

UNIVERSIDAD DE  
CIENCIAS  
Y ARTES DE CHIAPAS

FACULTAD DE HUMANIDADES  
LICENCIATURA EN LENGUAS CON ENFOQUE  
TURÍSTICO

ELABORACIÓN DE  
TEXTO

MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL  
APRENDIZAJE LÚDICO DE  
PERSONAJES MÍTICOS MAYAS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN LENGUAS  
CON ENFOQUE TURÍSTICO

PRESENTA

RAFAEL ALFONSO LÓPEZ VÁZQUEZ

DIRECTOR: MTRO. BRAULIO CALVO DOMÍNGUEZ

TUXTLA GUTIERREZ, CHIAPAS ABRIL 2021





## **DEDICATORIA**

Les doy gracias a mis padres por el apoyo incondicional que me han dado, por inculcarme la importancia de estudiar, de no rendirme y a mis profesores por brindarme su conocimiento.

## INDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
JUSTIFICACIÓN.....	3
OBJETIVOS.....	5
METODOLOGÍA.....	5
CAPITULO I	
LAS DEIDADES MAYAS.....	7
1.1 YUM KIMI.....	9
1.2 K'UH.....	11
1.3 ITZAM NAHH YAX KOKAJ MUT.....	12
1.4 JU'N IXIIM.....	13
1.5 K'INICH.....	14
1.6 IK K'UH.....	15
1.7 IX SAK UH.....	16
1.8 K'AWIL.....	17
1.9 DIOS L.....	18
1.10 EK CHUAH.....	19
1.11 DIOS N.....	20
1.12 CHAK.....	20
1.13 IX CHAK CHEL.....	21
1.14 XIBALBA.....	22
1.15 AHKAN.....	23
1.16 YAX B' AHLAN.....	25
1.17 HUN HUNAHPUH.....	25
1.18 CAZADOR.....	26

1.19 KUKULCAN.....	26
<b>CAPITULO II</b>	
ANIMALES MITOLÓGICOS.....	28
2.1 EL PÁJARO.....	28
2.2 YAX CHIIT JU'N.....	28
2.3 EL PERRO.....	29
2.4 EL BUITRE.....	29
2.5 EL JAGUAR.....	30
2.6 LA TORTUGA.....	30
<b>CAPITULO III</b>	
ICONOGRAFÍA DE LOS PERSONAJES MÍTICOS.....	32
3.1 AHKAN.....	32
3.2 CHAK.....	32
3.3 DIOS L.....	33
3.4 K'INICH.....	33
3.5 EK CHUAH.....	34
3.6 ITZAM NAH.....	34
3.7 IK K'UH.....	35
3.8 JU'N IXIIM.....	35
3.9 DIOS N.....	36
3.10 IX CHAK CHEL.....	36
3.11 K'AWIIL.....	37
3.12 K'UH.....	37
3.13 YAX B' AHLAM.....	38
3.14 KIMI.....	38
3.15 HUN HUNAHPU.....	39
3.16 CAZADOR.....	39

3.17 KUKULCAN.....	40
3.18 EL JAGUAR.....	40
3.19 EL PAJARO.....	41
3.20 LA TORTUGA.....	41
REFERENCIAS.....	42

## INTRODUCCIÓN

Los juegos nos ayudan a divertirnos, entretenernos a grandes y chicos, y son una herramienta tan versátil que pueden ser usados de forma académica para que los alumnos aprendan. En este trabajo lo que se pretende hacer es utilizar esta forma de aprendizaje a través del rediseño un juego de mesa, con el propósito de que los participantes se puedan divertir y aprender al mismo tiempo.

Para este trabajo, el tema a desarrollar serán las deidades mayas, los dioses que habitaban en el México mesoamericano, explicando el significado de sus nombres, la forma en la que eran representados y los elementos que se les atribuían. El tema se ha delimitado así para estudiar a fondo la información y mantener un mejor control al seleccionar lo que se incluirá en el juego garantizando que cumpla su función educativa acerca de la cultura, y no existan demasiadas dudas que retrasen la partida, se espera que jugando durante algún tiempo, la curiosidad despertara y empezaran a indagar sobre el tema, fomentando también el incremento de la lectura y el orgullo por su país y su cultura.

El propósito es lograr que los jóvenes aprendan de una forma divertida, que noten que también se puede aprender de una forma entretenida y abrir un interés genuino por la dinámica, de esta forma que tengan un mayor acercamiento a la cultura prehispánica, específicamente la cultura maya y que tengan un mayor conocimiento de ello.

Este trabajo ayudaría a las personas a estar más en contacto con su pasado cultural, puesto que aunque hay constantes referencias sobre las culturas prehispánicas, no todas las personas conocen sobre ello y con esto pueden de una forma divertida tener más acercamiento a la cultura maya.

Actualmente aunque sí hay información y medios que nos facilitan el acercamiento a las culturas, pocas personas suelen estar más en contacto con ellos, puesto que el método para que se aprenda no suele ser tan llamativo, con la ayuda de estos juegos que son aptos prácticamente para cualquier edad, se puede estar en contacto con los jóvenes para que sepan quienes eran las deidades de los ancestros, un primer paso para captar su atención usando imágenes llamativas y que aprendan de forma divertida, innovadora e interesante y empiecen a tener curiosidad para indagar sobre ello, investigaran, gracias al juego.

De esta forma se podría llevar a la gente la cultura maya de una forma nueva para que se vayan enriqueciendo y con el paso del tiempo, el conocimiento acerca del pasado cultural, se integre en la vida de las personas. Las reglas de los juegos no cambiaran, lo que se pretende hacer es únicamente incorporar a los personajes del panteón maya, así las personas no dejaran de hacer lo que les gusta, pasaran un rato de su tiempo aprendiendo sobre la historia del país, y sin llegar al aburrimiento, puesto que los juegos todos los conocemos y se pueden jugar en cualquier lugar, podrían estar cerca de la historia, divirtiéndose y aprendiendo.

Introduciendo a jóvenes y adultos por igual a la historia, los dioses mayas a los que nuestros ancestros les rendían culto, podrían conocer más sobre sus ancestros en esta parte del sur de México y al mismo tiempo estos juegos podrían resultar útiles para combatir el rezago de información cultural, ya que aunque se han hecho propagandas para alentar a la población a conocer nuestra historia y sentirse más orgullosos de sus raíces, buena parte de quienes reciben esto, se quedan únicamente con el asombro y una idea vaga, no con el conocimiento como parte de ellos, es por eso que el propósito de esta idea es que las personas puedan conocer más sobre su historia y las deidades de sus ancestros a través del material innovador y dinámico que motiva a las personas, no solo a adquirir conocimientos momentáneos, sino a conservarlos.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Este proyecto se trata del rediseño de juegos de mesa tradicionales cambiando sus elementos clásicos por deidades de la cultura maya para atraer la atención de la población hacia la cultura de sus antepasados de una forma dinámica y diferente, generando intereses en distintos círculos, dando importancia al contacto con el pasado cultural y añadiendo conocimiento a una forma común de entretenimiento para todas las edades confiando en la alegre dinámica del ambiente al tratarse de un juego, porque ¿Quién no ha pasado horas de diversión en un juego de mesa?. Esta innovadora versión de la lotería, memorama y adivina, fomentara una sana interacción y la curiosidad acerca de los personajes, encaminara a quien indague a profundizar en el tema de la cultura maya. Ese es el motivo de este proyecto, dar importancia a quienes eran los dioses de nuestros ancestros, honrar el culto que se les rendía, dar a conocer el significado de su nombre para preservar su esencia y

relacionarla con su vida. El propósito es arrancar el interés por culturizarse y que la población pueda aprender e integrar ese aprendizaje a su vida, buscar la influencia de la cultura en su entorno, visitar los distintos sitios arqueológicos que existen y puedan darse cuenta de la riqueza cultural que les guarda nuestro país, estar al tanto de los descubrimientos más recientes y por supuesto, divertirse.

Este juego serviría como un método de aprendizaje divertido y lleno de conocimiento acerca de las características particulares de las deidades del pasado y su influencia en la sociedad maya buscando generar interés por tener más contacto con la historia a través de la empatía que surgirá al familiarizarse con la información del material. Los medios de comunicación han dado mucha difusión al pasado cultural de otras regiones como Asia y Europa, su imagen tiene una fuerte presencia en la industria del entretenimiento, sus personajes son comercializados y se han convertido en un tema conocido y admirado en muchos círculos, su figura ha sido adoptada y preferida por la población como consecuencia de la poca difusión que tiene la cultura antigua particularmente dentro del país.

Este trabajo pretende acercar a las personas a conocer más acerca del patrimonio histórico, que conozca la historia de los mayas, de los dioses mayas, venerados antes de la llegada de los españoles y por medio de los juegos, conozcan su aspecto, el significado de los nombres y su manera de honrarlos y el rol que tenían en su universo. Se busca enseñar de manera amena y sin saturar a los usuarios del material como nos han enriquecido tanto históricamente y que aún hoy continúan presentes siendo un referente internacional y permanecen siendo estudiados con cuidado debido a su complejidad.

## JUSTIFICACIÓN

Como ya se ha mencionado, la cultura maya permanece siendo estudiada cuidadosamente y se continua explorando el territorio descubriendo yacimientos arqueológicos que aportan nuevos elementos para continuar con el largo proceso de entender una cultura. Los descubrimientos más recientes han tenido difusión en las redes sociales de las organizaciones dedicadas al estudio del pasado, sin embargo, la población permanece ajena

a los avances en su estudio y en general desconoce la mayor parte de los aspectos de la religión maya.

Por ejemplo, a la diosa Ixchel a quien se atribuyen elementos como la adivinación, el parto y la costura, se le rendía culto en la Isla Mujeres, que se nombro así debido a las múltiples estatuas de mujeres que los colonos españoles encontraron al llegar. El pasado maya es muy rico, no se parece a ninguna otra cultura es complejo y especial, tiene el potencial para asombrar a quien decida aprender de él, el propósito de este material es transmitir el conocimiento eliminando la barrera que ha creado el método tradicional de enseñanza.

El familiarizarse con el contenido del juego podría resultar desafiante al principio, debido a factores como la pronunciación correcta de los nombres y la variedad de elementos usados en la representación de las deidades que la población no está acostumbrada a ver, pero una vez que su mirada se afine el conocimiento podrá interiorizarse y volverse parte de los usuarios buscando generar interés por la historia del país sin barreras.

De este forma, se puede generar conversación acerca de la religión maya y sus deidades, tras haber jugado y aprendido un poco sobre ellos, se pueden generar discusiones constructivas y así retroalimentar la información, aclarar dudas y evitar conceptos erróneos. La información que incluirán los juegos deberá ser seleccionada con sumo cuidado y ser plasmada con elocuencia para que cualquier persona pueda jugar.

