén en la ruta de comercio Pasión-Usumacinta, base fundamental de su apogeo durante el Clásico Tardío.

El Panel 3 aporta otro dato de importancia. Este contiene dos fechas una corresponde al año 795 d.C., la misma que en el marcador 1 en el cual se cree se representa el ritual del juego de pelota como motivo de la entronización de *Kaan Ma'x* y la otra 810 d.C., ¿una fecha en la cual *Kaan Ma'x* ya no vivía, y Cancuén ya no tenía ninguna importancia?

«...la fecha al inicio es 4 *Ajaw* 13 *Ceh* o sea 9.18.5.0.0 (795 dC) y contiene con la frase *u-na hotun-ni* o sea su primer *hotun* (del décimo octavo *K'atun*). Luego se proyecta a la fecha 9 *Ajaw* 18 *Mol* quince tunes más adelante (9.19.0.0.0) equivalente al año 810 d.C., en la que seguramente *Taj Chan Ahk* ya no vivía» (Fahsen y Barrientos, 2006:39).

Tomando en cuenta que la muerte de *Taj Chan Ahk* se cree sucedió entre

los años 796-799 d.C. y este panel registra una fecha del año 810 d.C. y se tiene fechado el abandono violento de Cancuén para el año 800 d.C. La única interpretación posible es que esta fecha es una proyección al futuro del reinado de *Kaan Ma'x*, truncado violentamente por su muerte en la masacre de los miembros de la nobleza de Cancuén, hecho del cual Machaquilá es el mayor beneficiado, por lo que se hace necesario ahondar en la relación entre los dos sitios, el fin del dominio de Cancuén y el inicio del auge de Machaquilá.

Barrientos (comunicación personal) cree que esta no puede ser más que una simple coincidencia y apunta hacia Machaquilá como el actor principal de este evento algo que puede verse reflejado en la continuidad del elemento cuadrifoliar en Machaquilá, aunque señala que falta tela que cortar para dilucidar este asunto.

## VIII. CONCLUSIONES

Con la información recuperada de los fragmentos de los relieves de estuco en la estructura M7-1 se logró comprobar que hacen referencia directa a importantes rasgos culturales del pueblo maya prehispánico, estos rasgos pueden agruparse de la siguiente manera: escritura jeroglífica, iconografía, métodos constructivos.

Dentro de estos, el elemento más relevante fue la representación del cuadrifolio, principalmente por su uso reiterado en Cancún, y los antecedentes del mismo a nivel mesoamericano.

Cancún participa de toda una tradición mesoamericana registrada en sitios tan distantes física y cronológicamente como Chalcatzingo, La Blanca y Aguacatal, dicha tradición se encuentra ligada a los recursos hídricos y a los conceptos asociados a estos. Este sistema de ideas tiene su origen en los pueblos más antiguos de Mesoamérica y se ha mantenido a lo largo del tiempo como parte fundamental de la cosmovisión de los pueblos mesoamericanos, relacionado con los mitos de creación, con el agua sagrada de las montañas que emerge del inframundo, de las aguas del mar mítico que existió cuando solo había oscuridad y nada más. Esta idea se desarrolló y diversificó encontrando representación en diversos símbolos (cuadrifolio, lirio de agua, caparazón de tortuga, las fauces del monstruo de la tierra, etc.) todos basados en un mismo concepto.

Es evidente como Cancún y su clase gobernante formaban parte de ese mapa cognitivo bajo el cual se pueden ubicar todas las manifestaciones del poder de la clase gobernante a partir del Clásico Temprano en las Tierras Bajas Mayas, es decir la exaltación del gobernante valiéndose de distintos medios, de la apropiación y manipulación del símbolo, de su contenido, y su asociación a conceptos importantes en la legitimación de su poder. Dentro de este mapa cognitivo se propició ver al gobernante como recipiente indiscutido de un poder terrenal y celestial, que legitimaba su dominio sobre todos los demás miembros de la sociedad. Se da la utilización de los símbolos disponibles dentro de este mapa

ó sistema de ideas y valores, útiles para mediar las relaciones en el entorno social, político y religioso.