El juego acerca a sus usuarios a que aprendan más acerca de esta importante parte de la historia de México, puesto que nuestros ancestros nos han dado esta identidad que nos diferencia de otros países. El juego es una de las herramientas para que este acercamiento suceda sin llegar al estrés ni al aburrimiento y aprovechando los medios a su alcance para informarse con eficiencia.

El juego sería una iniciación al aprendizaje de la cultura maya, donde aprenderán sobre los diferentes dioses, los elementos que se les atribuían, tipo de vestimenta, los artículos que ellos llevan, sus rasgos, poco a poco irán aprendiendo más, van a ir adquiriendo conocimiento y entonces surgirá la curiosidad. Con esto sería la iniciación para hacer que los jóvenes tengan el acercamiento a la historia y les genere el interés de conocer más sobre ello, como apoyo y alternativa a todos los esfuerzos que se han hecho por difundir la historia en redes sociales.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

- Diseñar material didáctico de tipo lúdico para el aprendizaje de los personajes de la mitología maya.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Crear juegos de mesa que sirvan para aprender de manera divertida acerca de la cultura maya.
- Que se genere un mayor interés por nuestras culturas prehispánicas.
- Difundir el conocimiento de manera divertida.
- Acercar a personas de todas las edades al conocimiento de la cultura maya por medio de juegos de mesa.

## **METODOLOGÍA**

La decisión para elegir este proyecto fue que a los jóvenes les interese conocer su historia, pero debido a la forma en que algunos profesores la enseñan durante su educación básica, los jóvenes desarrollan ciertas barreras de rechazo por aprender mediante el método tradicional, las enseñanzas no permanecen en la memoria de los estudiantes como un recuerdo importante que los llene de orgullo y asombro, la alternativa de un juego como primer contacto con la cultura maya, permitiría enseñar de forma divertida y que la información se quede en su mente, evitando la pereza y el rechazo del método tradicional, este proyecto pretende demostrar a la población que aprender historia puede ser divertido.

Así con ello, cada juego tendría su finalidad, uno contendrá información acerca de los nombres, y el objetivo del juego será buscar el nombre de los personajes en el tablero

modificado de Lotería, que sería el caso de La Lotería, donde tienes que buscar, rellenar los espacios y el que llene todo primero gritar, ¡Lotería!, ya sea con un frijol o cualquier otro objeto pequeño, pero fijándose en el contenido y generando curiosidad. En el Memorama el objetivo es identificar la forma del personaje, es decir, encontrar la carta idéntica a la que se volteo primero y así encontrar la mayor cantidad de pares en su turno. La finalidad del Adivina Quien es encontrar cosas, elementos específicos de los personajes. La dinámica del juego consiste en que ambos jugadores eligen a un personaje del tablero, y entonces por turnos van preguntando a su rival características que posee el personaje que han escogido, quien adivine primero que personaje escogió su rival es el ganador. Este juego ayudara a los jugadores a desarrollar su visión para identificar elementos propios de las representaciones de las deidades mayas.

En los tres juegos se presenta la representación de la deidad y su nombre con el propósito de que poco a poco los jugadores se familiaricen con su aspecto y lo relacionen a su nombre, la finalidad de los tres juegos es acercar a los jugadores a la cultura prehispánica y motivarlos a aprender sobre las deidades de sus ancestros.

El diseño de los juegos será el mismo que posee un juego de mesa tradicional, pero con la diferencia que los personajes van a ser las deidades mayas, para que con ello se logre acercar a la población a conocer la cultura maya, de una forma divertida e innovando en la manera de enseñar para que aprender no resulte aburrido. Estos juegos proporcionan tres formas de aprender sobre la cultura maya, cada uno con dinámicas que ayudan a interiorizar los conocimientos adquiridos al jugar.

Así, con estos tres juegos la finalidad es acercar más a jóvenes y adultos a la cultura prehispánica maya, guiarlos al conocimiento de las deidades de nuestros antepasados, causar curiosidad para indagar cuando terminen el juego, motivarlos a encontrar información útil con los medios que posean a su disposición para experimentar un acercamiento al pasado que se traduzca en orgullo por su raíces.

## CAPITULO I

### LAS DEIDADES MAYAS

Para poder comprender mejor la complejidad del concepto de los dioses mayas y lo sobrenatural, se debe primeramente tener en cuenta que perciben a Dios como un ser soltero, inmortal, omnipotente. En la palabra maya que es K'uh o Ch'uh, significa "entidad sagrada", esto se refiere a la fuerza vital que forma la esencia de la sangre, esto no se puede traducir como "Dios". En muchos casos, una deidad comúnmente no era ni dos, a veces podrían ser hasta cinco y seis individuos, esto es contrario a lo que se percibe que un Dios es uno solo. Además de esto, pueden presentar combinaciones de múltiples aspectos. (Ishihara 2009: 5)

Estas deidades pueden representarse en forma de humanos, animales o en diferentes formas tales como antropomorfos, al mismo que estos pueden tener ambos sexos o igual pueden ser sexos opuestos, también pueden aparecer o presentarse con aspecto de una persona joven y en otros casos como una persona de avanzada edad, al igual que tanto pueden ser benevolentes como también pueden ser malévolos, esto refleja un dualismo en las deidades mesoamericanas. Se dice que no todos llegan a ser seres mitológicos muy antiguos, debido a que de igual manera, algunos de estos llegan a tener sus fechas de nacimiento y unos llegan a nombrar a los padres, de estos pueden fungir como testigos en eventos de prácticas de rituales, las imágenes tangibles de las deidades eran encarnaciones de ellos, como eran imitadores de rituales representados en vasos y monumentos, también en objetos como en templos y cerámicas como personas privilegiadas que buscaban liderar a la población, también los gobernantes eran representados como la personificación de "Dios" o las deidades particulares, por tener una relación con lo divino, con esto reclamaban que su gobierno era divino. En esto aunque pareciera se veneraban a deidades similares, en cada región era una variante, tenían distintos significados y roles, su función de la deidad de una región, era distinto a la deidad de otra región. (Ishihara 2009: 5)

Como, se ha mencionado, a pesar de que las deidades o seres divinos, eran benevolentes, algunos tenían dos caras, es decir, mientras en algún momento se presentaban en su forma de dador de vidas, seres que protegen a las personas de cualquier mal, también habían

momentos en que se presentaban en su forma malévolas, de esta forma malévolas era correspondiente a los señores del inframundo, esta sería una de las razones en las que a pesar que eran similares el mismo nombre de estas deidades representaban todo lo que daba a la muerte y los sacrificios. Las deidades de las religiones mesoamericanas están asociadas a elementos similares y es posible encontrar ciertas similitudes entre ellas, pero es importante separarlas y de ningún modo pensar en ellas como equivalentes a las de ninguna otra cultura.

A menudo las deidades se presentaban a las personas en formas de animales en los pueblos mayas, se dice que el búho puede representar a los señores del inframundo, también un mono o el mismo venado puede representar a las deidades del bien, del supra mundo, así como el venado puede representar a K'inich, o una serpiente puede representar a Kukulcan, en buena medida la manera de asociar a un animal a una deidad tenía que ver con las habilidades que poseían los animales, como adaptarse a la oscuridad o sobrevivir en el agua y en la tierra. Así mismo, estas deidades tenían su día o días de celebración, durante estos días solían dar caza a varios animales y se realizaban ofrendas de alimentos de sus mismas cosechas, esto lo hacían, con el propósito de propiciar las lluvias para las cosechas, evitar inundaciones, pero también para apaciguar a la deidad o simplemente con un festival, de la misma forma, tenían lugares sagrados para adorarles y llevar a cabo estos rituales. Por ejemplo, a Ix Chel, se le adoraba en una isla, su lugar sagrado, actualmente es llamado Isla Mujeres, y se le dio el nombre debido a las estatuas que se encontraban en el lugar, actualmente sigue siendo un lugar sagrado en algunas partes, los lugareños honran a sus antepasados celebrando sus ritos para traer vida u otro año de abundancia.

La religión maya es politeísta. Sus deidades tienen diferentes funciones y además pueden tomar forma de animales, seres antropomorfos y misma forma humana, para presentarse ante las personas, también podían presentarse con una apariencia de una persona joven o vieja, una persona de la tercera edad. Algunas deidades son representadas exclusivamente con apariencia de ancianos, pues en las culturas mesoamericanas la figura de la madurez está relacionada a la sabiduría e imponía respeto, en cambio, las deidades que pueden tener una apariencia joven y otra de edad avanzada, no siempre se presentara como una entidad benévola, puede ser la representación de alguien del inframundo que trae caos.

La religión estaba ligada a la vida maya, la presencia de las deidades era muy fuerte y servía como pilar para desenvolverse, se rendían ofrendas y varias formas de sacrificios para honrarlos y apaciguar su ira.

En las descripciones de los investigadores acerca de los murales que retrataban a las deidades, se encuentran elementos como cráneos y huesos de los sacrificios humanos o animales que se hacían para honrarlos. Con ello podemos notar que una de las razones del politeísmo maya era protegerse de la mayor cantidad de males posibles, y al ser la naturaleza uno de los elementos que el ser humano no puede dominar del todo, sus deidades están asociadas a ello.

Además de los murales, ofrendas y sacrificios, otro medio al que recurrían los sacerdotes mayas para lograr un acercamiento espiritual, era el consumo de hongos, cortezas y hierbas alucinógenas.

## YUM KIMI

El documento, relata cómo es presentado el dios de la muerte, posee un aspecto cadavérico, todos los huesos de la piel expuestos, sin nariz, dientes sonrientes, como una calavera. Siempre se presenta con manchas negras en su cuerpo y una mujer con los ojos cerrados, cuyo cuerpo también muestra las manchas negras, está sentada frente al dios de la muerte, para los aztecas, hay dos dioses, un hombre y una mujer Mictlantecuhtli y Mictlantecihuatl. (Schellhas 1904: 10)

En los manuscritos mayas, el dios o la diosa representada como la muerte, solo aparece una vez, sin embargo, los manuscritos contienen diferentes tipos de dioses de la muerte, que se muestran con un toque cadavérico, la columna y el cráneo vertebral expuestos, portan un artículo distintivo en su traje, un collar de plumas que representa el parto o el embarazo, y a diferencia del otro dios, este desprende campanas o cascabeles los cuales usa en las manos, los pies y el cuello. En la cabeza, antebrazo y en las piernas estos sujetan una banda que se enrolla en estas partes del cuerpo del dios. (Schellhas 1904: 11)

La deidad maya de la muerte y el inframundo, personificación del número diez, en el postclásico que significa “el flatulento”. Su apariencia es esquelética, grandes manchas negras en el cuerpo, vientre hinchado y/o vertiendo remolinos de sangre, pelo largo con elementos globulares alrededor de la cabeza y collar. Los ojos a menudo están cerrados. (Ishihara 2009: 8)

Otro de los símbolos que representa al dios, es una cruz hecha de dos huesos, aunque no se tiene mucho registro, aparece frecuentemente en los jeroglíficos, al igual que su signo del día Kimi, que significa “muerte”, este ha sido determinado positivamente en los jeroglíficos. El dios maya de la muerte está representado con mucha frecuencia en todos los manuscritos, pero su imagen no se ha hecho tan evidente. Esta tan presente en la cultura, debido a que tiene mucho que ver con la parte de los sacrificios humanos, el dios de la muerte maya, a diferencia de los dioses de la muerte azteca, conocidos por los relatos de los escritores españoles, aunque ambos tienen cierta relación con elementos como el inframundo y ofrendas. (Schellhas 1904: 11, 12)

Los mayas sentían un temor desmesurado a la muerte, pues de esta emanaba una especie de maldad, las representaciones del dios de la muerte también representaban al dios del norte, pues tenían relación con los puntos cardinales, tanto el dios de la muerte azteca como el dios de los mayas, aunque esta representación solo aparece una vez. (Schellhas 1904: 12)

Los mayas tenían su propio inframundo similar al Mictlan, el cual era “Mitnal”, que traducido sería “infierno”, esto se refiere a las regiones inferiores. El señor Hunhau era quien reinaba este mundo, pero es Ah Puch quien es el dios de la muerte, no tienen ninguna conexión, pero si tienen una relación con los huesos, los cadáveres y los esqueletos, debido a que estos representaban la muerte misma. (Schellhas 1904: 13)

Para los mayas la palabra ahorcado, tiene una gran importancia, incluso tenían un significado distinto para el ahorcamiento, cuando una persona se ahorcaba, no se iba al inframundo, sino al paraíso, el ahorcamiento era muy común en la sociedad maya, tanto para que dicha acción, tenían una diosa llamada Ixtab y una cuerda llamada “tab”, esta cuerda tenía un uso exclusivo, ahorcarse. Ixtab la diosa del ahorcamiento se representa como una mujer, esta se encuentra suspendida en el aire por una soga o cuerda colocada en su cuello, tiene los ojos cerrados, la boca abierta, los dedos de las manos y pies de forma extendida convulsivamente, en referencia de que ella está muerta, que su cuerpo yace sin vida. (Schellhas 1904: 15)

## K'UH

Personificación de preciosidad, vida o divinidad en lugar de una deidad en sí mismo, ya que en la cara del perfil se representa en los objetos y cuerpos sobrenaturales.

La mayoría de las representaciones son limitadas solamente la cara, estrechamente relacionado con el dios Itzam Nah y la deidad del maíz. (Ishihara 2009: 12)

Es una de las figuras más notables y difíciles en los manuscritos mayas, debido a que este sería una de las deidades más importante de la mitología maya, pero que, a pesar de esto, no puede ser identificado con ninguna representación de los dioses. Su jeroglífico está determinado, los diseños circulares frente a la cabeza del jeroglífico, hace referencia a como si en esta representación ideográfica, se le derramara o vaciara un recipiente de agua, y esta agua fluye hacia la boca del dios, otra de las representaciones, es que lleva un cuchillo, este cuchillo puede significar un símbolo de sacrificio. (Schellhas 1904: 19, 20)

Este dios tiene los labios gordos, nariz pequeña y redonda, que se asemejan a dos bolas apiladas, con banda elemento en forma de casco que enmarca la cabeza. (Ishihara 2009: 12)

El jeroglífico de este dios no es muy frecuente en los manuscritos de Dresde, pero si en otros como el Madrileño o el de Paris, respecto a la deidad, se dice que puede tener una representación con un cuerpo celestial, una personificación con importancia astronómica, que pudiera ser la estrella polar. En unas imágenes se puede ver a esta deidad colgando del cielo con una especie de sogá. (Schellhas 1904: 20)

Brinton y Forstemann concuerdan con la siguiente interpretación, el día Chuen que en el calendario maya, que corresponde al día Ozomatli, el mono, en el calendario azteca, parece indicar la cabeza de un mono. Dicha deidad no solo podría representar a una estrella polar, sino que podría ser a toda una constelación, podría al mono con su cola larga, la cual es bastante apropiada para una constelación, podría adherirse a algún porte, en forma de constelación, podría balancearse agarrándose alrededor de un punto fijo, pero estas suposiciones astronómicas serían contradichas, porque dicha deidad parece representar los cuatro puntos cardinales, lo que podría conjugar mal con su personificación de la estrella del norte, pero también podría representarse como un gobernante del cardenal, determinado como un centro.

Así que, aparte de ser la estrella del norte, también se representar como los cuatro puntos cardinales, lo cual estaría conectado con los signos de los colores de los puntos cardinales. (Schellhas 1904: 21)

### **Itzam Nah Yax Kokaj Mut, Dios de la Creación**

El nombre de esta deidad es problemático, pero la lectura más reciente es Itzam Nah Yax Kokaj Mut. Dios D es uno de los más importantes y quizás la mayor deidad, a menudo retratada como un señor en un trono, deidad de la creación. Identificado con sabiduría, esotérico, conocimiento, adivinación y escritura, deidad omnipresente comúnmente aparece con los arboles del mundo (ceiba) como *axis mundi*, y se relaciona con la deidad de las aves, enlace fuerte con el cocodrilo de tierra, asociado con K´uh, maíz, sol y deidades del viento. (Ishihara 2009: 13)

Esta es una deidad que se representa como un anciano con la boca hundida y sin dientes, posee el título de gobernador “Ajaw, Gran ojo cuadrado”. El es frecuentemente caracterizado por un adorno largo y colgante en la cabeza, en el que se forma “Akbal” en la frente, símbolo de oscuridad y noche, que es una placa de espejo, que también aparece en su jeroglífico delante de la frente de la deidad, rodeada de puntos como una indicación del cielo estrellado. A menudo aparece con un pecarí. Se puede mostrar como “Sacerdote” con una capa y un tocado cilíndrico alto. Su nombre jeroglífico casi siempre sigue un segundo signo que evidentemente sirve igualmente como una designación del dios Yum, también es siempre designado por dos jeroglíficos. El segundo signo consiste de dos cuchillos de sacrificio y el signo del día Ahau, que es equivalente a “rey”. (Schellhas 1904: 22)

La cabeza de esta deidad aparece en forma reducida y cursiva como el signo de la luna. Este personaje también tiene el significado de “20” como un signo de número en el calendario. La asociación de estas ideas probablemente se basan en las concepciones antiguas, como la duración del periodo durante el cual la luna está realmente visible, pues en épocas primitivas, su ciclo era usado como calculadora, siendo equivalente también la suma de los dedos de manos y pies hasta el número 20. Además, el signo aparece en muchos lugares como una contraparte del signo para el Dom. Dios D, ocurre una vez como femenino en el mismo pasaje, en el que la deidad de la muerte también se representa como femenina. En

algunos lugares, el dios es, curiosamente, representado con una barba corta, parece estar parado en una relación desconocida con la diosa del agua, con la serpiente como adorno para la cabeza, donde aparentemente esta diosa está representada, aunque el texto tiene el signo de D; todavía lo es posible que el dios D está representado aquí con los atributos de la diosa, Dios D no está conectado con los sombríos poderes de destrucción, el nunca aparece con símbolos de muerte.

La cara envejecida, la boca hundida y sin dientes son sus distintivas marcas. En el manuscrito de Madrid, donde el dios D, ocurre con frecuencia especial, su principal característica, por la cual siempre es fácilmente reconocible, es el diente único en su mandíbula inferior. El dios tiene en su mano una especie de rociador con los sonajeros de la serpiente de cascabel, como Landa describe al Dios en relación con el rito del bautismo infantil. Un pasaje muy notable es Tro 15, allí se representa una figura tallando con un hacha, una cabeza, que sostiene en su mano, encima son cuatro jeroglíficos; el primero muestra un hacha y la luna; el segundo probablemente representa simplemente una cabeza, mientras que el tercero y cuarto son los del dios D, dios de la luna. Hay diferentes opiniones, muestran en todo caso, sobre lo incierto, fundamenta tales intentos de interpretación, hay que estar satisfecho con la designación de las deidades, por letras y coleccionar material para su designación puramente descriptiva. (Schellhas 1904: 22, 23)

### **Ju'n Ixiim, Dios del maíz**

Este dios lleva el signo *kan* en su cabeza y sobre las orejas las hojas de maíz. El dios es descrito con frecuencia en el manuscrito de Madrid, en este la cabeza del dios se va prolongando hacia arriba de forma curvada y hacia atrás de manera peculiar, su cabeza evoluciona hasta casi a lo convencional de la mazorca del maíz. (Schellhas 1904: 24)

Como el maíz ha sido el alimento básico de los mayas, Ju'n Ixiim es de importancia prominente, y como tal, se representaba comúnmente asociado con la vida y la abundancia, así como con la muerte. Es una deidad joven y hermosa con foliación de maíz en la parte superior de la cabeza. En la forma del clásico temprano, el crecimiento del maíz craneal brota fuera de un cartel de maíz. La última forma continua en el postclásico y a menudo se muestra buceo. El nombre glifo es una fusión del dios Xaman Ek con una frente foliada

que se enrosca alrededor de la nuca. A menudo se muestra emergiendo de grietas en la tierra y ser vestido por mujeres jóvenes desnudas. (Ishihara 2009: 15)

A esta deidad, su jeroglífico se puede explicar, la cabeza del dios que se fusiono a la forma convencional del oído de maíz rodeando a la de las hojas, si uno recuerda a los mayas, habría que recordar que se tenía la costumbre de deformar el cráneo, deformarlo artificialmente como se ven en los murales, la deformación artificial de los cráneos se puede ver igual en las representaciones de las deidades con los cráneos aplanados. En esto ocurre algo similar al dios de la cría en los manuscritos de Madrid, en estos dedica atención a la agricultura, esta sería la contraparte de Centeotl. En los manuscritos de Madrid, esta deidad es representada como una mujer con una posición de parto a punto de sacar a un bebe, eso se referiría a la fecundidad. Esta deidad se representa con un vaso alto y esbelto delante de él, sostenido en sus manos. (Schellhas 1904: 24, 25)