En el caso particular de Cancuén este mapa cognitivo es trazado por *Taj Chan Ahk* con la introducción de un nuevo sistema de ideas y creencias, no creado por este gobernante, más bien conjugado, adaptando conceptos y símbolos previamente existentes, pero mostrado e impuesto a los habitantes de Cancuén como algo novedoso, buscando la forma de legitimar su poder.

Todo este discurso cobra significado también como mediador con los sitios vecinos y posiblemente rivales, dada la inestabilidad que se vivía en la región de Petexbatun. Es decir, si bien su discurso nace de la idea de un poder indiscutido concebido por la clase gobernante de los sitios más poderosos en otras épocas, los gobernantes de estados más pequeños e inestables recurren a este mismo recurso más por necesidad ante lo incierto de su dominio y lo debilitado que parece haber estado la clase gobernante en el área. En este caso, los relieves de estuco de la Estructura M7-1 reflejan también esta necesidad de la clase gobernante de finales del Clásico Tardío en el área de Petexbatún, y más específicamente de Cancuén.

El gobernante *Taj Chan Ahk* es la figura con más representación en Cancuén, seguido de su heredero *Kaan Ma'x*, por lo que seguramente ambos son los personajes principales que retrataban estos relieves de estuco. El análisis de estos aportó información muy importante para continuar completando la historia de estos dos gobernantes de Cancuén, y enfatiza la importancia del análisis de este tipo de obras, en la reconstrucción del pasado de las ciudades mayas en las que se les encuentra.

Los últimos acontecimientos en Cancuén, específicamente su fin violento están aún poco esclarecidos, a la luz de los hechos se devela un panorama en el cual poder de Cancuén se tambaleaba en manos de *Kaan Ma'x*, quién intentaba mantener el control del sitio y sobre el área de Petexbatún.

En este aspecto una vez más el cuadrifolio nos conduce a una conclusión importante, el traspaso o adopción de este símbolo en Machaquilá, corresponde al fin de la hegemonía de Cancuén en beneficio de Machaquilá, lo que nos señala que la situación de alta inestabilidad en la región, hizo buscar a la élites, sistemas de creencias muy bien establecidos, sobre los cuales apoyar su endeble poder como grupo dominante dentro de un área en conflicto, no hay duda que lo que representa el cuadrifolio se trata de todo un concepto arraigado en lo más profundo de la cosmovisión de los pueblos mesoamericanos, hecho que lo convertía en una base ideal para legitimar una dominación, lo que en Cancuén adaptan a su situación particular para sacar el mayor beneficio posible. Conceptos e ideas de este tipo son fáciles de transferir y de adoptar por otro grupo, sea este rival o aliado pues ambos al estar conformados por miembros que responden a una misma cultura y son partícipes de un mismo sistema de creencias y valores, no lo consideran extraño.

El uso del cuadrifolio en Cancuén y Machaquilá refleja lo conflictivo e inestable de la región, como los grupos gobernantes de estos sitios se pueden caracterizar por el oportunismo, en el sentido de que su auge se debe más al debilitamiento de los sitios que les dominaban, que exclusivamente a un crecimiento previo de su poderío, se ve que no contaban con el tiempo suficiente para hacer modificaciones de fondo que les permitiera consolidar las bases de su dominación, más bien adoptan elementos asociados a creencias muy bien establecidas esperando que estas transmitieran al menos una idea o impresión de estabilidad, las incorporan y hacen fundamento de su poder, pues no están en conflicto con sus propias motivaciones ni las de la población a la cual dominan, más bien legitiman y sacralizan esta relación.

## **IX. RECOMENDACIONES**

Vemos cómo por medio de la aplicación del enfoque simbólico-cognitivo la arqueología ha logrado atravesar algunas barreras interpretativas, principalmente en lo que respecta a la interpretación de las obras plásticas. Los símbolos y códigos que una obra contiene no se ven simplemente como parte de un estilo o decoración que permitiría a lo sumo la descripción de la misma y la creación de una cronología. El estudio de las representaciones plásticas de una sociedad antigua es un estudio cultural de sus creadores y receptores; en las obras producidas vemos reflejada la imagen de su realidad. Siguiendo un método sistemático de recolección y análisis de la información se logran proyectar las ideas del pasado hacia el presente, y clarificar aspectos de la historia de la sociedad relacionada con estas.

Sin embargo es preciso mantener siempre en mente que la aplicación de conceptos contemporáneos a objetos producidos mucho tiempo atrás por grupos sociales con una cultura distinta puede resultar problemática si no se toma el cuidado de primero analizar si los conceptos son aplicables a nuestro objeto de estudio.

## X. BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, Silvia. 2008. «CAN44: Excavación en el Juego de Pelota Este». En *Proyecto Arqueológico Cancuén, Informe Final no. 7, Temporada 2006*, editado por A. Demarest, H. Martínez, L. Luin. Guatemala, Universidad de Vanderbilt, Universidad de San Carlos de Guatemala. págs. 10-25.
- Alvarado, Silvia. e.p. «Las reservas de agua en Cancuén: Análisis de su contexto y función». Tesis Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Barrientos, Tomás. 2007. «Sistemas Hidráulicos en el Centro de Cancuén: Ritual, Reserva y/o Drenaje?». Famsi. 71 págs. (versión digital)
- Becker, Marshall. 2000. «Serpents Staffs and Ball-Headed Clubs: Cognitive and Artistic Equivalences». *The PARI Journal* 1 (2):19-21.
- Callaghan, Michael; y J. Bauer. 2002. «Excavaciones estratigráficas en el Palacio, Temporada 2002». En *Proyecto Arqueológico Cancuén, Temporada 2001*, editado por Arthur Demarest y Tomas Barrientos. págs. 73-114.
- Coe, Michael D; y M. Van Stone. 2005. *Reading the Maya Glyphs*. 2ª ed. London, Thames and Hudson. 176 págs.
- Coronado, Anabel. 2006. «Excavación y restauración del Juego de Pelota Este de Cancuén: Temporada 2005». En *Proyecto Arqueológico Cancuén. Informe Temporada 2004-2005*, editado por Tomás Barrientos, Arthur Demarest, Luis Luin, y Brent Woodfill. págs. 173-202.
- Deetz, James. 1967. *Invitation to Archaeology*. New York, The Natural History Press. 150 págs.
- Demarest, Arthur; y T. Barrientos. 1999. «Proyecto Cancuén: Introducción a la temporada 1999». En *Proyecto Cancuén. Informe preliminar No. 1. Temporada 1999*, editado por Arthur Demarest y Tomas Barrientos. págs. 1-8.