Ambos dioses representan prosperidad, uno relacionado a la agricultura, la siembra y el bien y el otro estaría relacionado a la vida, la prosperidad y fecundidad, esto sería bastante notable debido a como está representado el dios, tanto que sería algo referido a la agricultura, pero que al igual por la posición de parto, de una nueva vida, eso significa prosperidad y fecundidad. Cabe resaltar que este dios, al igual que el otro, no tiene ninguna conexión con símbolo de la muerte, debido a que estos no representan el peligro, su representación está más ligada a la felicidad y abundancia. (Schellhas 1904: 25)

### **K'inich, Dios del sol**

K'inich que significa “resplandeciente” o “el caliente”. Identificado con jaguares, decapitación, fuego, gobierno y dinástica descendencia, sirve como variante principal para el número cuatro, así como el patrón del mes Yaxkin. Estrecha asociado con el jaguar y el Dios de el glifo del sol, K'in, se encuentra en su frente u otras partes del cuerpo, en las representaciones posclásicas, tiene barba, cara frontal que muestra con los ojos cruzados, tiene incisivos archivados en forma de T con rizado, elementos que salen de su boca, similar a Dios D, teniendo un ojo cuadrado grande y nariz grande, pero a menudo es un hombre de mediana edad el pico de la fuerza. (Ishihara 2009: 17)

El jeroglífico de este dios contiene el signo solar Kin. Es uno de los signos, que tiene el prefijo Ben – Ik y esto denota un mes dedicado al sol, este dios llega a tener una presencia muy importante desde su naturaleza debido a tal representación con el signo solar, aunque pocas veces aparece con estos signos en su cuerpo, pero se le puede dar dicha representación al signo solar que aparece en la cabeza, esto le daría tal importancia a esta deidad. De las figuras o adornos que lleva en su cuerpo, este se distingue por una nariz peculiar, que no sería más que una clavija grande, especialmente elaborada para dicha deidad, y ocasionalmente en algunos adornos similares se encontraría uno con la forma de una flor, aparte del que lleva en la cabeza, que es el signo solar y a veces se representa con una lengua de serpiente que sobresale de su boca. (Schellhas 1904: 28, 29)

### **Ik K'uh, Dios del viento**

La deidad del viento encarnaba el espíritu de la respiración, que era la comida de dioses y ancestros, pero también su naturaleza espiritual. También el dios de la música. Personificación del número tres, patrón del mes Mak, asociado con Itzam Nah, que representa a Kukulcan, es un aspecto del dios del viento. Deidad masculina joven con una diadema con una flor prominente en la ceja, en el glifo del retrato, la flor está en la parte posterior de la cabeza o puede ser un glifo invertido Ajaw. A menudo lleva el signo de Ik, el glifo del viento. (Ishihara 2009:19)

La figura de una deidad de ocurrencia frecuente en Dresde es un dios que se caracteriza por una mancha de piel o una escala de una serpiente en su templo de la misma forma que el jeroglífico del día Chicchan (serpiente). Además, las representaciones del Dios mismo difieren mucho, se deben especificar marcas características positivas e invariables. Hay en total, cuatro formas diferentes del prefijo es de suponer que todos estos jeroglíficos tienen el mismo significado, a pesar de sus variaciones. La marca Chicchan en el signo del día, Chicchan también difiere mucho de eso en los cuerpos de las serpientes representadas en los manuscritos, de que las variaciones de este tipo, de ninguna manera hacen necesario asumir que los jeroglíficos en realidad denotan cosas diferentes. El borde negro almenado de la marca de Chicchan pasa en dibujo cursivo rápido casi de sí mismo en las vieiras, una transición a la que hay distintas tendencias en el cuerpo de la serpiente en Tro. 27ª. (Schellhas 1904: 28, 29)

Hay muchos lugares en los manuscritos donde el texto contiene un bien conocido jeroglífico de un dios, mientras que la imagen que lo acompaña representa alguna otra deidad o de alguna otra figura no caracterizada definitivamente, quizás simplemente una forma humana. En el manuscrito de Paris aparece el jeroglífico H, pero una vez Seler cree que reconoce en algunas de las figuras representadas bajo el jeroglífico de Chicchan en los manuscritos, un llamado joven Dios. Tal deidad es desconocida y la suposición es completamente arbitraria. Aparentemente este joven dios es un invento de Brinton. En el llamado dios joven, echamos de menos, en primer lugar, una marca característica, una peculiaridad distintiva como la que pertenece a todas las figuras de dioses en los manuscritos sin excepción y por la cual podría ser reconocido. Excepto su llamada juventud, sin embargo, no existe, se encuentran marcas definitivas. Además, no hay figura de un dios en los manuscritos que no esté designado por un jeroglífico característico definido. No se puede tal jeroglífico demostrado pertenecer al dios joven. Las cifras, que se supone que tienen una apariencia juvenil en el manuscrito de Madrid, a menudo transmiten esta impresión simplemente en consecuencia de su pequeñez y de la actitud lamentable y en cuclillas en las que están representados. (Schellhas 1904: 29, 30)

### **Ix Sak Uh, La joven Diosa de la Luna**

Diosa de la mujer, el matrimonio y el amor sensual. Los glifos del nombre muestran un rizo Kab'an en la cabeza y, a veces en el frente. A menudo lleva el prefijo Sak, relacionado con el periodo clásico Diosa de la Luna y la diosa de la luna están vinculadas al maíz y la deidad del maíz. En el posclásico; ella se identifica con costura, estrechamente asociado con Ix Chak Chel. (Ishihara 2009: 23)

Esta diosa se presenta en los manuscritos como una joven deidad femenina, pero también se puede representar como una mujer anciana, que lleva serpientes en la cabeza, la cara con arrugas, garras en lugar de pies y en las manos un recipiente, una vasija en la cual esta diosa vierte agua, esto en un significado de destrucción, huracanes, inundaciones y otras catástrofes, dicha diosa tiene un papel importante en la mitología maya. (Schellhas 1904: 31)

Se menciona que en los lugares donde parece que habrá o hubo una inundación, junto a los huesos del dios de la muerte, en representación que en estos lugares sucederá este tipo de sucesos. En su forma iracunda, esta diosa aparece con un vestido rojo, aparte de la cabeza con las serpientes y las garras en lugar de pies, dando pie a catástrofes como muestra de su disgusto. (Schellhas 1904: 31, 32)

### **K'awiil, Dios de las dinastías reales**

Una de las deidades importantes. El es un rayo deidad celestial, que a menudo aparece como el hacha relámpago de serpiente humeante de Chak. También se identifica con la lluvia y el maíz, asociado con la elite linaje y gobierno dinástico. Este dios tiene el hocico largo hacia arriba con un elemento de fuego que se extiende fuera de su frente, a menudo desde un espejo brillante, en la terminal periodos clásico y posclásico, puede aparecer con alas. En el periodo clásico, se le muestra con piel de serpiente y un hacha manejada por gobernantes. (Ishihara 2009: 24)

Este dios tiene una cierta relación con uno de los dioses del agua, sin embargo, no son para nada idénticos. La deidad se nos podría representar concebida como un sacerdote con una máscara de la cara del dios. En ello el dios tendría un cierto parentesco debido a la forma de la nariz, alargada y como doblada, una de las cosas que da esta deidad es lo benévolo que es con la humanidad, es debido a que este dios, es un símbolo de abundancia de comida. En uno de los jeroglíficos vemos al dios representado por una mano, en otra la representación de unos de los dioses del agua con la cabeza de este dios solo, con la mano en la cabeza, algunos de estos pasajes han sido borrados, esto da lugar a cierta incertidumbre, aunque el pasaje de dichos dioses se encuentran representados juntos, y en los manuscritos de Paris, este dios del agua sostiene la cabeza de este dios en su mano, el cual solo lleva la cabeza y parece llevar una cuerda, sin embargo hay una variación simplemente a las representaciones de los sinónimos, es decir, donde vemos una forma femenina sobre cuyas cabezas se eleva a la cabeza del dios. Brinton considera la figura simplemente como una manifestación especial del dios del agua es idéntico a ese dios. Forstemann cree que este dios es una deidad de tormenta cuya nariz ornamentada, según el modo convención de dibujo de los pueblos centroamericanos, está destinado a representar la explosión de la tormenta. Aparentemente, sin embargo, la deidad tiene un significado

astronómico, y parece simbolizar una estrella. A favor de esto el hecho que en las llamadas paginas iniciales del manuscrito de Madrid una fila, compuesta de repeticiones de su signo, aparece debajo los signos de los puntos cardinales y paralelos a una fila compuesta de signos del dios Xaman, el dios de la estrella polar y el norte. (Schellhas 1904: 32, 33, 34)

Los jeroglíficos de ese dios y este dios son los únicos jeroglíficos de dioses, que se repiten 13 veces en las páginas con los 13 días enumerados allí. Los dos dioses, por lo tanto, tienen un paralelo o un puesto al significado astronómico y calendárico. En la cabeza del dios reconocemos el adorno tan común en las ruinas del templo de America central – las llamadas “elefantes maleteros”. La cara peculiar, convencionalizada, con la proyección nariz en forma de trompa, que se aplica principalmente a las esquinas de paredes del templo, muestra las características de dicho dios. Se desconoce la importancia de dicho dios en las relaciones arquitectónicas, sin embargo, había una relación con la deidad de las estrellas, sus cualidades astronómicas, que en America central se colocarían en referencia a los puntos cardinales. (Schellhas 1904: 34)

### **Dios L**

Las características del dios viejo negro, son las de un anciano con labios hundidos y sin dientes en la boca, ojos grandes y cuadrados características de jaguar, con frecuencia esta fumando un cigarro. Su jeroglífico, que se caracteriza por el rostro negro. Dios L, que también es negro, no debe confundirse con Ek Chuah cuya descripción sigue. Dios viejo negro está representado y designado por su jeroglífico en el texto que lo acompaña. La figura tiene la característica cara negra, el aparece completamente negro. Esta deidad no ocurre en los manuscritos de Madrid y Paris. (Schellhas 1904: 34)

El significado de Dios L no aparece en las pocas imágenes, que se dan de él. En él se representa al dios armado y en actitud guerrera, usa un pájaro en su cabeza y tiene un kan en la mano. Según Forstemann, su día es Akbal, oscuridad, noche. Cyrus Thomas piensa que él es el dios Ek Chuah que ha venido a nosotros como una deidad negra. (Schellhas 1904: 35)

## **Ek Chuah, Dios de los comerciantes y el comercio (señores del inframundo)**

Deidad de los comerciantes y el comercio, de cerca asociado con el dios Chuwaaj. El glifo del nombre está representado por un ojo dentro de un dispositivo en forma de U con un fondo negro, recordando una representación típica del ojo de una deidad, parece representar un ojo bordado de negro, aunque la figura del dios mismo muestra un dibujo completamente diferente del ojo, nariz larga, parecida a pinocho, representado en negro Ek significa “negro”, labio inferior largo y pendular acentuado con rojo, la cara no es cara típica maya. (Ishihara 2009: 26)

Las otras marcas distintivas son las siguientes:

1. La boca rodeada por un borde rojo – marrón
2. El grande, caído bajo el labio. Por esto también puede ser reconocido con certeza.
3. Las dos líneas curvas a la derecha del ojo. Su significado puede ser conjeturado. Parece ser de naturaleza guerrera, porque casi siempre está representado armado con la lanza y también en combate, en algunos casos, atravesado por la lanza de su oponente. Este dios usa un peculiar objeto con rayas paralelas, una cuerda de la que cuelga un paquete con frecuencia. Por medio de una cuerda colocada alrededor de su cabeza, el dios frecuentemente lleva una bala de mercadería, como es costumbre hoy entre los aborígenes en diferentes partes de America. (Schellhas 1904: 35, 36)

Todas las imágenes nos llevan a concluir que tienen que ver con un dios de los comerciantes ambulantes. Una deidad de este personaje llamado Ek Chuah nos ha sido transmitido, quien es designado explícitamente como un dios negro. A favor de esto es también el hecho, está representado luchando con Buluc y atravesado por este último. Para el comerciante que viaje debe, por supuesto, estar armado para protegerse de ataques hostiles y estos son admirables simbolizados por el dios Buluc, porque es el dios de la muerte en la guerra y del asesinato del enemigo capturado. (Schellhas 1904: 36)

## Dios N

Este dios cuatripartito y portador del cielo, se identifica con tierra, agua, truenos, música, borracheras y el viejo año. Como deidad de las montañas, puede ser benevolente o malévol. Asociado con la zarigüeya, tortuga, caracol, araña y mono, personificación del número cinco, el viejo y el pañuelo son logogramas leen Itzam. Con el caparazón de tortuga, el nombre puede ser Itzam Chan Ahk. (Ishihara 2009: 27)

Tenemos aquí una deidad con las características de un anciano y usando un adorno peculiar que sería una bufanda de malla anudada en la cabeza, simplemente vestido con un taparrabos y un colgante de concha cortada, a menudo se muestra con un caparazón de tortuga, caparazón de molusco o telaraña en la espalda que emerge de ellos, puede mostrarse sosteniendo el cielo, contiene el signo para el año de 360 días. El jeroglífico del dios consiste en el número 5 con el signo de mes Zax. Forstemann ha reconocido de dios N el dios de los cinco días de Uayeyab, que se agregaron como días intercalares al final del año original de 360 días, y se consideraron días desafortunados. (Schellhas 1904: 37)

N es, por lo tanto, el dios del fin de año. Forstemann lo discutió en detalle bajo este título en una monografía. Todavía está abierto a cuestionarse si Dios N en realidad ocurre en todos los lugares del manuscrito de Dresde, que son mencionados por Forstemann, puede ser reconocido positivamente, además en 120, pero en este último lugar, con pronunciadas desviaciones de las representaciones habituales, el jeroglífico del dios carece en ambos casos. En el texto encontramos en lugar de su firma el jeroglífico, Dios N se encuentra algunas veces en el manuscrito de Paris, donde sostiene la cabeza de K en sus manos. (Schellhas 1904: 38)

## Chak, Dios de la Lluvia y los Rayos

Con una de las deidades más importantes, es comúnmente representado en los códices con numerosas manifestaciones incluidos GI, Kalo'mte' y Yopaat. Dios cuatripartito con probablemente un quinto en el centro, también se identifica con la guerra y el sacrificio humano. A veces se muestra pescando. Estrechamente asociado con K'awiil. Nariz

pendular, maneja hachas de piedra o serpientes, que son símbolos de rayos. A menudo sostiene una serpiente en la boca. (Ishihara 2009: 10)

Lo llamamos el dios rana porque en el Codex Tro 31, es el representado en la primera y segunda línea con los dedos en forma de palo de una rama, que ocurre solo en esta figura. El fondo azul que es su atributo dos veces en el mismo pasaje, así mismo señala a una conexión con el agua, y que el dios también tiene algo que ver con la agricultura puede deducirse del hecho de que es representado sembrando semillas y haciendo surcos con el palo de plantar. Las dos franjas negras paralelas en la esquina del ojo parecen ser pliegues de piel o marcas en la piel, que pueden representar una peculiaridad de esta especie particular de rana. El adorno en su cabeza es muy característico y contiene el signo para el año de 360 días, por lo tanto, tiene alguna relación desconocida también con el cálculo de tiempo, cabe recordar a este respecto que uno de los meses mayas se llama Uo, rana. Finalmente, su adorno para el cuello debe ser mencionado, consiste en una cadena de cuello con punta, objetos alargados o probablemente conchas. (Schellhas 1904: 39)

Esto es todo lo que se puede decir con respecto a esta deidad en cuanto a su imagen, en los manuscritos su significado es oscuro. (Schellhas 1904: 40)

### **Ix Chak Chel, La Diosa Vieja**

Diosa identificada con fuerzas de creación y destrucción, estrechamente asociado con adivinación, curación, parto y costura. Durante el posclásico, llamado Ix Chel, ella es representada con tormentas y agua, y por lo tanto relacionada con Chak. Invariablemente, una antigua deidad femenina, a menudo con un cuerpo rojo en los códices posclásicos. Su nombre tiene el prefijo Chak que significa “rojo” o “grande”, y Chel significa “arcoíris”, a menudo se muestra con un tocado de serpiente, tiene garras y colmillos, y usa una falda marcado con huesos cruzados y otros símbolos de muertes. A veces, ella puede tener una oreja de jaguar con ojos manchados, estrechamente relacionado con la araña, se puede mostrar sosteniendo un espejo. (Ishihara 2009: 28)

Esta diosa aparece solo en el manuscrito de Madrid y es distinguida por el diente solitario en la mandíbula inferior, como un signo de edad, la característica invariable de las personas de edad en los manuscritos. Ella es retratada trabajando en un telar. Ella no aparece en

absoluto en los Manuscritos de Dresde y Paris. Su jeroglífico; se distingue por las arrugas de edad sobre el ojo. (Schellhas 1904: 31)

### **Xibalba**

Los monumentos, códices y hermosas cerámicas mayas fascinaron por un largo tiempo a investigadores, igualmente los diferentes rasgos complejos de cómo moldearon a los dioses. En estas investigaciones se fue demostrando la gran similitud que existe entre estos dioses con los del centro de México y no se debe considerar como un hecho aislado a los dioses mayas del resto, puesto que todos forman parte de la historia que ha formado a México. (Seler 2003: 91)

Al no tener una referencia de los nombres de los dioses, Schellhas tuvo la idea de asignar a los dioses una letra para así indicar a que dios se refiere investigar. Con el tiempo, conforme se ampliaban las investigaciones, las letras se removieron y los dioses han sido identificados con sus verdaderos nombres. (Seler 2003: 92)

El texto explica que la investigación para entender la antigua religión maya fue constante y da mucha importancia a los primeros investigadores, cuenta los argumentos de Prokouriakoff en deidades animistas reflejados en el arte y la escritura maya, cuenta que los complejos de deidades en la religión maya y centro mexicana no eran verdaderamente dioses, sino que las fuerzas en como los animales actuaban en la naturaleza, hacían que los mayas vieran como dioses a los animales, e incluso a las fuerzas de la naturaleza, puesto que necesitaban a la naturaleza para sus cosechas y que su vida marchara bien. Los arqueólogos mediante la epigrafía, iconografía, lingüística y la etnografía observaron como las antiguas culturas mesoamericanas creían en entidades antropomórficas con poderes sobrenaturales dadas por la naturaleza, al igual que vieron tenían una gran similitud con las distintas civilizaciones antiguas del mundo. (Seler 2003: 92)

Los textos explicaban que era necesario descubrir los nombres para saber la historia que contaban los jeroglíficos, la historia que contaba el Popol Vuh, así los investigadores podrían ir conociendo los aspectos de la religión maya en los murales y códices mediante la epigrafía.

## Ahkan, Dios de la Intoxicación

Deidad de divisiones, enemas y alcohol, asociado con muerte violenta y sacrificio, comparte roles con dios Yum Kimil, aunque tiene manifestaciones múltiples en el clásico tardío. Ahkan significa “gemido”, fémur grande en el tocado con el glifo Ak’ab que denota oscuridad, cara blanca con banda negra a través de los ojos. División en la mejilla, a menudo se muestra en el acto de auto decapitación. (Ishihara 2009: 9)

El Dios Ahkan, es una deidad asociada al inframundo y la muerte, posee características tales como una cabeza de muerte, en el cuerpo manchas oscuras que bien pueden representar un vacío en el cuerpo, brazos y piernas totalmente en huesos y con un collar de globos oculares humanas extruidos acuñados con el término ojos de la muerte, los investigadores analizaron piezas de cerámica y en ellas pudieron ver que a pesar que en algunas representaciones en monumentos y piezas de cerámica, en las que aparece esta deidad se le puede hacer mención como campanas de cobra, se ha demostrado que en la escritura jeroglífica, los ojos son leídos como che, los ojos de la muerte, y en el que la lengua yukateka, che significaría “oscuridad, ceguera y escalofríos”, etiquetas aptas para un señor de la muerte. (Seler 2003: 94)

De igual manera es descrito con descomposición y suciedad, esto se puede observar en piezas de cerámica, códices y monumentos, al igual que en jarrones se encuentra al dios etiquetado con la palabra *xinil* cuyo significado es “el que apesta”, puesto que su presencia es descrita con un olor nauseabundo, haciendo que las personas se alejen de este por el mismo olor, estos conceptos se ven reflejados en el maya lacandón, en el cual es descrito con la palabra *kisin*, que vendría siendo “pedo”, en todo esto hay una conexión con el hedor, en las representaciones de los códices se hace referencia al ano, con la palabra yukatek molo, refiriéndose al esfínter. Destacan mucho el hedor que emana este dios, así como en un monumento clásico de Xunantunich, donde se muestra al dios con grandes remolinos con un olor fuerte a descomposición, a flatulencias viniendo del estómago, y con las palabras *xinil* o *kisin*, dan a conocer como olores a putrefacción, estar en decadencia, y parece tener bastante que ver con la muerte. (Seler 2003: 94)