- Fahsen, Federico; y A. Demarest. 2001. «El papel del Reino de Cancuén en la historia de las Tierras Bajas Maya: Nuevos datos epigráficos». En *Proyecto Arqueológico Cancuén, Temporada 2000*, editado por Arthur Demarest y Tomas Barrientos. págs. 29-50.
- Fahsen, Federico; A. Demarest y L. Luin. 2003. «Setenta años de historia en la escalinata jeroglífica de Cancuén». En *Proyecto Arqueológico Cancuén: Informe Final Temporada 2002* editado por A. Demarest, T. Barrientos, B. Kovacevich, M. Callaghan y L. Luin. págs. 27-31.
- Fahsen, Federico; y S. Jackson. 2002. «El Panel de Cancuén: Nuevos datos e interpretaciones sobre la dinastía de Cancuén en el Periodo Clásico». En *Proyecto Arqueológico Cancuén, Temporada 2001*, editado por Arthur Demarest y Tomas Barrientos. págs. 251-264.
- Fahsen, Federico; y T. Barrientos. 2006. «Los monumentos de Taj Chan Ahk y Kan Maax». En *Proyecto Arqueológico Cancuén. Informe Temporada 2004-2005*, editado por Tomás Barrientos, Arthur Demarest, Luis Luin, y Brent Woodfill. págs.. 35-56.
- Fash, Barbara. 2010. «Symbols of Water Management at Copan, Honduras». En *The Fiery Pool: The Maya and the Mythic Sea*, de Daniel Finamore y Stephen Houston. Salem, Peabody Essex Museum. págs. 80-82.
- Fash, William. 1998. «Dynastic Architectural Programs: Intention and Design in Classic Maya Buildings at Copan and Other Sites». En *Function and Meaning in Classic Maya Architecture: A symposium at Dumbarton Oaks 7<sup>th</sup> and 8<sup>th</sup> October 1994*, editado por Stephen Houston. Washington D.C. Dumbarton Oaks Research Library and Collection. págs. 223-270.
- Fisher, J.L.1961. «Art Styles as Cultural Cognitive Maps». *American Anthropologist* 63 (1): 79-93.
- Forné, Melanié, *et al.* e.p. «Análisis Cerámico en Cancuén y su región: perspectivas cronológicas y culturales». En *Proyecto Arqueológico Cancuén, Informe Final No. 9, Temporada 2008*, editado por A. Demarest, H. Martínez y M. Forné. Universidad de Vanderbilt y Universidad de San Carlos de Guatemala.

- Forné, Melané, *et al.* 2008. «Estudio de la cerámica de Cancuén. Un nuevo comienzo». En *Proyecto Arqueológico Cancuén, Informe Final No. 8, Temporada 2007*, editado por Horacio Martínez, A. Demarest, M. Forné y L. Luin. Nueva Guatemala de la Asunción, Universidad de Vanderbilt y Universidad de San Carlos de Guatemala. págs. 211-272.
- García-Pelayo, Ramón. 1983. *Diccionario Práctico. Español Moderno*. México, Ediciones Larousse. 634 págs.
- Green Robertson, Merle. 1975. «Stucco Techniques Employed by Ancient Sculptors of the Palenque Piers.» En *Actas del XLI Congreso Internacional de Americanistas, Vol. I*. México, D.F., INAH. págs. 449-472.
- Harris, Jonathan. 2006. *Art History. The Key Concepts*. Londres, Routledge. 346 págs.
- Houston, Stephen, *et al.* 2005. «The Pool of the Rain God.» *Mesoamerican Voices* 2:37-62.
- Hodder, Ian. 1982. «Theoretical archaeology: a reactionary view.» En *Symbolic and Structural archaeology*, editado por Ian Hodder. London, Cambridge University Press. págs. 1-16.
- Johnson, Mathew. 1999. *Archaeological theory: an introduction*. Massachusetts, Blackwell Publishers, Inc. 232 págs.
- Kehoe, Alice; y Thomas F. Kehoe. 1973. «Cognitive Models for Archaeological Interpretation.» *American Antiquity. Journal of the Society for American Archaeology* [Washington, D.C.]. 38 (2):150-154.
- Lacadena, Alfonso 2006. Excavaciones en Machaquila, Temporada 2005: El recinto cuadrilobulado de la Plaza A. En *Reporte 20, Atlas Arqueológico de Guatemala*. Guatemala, Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, Ministerio de Cultura y Deportes, págs. 74-123. (versión digital)
- Leone, Mark P. 1998. «Symbolic, structural and critical archaeology.» En *Reader in Archaeological Theory. Post-processual and cognitive approaches*, editado por David S. Whitley. London, Routledge. págs. 49-68.