Schell tiene un gran trabajo pionero en revelar el nombre de los glifos de los dioses, uno de los glifos consiste en un signo de espejo con el prefijo de calavera, esto se refiere al nombre de la deidad, mientras que otro glifo consiste en un augurio de muerte con el prefijo de un

signo diferente de calavera, esto se refiere al nombre de la deidad, mientras que otro glifo consiste en un augurio de muerte con el prefijo de un signo diferente de calavera, esto es lo que han señalado tanto Houston como Prager, el signo de calavera forma la mayor parte del glifo nominal del dios A y se sustituye en los contextos monumentales del periodo clásico y el códice de Dresde por la ortografía silabada ma su para ma', "duende o lucha", esto indica que los signos calavera son un logograma combinado con el prefijo a, en ello el nombre de dios parece haber sido a ma'as o "el duende", sus asociaciones al inframundo se afirman con su glifo augural y esto conduce al desciframiento del signo del cráneo o de las colocaciones en Yaxchilan y en otros lugares, a lo que da al respecto que estos aspectos tienen poco que ver con el hedor y la decadencia, y ma'as está estrechamente relacionado con Mictlantecuhtli mexicano de las tierras altas, este definitivamente fue el dios de la muerte que se muestra con frecuencia en escenas clásicas de cerámica con los brazos extendidos esperando el brazo de los que pronto estarán muertos. (Seler 2003: 97)

Este dios también aparece con un signo que sería un signo de porcentaje en la mejilla o el cuerpo, un área oscura y a veces marcada con el signo de oscuridad 'aak'ab', esto cubre su frente y a menudo oscurece los ojos, se coloca un hueso grande, presumiblemente un fémur humano enrollado en el cabello provisto de algún tipo de amarre en la sección media, nos dice que aparece con este hueso desde el clásico temprano hasta el postclásico tardío, el nombre del glifo es claramente un retrato del dios, toma regularmente los complementos fonéticos finales ni y na, a lo que reflejan variaciones en la cantidad de vocales a lo largo del tiempo, ya que esta cabeza se alterna con la de dios A en el contexto del número diez, al menos en otros lajiin, la palabra oriental de che'olan para diez lajiin es una representación de la razón verbal laj, que sería terminar, el sufijo agente -vn, se refiere a alguien que habitualmente participa en la acción del verbo, al menos uno de los nombres de dios A era lajiin "el que termina". Esto sería un apelativo apropiado para un dios cuya cabeza varía como el número diez, el recuento también se ha terminado, se debería notar que en otros contextos donde el dios está asociado con bebidas alcohólicas y enemas, sus nombres pueden leerse 'akan', las imágenes de dios A lo asocian regularmente con la muerte violenta por sacrificio, a diferencia de los contextos de putrefacción y la decadencia, se encuentra a el dios A representado en muchos vasos clásicos tardíos en el acto de una misma decapitación del texto asociado de uno del norte de Peten. El famoso jarrón de altar de sacrificios, representa a un dios imitador dedicado a una exhibición teatral de este horrible acto, en ello incluso en los códices postclásicos el dios mantiene una conexión con la muerte de los sacrificios. (Seler 2003: 98, 100, 101)

Todas estas características se trasladan a una deidad nombrada por primera vez por Thompson como dios Q, este interpreta al dios con otro aspecto, las características de este dios son una banda curva que pasa desde su frente a través de su ojo y baja hasta su mejilla, el lleva bandas similares en su cuerpo, a menudo usa los collares de los ojos de la muerte, pulseras y tobilleras del dios como un complejo, su nombre es claramente un retrato de complementos fonéticos y suele ir precedido por el número diez. Thompson señala los dibujos claros de puntos que lo convierte en un ojo de la muerte, por lo tanto, simplemente una característica decorativa en lugar de un número, esto da a conocer las acciones en las que está involucrado el dios que ha llevado a Taube a interpretarlo como un dios de la ejecución, por lo tanto, empuña regularmente armas y antorchas de sílex, a veces se le muestra enviando otras entidades con ellas a pesar de llevar el mismo nombre, las representaciones del dios Q no muestra la auto decapitación que es el sello distintivo del dios A, por lo tanto el avatar distinto de dios A, es aparentemente no lo suficientemente distintivo como para garantizar un nombre, título o epíteto diferente. (Seler 2003: 102)

### **Yax B'ahlam, Uno de los Héroes Gemelos**

Yax B'ahlam es uno de los héroes gemelos que a menudo aparece con su hermano gemelo Ju'n Ajaw y su padre, la deidad del maíz. Sirve como la variante principal para el número nueve, puede estar asociado con la caza. Su apariencia es de un varón joven con marcas de piel de jaguar alrededor de la boca y en el cuerpo. Su nombre glifo esta prefijado con el glifo yax, en la parte posterior de la cabeza usa un cartucho con trama cruzada. Lleva un Ajaw de diadema como su hermano gemelo. (Ishihara 2009: 22)

### **Hun Hunahpu, Uno de los Héroes Gemelos**

La versión del periodo clásico de Hunahpu del Popol Vuh, personificación del glifo Ajaw o signo del día, connotaciones de muerte y sacrificio en fuertes etnohistóricas, se le conoce como el preeminente señor del inframundo. Aparece con el dios del maíz amontonado, la versión clásica de Hun Hunahpu, el padre de Hunahpu y Yax B'ahlam. Durante el periodo

clásico, los gobernantes que se hacen pasar por Ju'n Ajaw se muestran recibiendo al director tocado de la deidad de los pájaros, que conecta la adhesión real con la mítica importancia. Una sola mancha negra en la mejilla y varias en el cuerpo, referidas como "puntos de muerte" que se encuentran en las figuras de la muerte, la mancha en la mejilla se puede reemplazar por un área en forma de U alrededor de la boca, lleva una diadema, pero a veces puede verse usando la "cresta de la muerte" de cabello y globos oculares, a veces se muestra decapitado, que se relaciona con el episodio del Popol Vuh en el que Hunahpu pierde la cabeza durante el juego de pelota. El también puede ser representado como un cautivo atado. (Ishihara 2009: 31)

### **Deidad Cazadora**

La deidad de caza se representa comúnmente en la tradición contemporánea, es el amo de los animales que viven en una cueva de montaña, y los buques y monumentos del periodo clásico muestran al dios de la caza dentro de una cueva de fauces o montañas. Una deidad envejecida, tiene orejas de ciervo, astas y, a menudo, un labio inferior, posiblemente aludiendo a la manera en que se arrancan vegetación con sus bocas. Comúnmente se encuentra el ojo espiral con dioses de la noche y la oscuridad. Puede tener marcas de piel jaguar en la cara y el cuerpo como Yax B'ahlam. Negro prominente rayas en el cuerpo, probablemente sirviendo como camuflaje en el bosque. En escenas mayas clásicas, viste un traje de caza de una falda de hierba y sombrero de ala ancha, a veces con una trompeta de concha. (Ishihara 2009: 32)

### **Kukulcan**

Esta deidad es representada con mayor frecuencia en todos los manuscritos, es una figura en forma de probóscide, colgante y una lengua (o dientes, colmillos) colgando al frente y a los lados de la boca, también con un característico adorno de cabeza que se asemeja a un lado anudado y con un peculiar ribete al ojo. Este Dios B es evidentemente uno de los más importantes del panteón maya. Debe ser una deidad universal. El es representado con

diferentes atributos y símbolos de poder, con antorchas en sus manos como símbolos de fuego, sentado en el agua y de pie bajo la lluvia, montado en una canoa. Se ve de nuevo a la deidad con el signo de la cabina, el símbolo de la tierra, con armas, hachas y lanzas, en sus manos, plantando granos de maíz, en un viaje con un bastón en mano y un paquete atrás encadenado con los brazos atados a la espalda, el mito de esta deidad aparece estar registrado en los manuscritos. En gran abundancia de simbolismo dificulta la caracterización de la deidad y es casi imposible descubrir que en una sola idea mitológica subyace al conjunto. Dios B es muy a menudo conectado con la serpiente, sin mostrar afinidad con el Chicchan – dios H. Su rostro de nariz grande y lengua (o colmillos) colgando de lado, se supone que es una máscara de sacerdote que representa al dios, asume durante la ceremonia religiosa. En el manuscrito de Dresde aparecen los siguientes cuatro símbolos bien conocidos de ofrendas de sacrificio en relación con el dios B: una semilla de maíz que brota, un pez, un lagarto y una cabeza de buitre, como símbolos de los cuatro elementos. (Schellhas 1904: 16, 17)

Es muy probable que la deidad sea Kukulcan, una figura que aparece repetidamente en la mitología de los pueblos centroamericanos y cuyo nombre, como el de la deidad pariente Quetzalcóatl entre los Aztecas y Gucumatz entre los Quiches, significa el “emplumado serpiente” o “la serpiente pájaro”. Kukulcan y Gucumatz son las figuras de la mitología centroamericana a las que pertenecen las leyendas de la creación del mundo y de la humanidad. Además Kukulcan es considerado el fundador de la civilización como el constructor de las ciudades, como héroe - dios, y aparece en otra concepción como la deidad de la lluvia y – dado que la serpiente tiene una relación mitológica con el agua – como deidad serpiente. Según J. Walter Fewkes, quien ha hecho esta figura divina de los manuscritos mayas el tema de una monografía, también se inclina a la creencia de que el dios B Kukulcan, a quien concibe como una deidad serpiente y lluvia. (Schellhas 1904: 18)

## CAPITULO II

### ANIMALES MITOLÓGICOS

#### El pájaro

Este pájaro pertenece al dios de la muerte como un símbolo y asistente. Su jeroglífico contiene el número 13. Un realista se produce la representación de toda la figura del gemido como pájaro en la cabeza de la mujer. Dios B se sienta en la cabeza del gemido, el tercer jeroglífico del texto adjunto se refiere a esta representación. El pájaro aparece en Tro 18 en la cabeza de una mujer, se expresa su carácter como atributo del dios de la muerte por el signo Kimi, que lleva sobre su cabeza, y también por la aparición regular de los símbolos del dios de la muerte en los caracteres escritos, que se refieren, al pájaro gemido. De la misma manera que el signo del búho, también ocurre frecuentemente con él. (Schellhas 1904: 41)

#### **Yax Chiit Ju'n Naahb 'Nah kan, Serpiente lirio de Agua**

Simboliza las aguas terrestres (ríos, lagos, cenotes, mar). Personificación del número trece y del tun de un periodo de 360 días. Estrecha asociación con Chak, como un tipo diferente de agua. Comúnmente suplantado por los gobernantes durante el periodo clásico. Recientemente, Christopher Helmke (com. Pers. 2008) identificó el nombre como Yax Chiit Ju'n Naahb 'Nah Kan. Cuerpo de serpiente, a menudo emplumado, con una cabeza de aviar, de cerca pareció a la deidad principal del pájaro, un tocado muestra un agua nenúfar y flor, con el tallo de la flor anudado la almohadilla, la almohadilla de nenúfar esta redondeada con un contorno irregular de perillas ampliamente espaciadas o vieiras continuas, y su superficie es sombreada, los peces mordisquean la flor. (Ishihara 2009: 20)

Este es uno de los más comunes y más importantes animales mitológicos, y está estrechamente relacionado con diferentes deidades, como ya se ha discutido a fondo en

relación con casos individuales. Aparentemente no tiene importancia independiente como una deidad, su personificación más importante es que en el dios B, Kukulcan, la serpiente emplumada. De ahí un jeroglífico fijo, designar a la serpiente como una deidad, como una forma mitológica, no ocurre, aunque hay numerosos jeroglíficos que se refieren a serpientes o representan partes individuales de la serpiente, como sus bocinas, sus mandíbulas, los cascabeles de la serpiente de cascabel, etc. La serpiente aparece en concepciones mitológicas de las mayas principalmente como el símbolo del agua y tiempo. En la gran serie de números del manuscrito de Dresde se producen ciertos números que se introducen en las bobinas de una serpiente grande. La serpiente está muy frecuentemente representada en todos los manuscritos, a veces de manera realista y a veces con la cabeza de un dios. Es prominente también en el manuscrito de Madrid y en otros lugares. (Schellhas 1904: 42)

### **El Perro**

Es el símbolo del dios de la muerte y el portador del rayo. El perro lleva el signo de Akbal en la frente. Se nota el signo de Akbal en la frente de la cabeza del perro ocurriendo en él, y en la parte posterior de la cabeza, el signo Kin, como símbolos de la alternancia de día y noche. El perro como bestia relámpago ocurre con el signo Akbal en el ojo en lugar de la frente el perro pertenece al dios de la muerte, está demostrado sin lugar a dudas por la recurrencia regular en la escritura perteneciente al perro, de los jeroglíficos, que se relacionan con esta deidad. Según Forstemann, su día es Oc. (Schellhas 1904: 42, 43)

### **El Buitre**

Este pájaro se representa claramente como una figura mitológica. Aparece nuevamente, en forma femenina, junto con el perro, su jeroglífico es muy llamativo y no aparece en ningún otro lugar en toda la colección de manuscritos. El cuerpo de esta animalidad es blanco y negro a rayas. El mismo pasaje muestra un según jeroglífico para esta figura; este jeroglífico también aparece con el número 4. Se representa a esta ave rapaz luchando con la serpiente; su jeroglífico aparece en la segunda forma, la serpiente es designada por los Chuen, las

fauces abiertas de la serpiente. Finalmente debe mencionarse que se produce la cabeza de esta frecuentemente como adorno para la cabeza. También debe mencionarse las representaciones realistas del buitre, comiendo el ojo de un sacrificio humano. Según Forstemann, su día es Cib. (Schelhas 1904: 43)

### **El Jaguar**

Esta deidad representa el sol nocturno, el sol que viaja de oeste a este en el inframundo después del atardecer. Comúnmente conocido como el Jaguar dios del inframundo. A menudo representado en escudos, quemadores de incienso y visto emergiendo de barras de serpiente bicefalías. Según David Stuart, posiblemente clásico maya dios del fuego, los ojos están en espiral y rodeados por una figura de ocho dispositivos que pasa sobre el puente de la nariz entre los ojos. (Ishihara 2009: 18)

### **La Tortuga**

Este animal, como el perro, aparece como una bestia relámpago. Debe tener referencia hasta el mes 17 del año maya, para el mes Kayab contiene la cabeza de la tortuga. Ocurre varias veces en el Cortesianus con el jeroglífico. Según Forstemann, la tortuga es el símbolo del solsticio de verano, como el caracol, que ocurre solo como una cabeza de adorno en los manuscritos y no independientemente, es el símbolo del solsticio de invierno; ambos, como los animales de cámara lenta, representan la parada aparente del sol en los periodos especificados. Esto explica porque el mes Kayab, en el que el solsticio de verano caídas, deben estar representadas por la cabeza de una tortuga, que tiene para su ojo el signo Kin. Según Forstemann, su día es Cauac. (Schellhas 1904: 44)

Finalmente se debe mencionar el búho y el mono como animales de importancia mitológica, de los cuales ya tenemos hablado en relación con los dioses A y C. El escorpión también parece tener un importante significado mitológico, y aparece en los manuscritos en conexión con figuras de dioses, un significado mitológico. También parece pertenecer a la abeja que juega una parte tan prominente del Codex Troano. Probablemente la sección en

cuestión del manuscrito de Madrid trata de la apicultura, pero por cierto tiene que ver también con las concepciones mitológicas relacionadas con la cultura de las abejas. El murciélago que se encuentra como figura mitológica en la cerámica buques e inscripciones de la región maya no ocurre en los manuscritos, sin embargo, los signos jeroglíficos, parecen relacionarse con la cabeza del murciélago, ocurren en casos aislados en los manuscritos. (Schelhas 1904: 45)

## CAPITULO III

### ICONOGRAFIA DE LOS PERSONAJES MÍTICOS

#### AHKAN



Su aspecto físico cuenta con características asociadas con la muerte y el inframundo, tales como una cabeza de muerte, en el cuerpo manchas oscuras que bien pueden representar un vacío en el cuerpo, brazos y piernas totalmente en huesos y con un collar de globos oculares humanos extruidos acuñados con el término ojos de la muerte. A este dios también se le relaciona con los malos olores, se le muestra con grandes remolinos, con un olor fuerte a descomposición, flatulencias viniendo del estomago. (Seler 2003: 94)

#### CHAK

Es una de las deidades más importantes, es identificado con la guerra y el sacrificio humano.



A veces se muestra pescando, está estrechamente asociado con K'awiil. Lo llamamos el dios rana, porque él está representado en la primera y segunda línea con los dedos en forma de palo de rana. Así mismo, también señala una conexión con el agua, y que el dios, también tiene que ver con la agricultura puede deducirse del hecho de que el a veces aparece sembrando semillas y haciendo surcos con el palo de plantar. (Schellhas 1904: 39)

## DIOS L

A este dios se le representa con un cuerpo de color negro, un rostro caído, un búho acompañante, ya sentado en su tocado de plumas o acostado en algún lugar cercano, estas características vienen incluyendo una oreja de jaguar, pelaje de jaguar alrededor de la boca y una propensión a fumar cigarros grandes. (Seler 2003: 104)



Relacionado con muerte y destrucción, pero también riquezas fértiles. Deidad envejecida con un búho quejumbroso en su sombrero de ala grande. A menudo cuerpo negro, ojos grandes y cuadrados, características del jaguar, con frecuencia esta fumando un cigarro. (Ishihara 2009: 25)

## K'INICH

K'inich que significa “resplandeciente y el caliente”. Identificado con jaguares, decapitación, fuego, gobierno y dinástica descendencia, sirve como variante principal para



el número cuatro, así como el patrón de mes Yaxkin. Estrechamente asociado con el jaguar y el glifo del sol K'in, se encuentra en su frente u otras partes del cuerpo, en las representaciones posclásicas, tiene barba, cara frontal que muestra con los ojos cruzados, tiene incisivos archivados en forma de T con rizado, elementos que salen de su boca, similar a Dios Itzam Nah, teniendo un ojo cuadrado grande y nariz grande, pero a menudo es un hombre de mediana edad, el pico de la fuerza. (Ishihara 2009: 17)

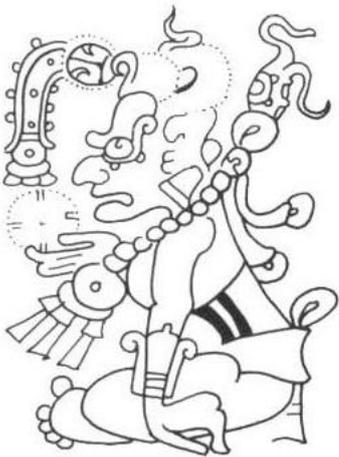
## EK CHUAH



Deidad de los comerciantes y el comercio, y como tal, de cerca asociado con el dios del inframundo. El glifo del nombre está representado por un ojo dentro de un dispositivo en forma de U con un fondo negro, recordando una representación típica del ojo de una deidad, parece representar un ojo bordeado de negro. Aunque la figura del dios mismo muestra un dibujo completamente diferente del ojo, nariz larga, parecida a pinocho, representado en negro, Ek significa “negro”, labio inferior largo y pendular acentuado con rojo, la cara no es de rostro típico maya. (Ishihara 2009: 26)

## ITZAM NAH

Es uno de los más importantes y quizás la mayor deidad, a menudo retratada como un señor en un trono, deidad de la creación. Identificado con sabiduría, esotérico,



conocimiento, adivinación y escritura, deidad omnipresente comúnmente aparece con los árboles del mundo (ceiba) como *axis mundi* y se relaciona con la deidad de las aves, enlace fuerte con el cocodrilo de tierra, asociado con K'uh, maíz, sol y deidades del viento.

Esta es una deidad que se representa en la forma de un anciano con la boca hundida y sin dientes, posee el título de gobernador Ajaw. Gran ojo cuadrado. (Ishihara 2009: 13)

## IK K'UH



Deidad del viento encarnaba el espíritu de la respiración, que era la comida de dioses y ancestros, pero también su naturaleza espiritual. También el dios de la música. Personificación del número tres, patrón del mes Mak, que representa a Kukulcan, es un aspecto del dios del viento. Deidad masculina joven con una diadema con una flor prominente en la ceja, en el glifo del retrato, la flor está en la parte posterior de la cabeza o puede ser un glifo invertido Ajaw. (Ishihara 2009: 19)

En la representación del llamado bautismo infantil. Se debe conjeturar que el dios Chicchan tiene alguna relación con la serpiente de lo dicho así, vemos su jeroglífico perteneciente a la figura de una mujer con el nudo serpiente sobre su cabeza. (Schellhas 1904: 30)

## JU'N IXIIM



Este dios lleva el signo de kan en su cabeza y sobre las orejas las hojas de maíz, la cabeza del dios se ve prolongado hacia arriba de forma curvado y hacia atrás de manera peculiar, su cabeza evoluciona hasta casi a lo convencional de la mazorca del maíz. (Schellhas 1904: 24)

Como el maíz ha sido el alimento básico de los mayas, Ju'n Ixiim es de importancia prominente, y como tal, se representaba comúnmente asociado con la vida y la abundancia, así como con la muerte. Es una deidad joven y hermosa con foliación de maíz en la parte superior de la cabeza. (Ishihara 2009: 15)