- Love, Michael, *et al.* 2006. «El Monumento 3 de La Blanca, San Marcos: Una nueva escultura del Preclásico Medio.» En *XIX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2005*, editado por J.P. Laporte, B. Arroyo y H. Mejía. Guatemala, Museo Nacional de Arqueología y Etnología. págs. 56-59. (versión digital).
- McAnany, Patricia A. 1998. «Ancestors and the Classic Maya Built Environment.» En *Function and Meaning in Classic Maya Architecture: A symposium at Dumbarton Oaks 7<sup>th</sup> and 8<sup>th</sup> October 1994*, editado por Stephen Houston. Washington, D.C., Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington. págs. 271-298.
- Miller, Mary E.; y Megan O'Neil. 2010. «The World of the Ancient Maya and the Worlds They Made.» En *The Fiery Pool: The Maya and the Mythic Sea*, de Daniel Finamore y Stephen Houston. Salem, Peabody Essex Museum. págs. 24-37.
- Montgomery, John. 2002. *Dictionary of Maya Hieroglyphs*. New York, Hippocrene Books, Inc. 416 págs.
- Neuenswander, Helen; y Dean E. Arnold. 1977. *Cognitive Studies of Southern Mesoamerica*. Dallas, Sil Museum of Anthropology. 283 págs.
- Plank, Shannon E. 2004. *Maya Dwellings in Hieroglyphs and Archaeology. An Integrative Approach to Ancient Architecture and Spatial Cognition*. Oxford, British Archaeological Reports. 238 págs.
- Preucel, Robert. 2006. *Archaeological Semiotics*. Malden, Blackwell Publishing. 331 págs.
- Renfrew, Collin y Paul Bahn. 1991. *Archaeology: Theories, Methods, and Practice*. New York, Thames and Hudson. 640 págs.
- Ringle, William. 1996. «Birds of a Feather: The Fallen Stucco Inscription of Temple XVIII, Palenque, Chiapas.» En *Eight Palenque Round Table, 1993. Vol. X.*, editado por Martha J. Macri y Jan McHargue. San Francisco, PARI. págs. 45-62.
- Rivera Dorado, Miguel. 1990. «El reflejo de la memoria. Notas sobre arte y arqueología.» *Revista Española de Antropología Americana* (20):19-34.

- Scarborough, Vernon L. 1991. «Courting the Southern Maya Lowlands: A study in Pre-Hispanic Ballgame Architecture». En *The Mesoamerican Ballgame*, editado por Vernon L. Scarborough y David R. Wilcox. Tucson, The University of Arizona Press. págs. 129-144.
- Scarborough, Vernon L. 1998. «Ecology and Ritual: Water Management and the Maya» *Latin American Antiquity* 9 (2):135-159.
- Sharer, Robert y Loa P. Traxler. 2006. *The Ancient Maya*. 6ª ed. Stanford, Stanford University Press.
- Spinden, Herbert. 1975. *A Study of Maya Art. Its Subject Matter and Historical Development*. New York, Dover Publications Inc. 285 págs.
- Stone, Andrea. 2005. «A Cognitive Approach to Artifact Distribution in Caves of the Maya Area». En *In the Maw of the Earth Monster. Mesoamerican Ritual Cave Use*, editado por James E. Brady and Keith M. Prufer. Austin, University of Texas Press. págs. 249-268.
- Stuart, David. 1998. «The Fire Enters His House: Architecture and Ritual in Classic Maya Texts». En *Function and Meaning in Classic Maya Architecture: A symposium at Dumbarton Oaks 7<sup>th</sup> and 8<sup>th</sup> October 1994*, editado por Stephen Houston. Washington, D.C., Dumbarton Oaks Research Library and Collection. Págs. 373-426.
- Tejeda, Eduardo. 2008. «CAN 50: Excavaciones en la Estructura M7-8». En *Proyecto Arqueológico Cancuén Informe Final no. 7, Temporada 2006* editado por A. Demarest, H. Martínez, L. Luin, pp. 114-142. Nueva Guatemala de la Asunción, Universidad de Vanderbilt, Universidad de San Carlos de Guatemala. págs. 114-142.
- Thompson, J. Eric S. 1962. *A Catalog of Maya Hieroglyphs*. Norman, University of Oklahoma Press. 458 págs.
- Tilley, Christopher. 1982. «Social formation, social structures and social change» En *Symbolic and Structural archaeology*, editado por Ian Hodder. London, Cambridge University Press. págs. 26-38.
- Torres, Paola. 2010. «Canchas como instrumentos de interacción política, económica y social en el Mundo Maya de Mesoamérica». En *XXIII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2009*.

- Torres, Paola. *Los juegos de pelota como evidencia de un sitio fronterizo: El caso de Cancuén*. Tesis Universidad de San Carlos de Guatemala. 120 págs.
- Torres, Paola *et al.* 2006. «Excavaciones en los Juegos de Pelota de Cancuén. Temporada 2004». En *Proyecto Arqueológico Cancuén. Informe Temporada 2004-2005*, editado por Tomás Barrientos, Arthur Demarest, Luis Luis, y Brent Woodfill, págs. 119-172.
- Townsend, Dabney. 2006. *Historical Dictionary of Aesthetics*. Lanham, Scarecrow Press, Inc. 371 págs.
- Tyler, Stephen. 1969. *Cognitive Anthropology. Readings*, compilado por Stephen A. Tyler. New York, Holt, Rinehart and Winston, Inc. 421 págs.
- Vázquez Negrete, Javier; y Rodrigo Velázquez. 1996. «Caracterización de materiales constitutivos de relieves en estucos, morteros y pintura mural de la Zona Arqueológica de Palenque, Chiapas». En *Eight Palenque Round Table, 1993. Vol. X.*, editado por Martha J. Macri y Jan McHargue. San Francisco, PARI. págs. 107-112.
- Vázquez, Ximena, *et al.* 1996. «La Secuencia técnica de los relieves de Palenque: Una vista a través del microscopio electrónico». En *Eight Palenque Round Table, 1993. Vol. X.*, editado por Martha J. Macri y Jan McHargue. San Francisco, PARI. págs. 113-120
- Whitley, David. 1998. «New Approaches to old problems. Archaeology in Search of an Ever Elusive Past». En *Reader in Archaeological Theory. Post-Processual and Cognitive Approaches*, editado por David S. Whitley. London, Routledge. págs. 1-30.
- Wolf, Mark. 2006. «Actividades de Mapeo». En, *Proyecto Arqueológico Cancuén. Informe Temporada 2004-2005*, editado por T. Barrientos, A. Demarest, L. Luin, y B. Woodfill. págs. 19-34.

## XI. APÉNDICE

### A. Fotografías glifos identificados

Glifos Fachada Oeste

Unidad CAN44-17-1

CANE-11-05



na/NA/NAJ (T23)

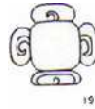
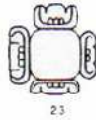
Unidad CAN44-29-1

CANE-45-05, CANE-51-05



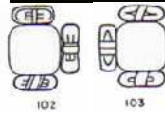
WINIK/ WINAL (T521)

CANE-49-05



mu, (T19)

CANE-53-05



ki (T102), ta/TA (T103)

CANE-54-05



Posible elemento de numeral

CHAAN-na/KAAN-na "cielo" "captor" (T561:23)

Unidad CAN44-1, CAN44-4



Posible elemento de GE Cancuén  
Caparazón de Tortuga

Unidad CAN44-82-1

CANE-56-05



Elemento de Glifo Emblema

CANE-62-05 y CANE-63-05



T215

CANE-64-05



CANE-74-05

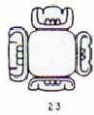


xa/XA (T114)

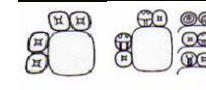
CANE-71-05



na/NA/NAJ (T23)



CANE-87-05



po (T687a). Complemento de logograma AJAW

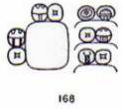
CANE-72-05



CHAAN/KAAN (T561)



CANE-88-05



(T584). Elemento logograma **AJAW**, (T168)

CANE-112-05



?