## DIOS N

Este dios año cuatripartito y portador del cielo, se identifica con tierra, agua, truenos, música, borracheras y el viejo año. Como deidad de las montañas, puede ser benevolente o malévolo. Asociado con la zarigüeya, tortuga, caracol, araña, mono. (Ishihara 2009: 27)



Tenemos una deidad con las características de un anciano y usando un adorno peculiar que sería una bufanda de malla anudada en el cabeza, simplemente vestido con un taparrabos y un colgante de concha cortada, a menudo se muestra con un caparazón de tortuga, caparazón de molusco o cielo. (Ishihara 2009: 27)

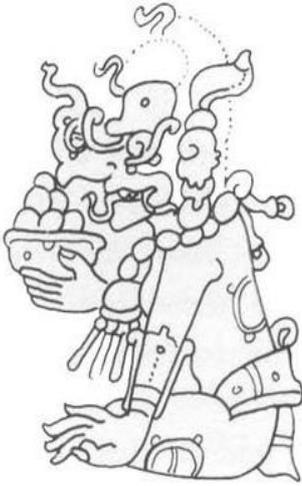
## IX CHAK CHEL

Diosa identificada con ambas fuerzas de creación y destrucción, estrechamente asociado con adivinación, curación, parto y costura. Durante el posclásico, llamada Ix Chel, ella es representada con tormentas y agua, y por lo tanto relacionada con Chak. Invariablemente, una antigua deidad femenina, a menudo con un cuerpo rojo en los códices posclásicos. Su nombre tiene el prefijo Chak que significa “rojo o genial”, y Chel que significa “arcoíris”, a menudo se muestra con un tocado de serpientes, tiene garras y colmillos y usa una falda marcado con huesos cruzados y otros símbolos de muertes. (Ishihara 2009: 28)



## K'AWIIL

Una de las deidades importantes. El es un rayo deidad celestial, que a menudo aparece como el hacha relámpago de serpiente humeante de Chak. También se identifica con la lluvia y el maíz, asociado con la elite linaje y gobierno dinástico. Este dios tiene el hocico largo hacia arriba con un elemento de fuego que se extiende fuera de su frente, a menudo desde un espejo brillante, en la terminal periodos clásico y posclásico, puede aparecer con alas. En el periodo clásico se le muestra con la piel de serpiente y fumador dispositivo en su frente. (Ishihara 2009: 24)



## K'UH

Personificación de preciosidad, vida o divinidad en lugar de una deidad en sí mismo, ya que en la cara de perfil, se representa en los objetos y cuerpos sobrenaturales. Patrón del periodo de veinte días. Su cara el glifo K'uh “sanidad” y con el “agua” grupo lee K'uhul “piadoso”, “divino”. La mayoría de las representaciones son limitadas solamente la cara. Estrechamente relacionado con dios Itzam Nah y la deidad del maíz. (Ishihara 2009: 12)



Su jeroglífico esta determinado con los diseños circulares frente a la cabeza del jeroglífico, hace referencia a como si en esta representación ideográfica, se les derramara o vaciara un recipiente de agua, y esta agua fluye hacia la boca del dios, otras de las representaciones es que lleva un cuchillo, este cuchillo puede significar un símbolo de sacrificio, este dios tiene los labios gordos, nariz

pequeña y redonda. (Schellhas 1904: 33)

## YAX B' AHLAM



Yax B'ahlam es uno de los héroes gemelos que a menudo aparece con su hermano gemelo Hun Hunahpu y su padre, la deidad del maíz. Sirve como la variante principal para el número nueve, puede estar asociado con la caza, su apariencia de un varón con marcas de piel de jaguar alrededor de la boca y en el cuerpo, su nombre glifo esta prefijado con el glifo Yax, en la parte posterior de la cabeza usa un cartucho con trama cruzada. Lleva un Ajaw de diadema como su hermano gemelo. (Ishihara 2009: 22)

## KIMI



Se nos relata cómo está presentado el dios de la muerte, un aspecto cadavérico, todos los huesos expuestos, sin nariz, dientes, sonrisas, como una calavera. Se presenta con manchas negras en su cuerpo y una mujer con los ojos cerrados, cuyo cuerpo también muestra las manchas negras y está sentada frente al dios de la muerte. (Schelhas 1904: 10)

En los manuscritos mayas, el dios o la diosa está representada como la muerte, solo aparece una vez, se muestran con el toque cadavérico, la columna vertebral expuesta, como al igual que el cráneo, sin embargo, tiene un artículo distintivo en su traje que es un collar de plumas que solo usa el dios. (Schelhas 1904: 11)

## HUN HUNAHPU

La versión del periodo clásico de Hunahpu del Popol Vuh, personificación del glifo Ajaw o



signo del día, connotaciones de muerte y sacrificio en fuertes etnohistóricas, se le conoce como el preeminente señor del inframundo. Aparece con el dios del maíz amontonado, la versión clásica de Hun Hunahpu, el padre de Hunahpu y Yax B'ahlam. Durante el periodo clásico, los gobernantes que se hacen pasar por Ju'n Ajaw se muestran recibiendo al director tocado de la deidad de los pájaros, que conecta la adhesión real con la mítica importancia. Manchas negras en la mejilla y varias en el cuerpo, referidas como "puntos de muerte" que se encuentran en las figuras de la muerte, las manchas en la

mejilla se puede reemplazar por un área negra en forma de U alrededor de la oca, lleva una diadema. (Ishihara 2009: 31)

## CAZADOR

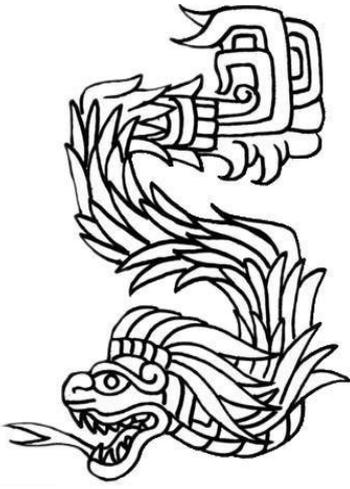


La deidad de caza se representa comúnmente en la tradición contemporánea, es el amo de los animales que vive en una cueva de montaña, y en de hecho, los buques y monumentos del periodo clásico muestran al dios de la caza dentro de una cueva de fauces o montañas. Una deidad envejecida, tiene orejas de ciervo, astas y, a menudo, un labio inferior, posiblemente aludiendo a la manera en que se arrancan vegetación con sus bocas. Comúnmente se encuentra el ojo espiral con dioses de la noche y la oscuridad. Puede tener marcas de piel jaguar en la cara y el cuerpo como Yax B'ahlam. Negro prominente rayas en el cuerpo, probablemente sirviendo como camuflaje en el bosque. (Ishihara

2009: 32)

## KUKULCAN

Esta deidad aparece con mayor frecuencia en los manuscritos, esta deidad se nos presenta como una figura con una nariz larga, parecida a una trompa y una lengua, también con dientes o colmillos, la lengua esta colgando de frente a un lado, al igual que los colmillos o dientes. (Schellhas 1904: 16)



El dios igual suele aparecer con arcos, lanzas y hachas, plantando granos de maíz y con un bulto en su espalda, pero que la deidad tiene un fuerte conexión con la serpiente. Esta deidad o dios tendría el significado de ser Kukulcan, una figura que corresponde a la mitología de los pueblos centroamericanos, esta deidad tiene semejanza al dios de los aztecas Quetzalcóatl, debido a que el mismo nombre significa “serpiente emplumada”. (Schellhas 1904: 16, 17, 18)

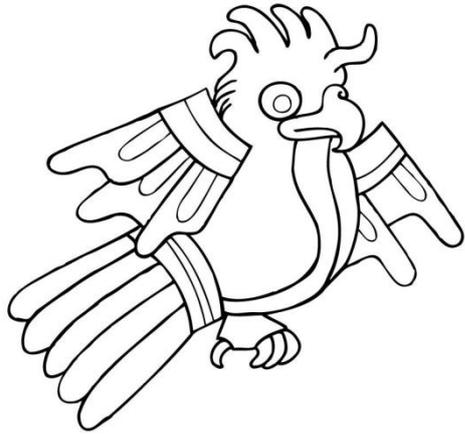
## EL JAGUAR



Esta deidad representa el sol nocturno, el sol que viaja de oeste a este en el inframundo después del atardecer. Comúnmente como el Jaguar dios del inframundo. A menudo representado en escudos, quemadores de incienso y visto emergiendo de barras de serpientes bicefalías. Posiblemente clásico maya dios del fuego, los ojos en espiral y rodeados por una figura de ocho dispositivos que pasa sobre el puente de la nariz entre los ojos. El Jaguar es también un animal con un significado mitológico. (Ishihara 2009:18)

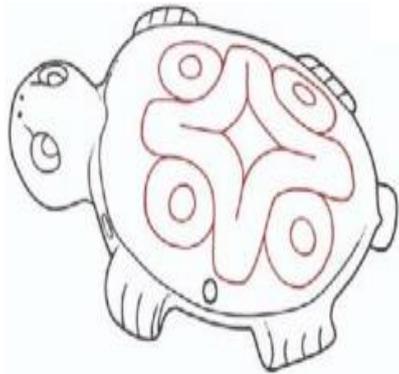
## PAJARO

Este pájaro pertenece al dios de la muerte como su símbolo y asistente. El pájaro aparece en la cabeza de una mujer. Se expresa su carácter como atributo del dios de la muerte por el signo Kimi, que lleva sobre su cabeza, y que también por la aparición regular de los símbolos del dios de la muerte en los caracteres escritos, que se refieren, al pájaro gemido. (Schellhas 1904: 41)



## LA TORTUGA

La tortuga es el símbolo del solsticio de verano, como el caracol, que ocurre solo con una cabeza adorno en los manuscritos y no independientemente, es el símbolo del solsticio de invierno; ambos, como los animales de cámara lenta, representan la parada aparente del sol en los periodos especificados. Esto explica porque el mes Kayab, en el que el solsticio de verano, deben estar representadas por la cabeza de una tortuga, que tiene para su ojo el signo solar Kin. (Schellhas 1904: 44)



## REFERENCIAS

DR. Schellhas, P (1904) Representation of Deities of the Maya Manuscripts. Papers of the Peabody Museum of American Archaeology And Ethnology, Harvard University. Vol IV - .-Nº1. Cambridge, Mass.

Ishihara, R (2009) A Guide for the 3rd Maya at the Playa Workshop. Deities of the Ancient Maya. Dumbarton Oaks Research Library and Collection Washington, D.C

Seler, Caecilie. Eduard (2003) The Name of the Lords of Xib'alb'a in the Maya Hieroglyphic Script. Sistematización de los Estudios Americanistas y sus Repercusiones. Universidad Autónoma de México D.F