CANE-114-05



**Xi, Ma'x** (T736v)

CANE-123-05



**ma** (T70, T71, T74)

Unidad CAN44-91-1



**mo**, (T582)

CANE-126-05 y CANE-138-05



yo-OTOT (T115:614)  
yotot "su casa"

CANE-128-05 y CANE-129-05



ja, (T181)

CANE-134-05



OTOT (T614)  
otot "casa"

CANE-127-05



CHAAN/KAAN (T561)

CANE-136-05a y CANE-136-05b



11

T11,

CANE-144-05



268

T76 k'a ch'a, (T268) elemento GE Machaquilá

CANE-145-05,



o (T99)

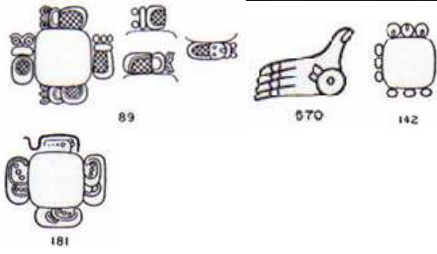
CANE-146-05



99

o, T99

Unidad CAN44-101/CAN44-104



ch'a-CHAM-ma-ja (T89:670:142:181)  
 ch'ahm-aj "recibir, tomar"

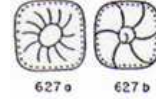
Unidad CAN44-117-1

CANE-156-05



li, (T24)

CANE-161-05



T627

Unidad CAN44-124-1



EK, (T89) "negro"

**Unidad CAN44-125-1**

CANE-165-05 y CANE-166-05



ni (T116)

CANE-169-05



K'IN (T544), ma (T74)

CANE-174-05



K'IN , (T544)

**Unidad CAN44-127-1**

CANE-215-05



?

CANE-216-05



191

u (T191)

Unidad CAN44-129-1

CANE-227-05



586 b

pa/PAJ, (T586)

CANE-229-05



607 a

ja (T181), jo (607)

Unidad CAN44-138-1

CANE-245-05

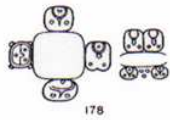


a (T229)

CANE-247-05



CAN44-139-1



la (T178)

Unidad CAN44-142-1

CANE-255-05



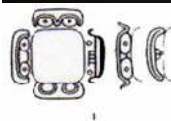
CANE-258-05



pa/PAJ (T586)

Unidad CAN44-143-1

CANE-277-05



u (T1)

Unidad CAN44-144-1

CANE-278-05



CANE-279-05



CAN44-156-1

CANE-289-05



tu-pa (T89:586)



tup "orejera"?

Fachada Este

Unidad CAN44-176-1



K'AN (T281)

Unidad CAN44-182-1

CANE-56-06



CHAAN/KAAN (T561)

Unidad CAN44-185-1

CANE-72-06



ma (T70)

Unidad CAN44-187-1

CANE-82-06



ja (T181), jo (607)

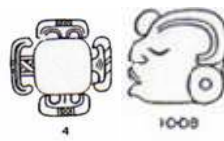
CANE-83-06



T283 ?

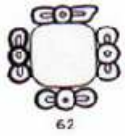
Fachada Norte

Unidad CAN44-181-1



na/NA/NAH (T4:1008)  
na/nah "casa"

CANE-45-06



yu (T62)

Fachada Sur

Unidad CAN44-180-1



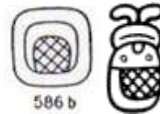
B'A (T501)

CANE-50-06



li (24)

CANE-60-06

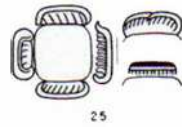


pa (T586), tu T89

Glifos sin localización



chu (T515b)



ka (T25)



TUN (T548)

**B. Iconografía**

**Elementos fitomorfos**

Hojas de plantas



Hojas de plantas



### Elementos antropomorfos

Fragmentos de extremidades de escultura personajes



Manos



Máscara de ave



Pico de ave



Plumas de tocado



Pectoral



Tranzas y flecos



**Elementos circulares**

Esféricos



Aplanados



Con orificio al centro



**Molduras**

Delgadas



Gruesas

