

Euan Canul, Gabriel, Ana M. Martín y Pilar Asensio Ramos

2005 *Graffiti en el Grupo de la Serie Inicial: La Estructura 5C35, Chichen Itza, Yucatán, México. En XVIII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2004* (editado por J.P. Laporte, B. Arroyo y H. Mejía), pp.856-866. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala.

82

GRAFFITI EN EL GRUPO DE LA SERIE INICIAL: LA ESTRUCTURA 5C35, CHICHEN ITZA, YUCATÁN, MÉXICO

*Gabriel Euan Canul
Ana M. Martín
Pilar Asensio Ramos*

Palabras clave:

Arqueología Maya, México, Yucatán, Chichen Itza, graffiti, arte Maya, juegos

Las recientes investigaciones arqueológicas realizadas en las estructuras principales del Grupo de la Serie Inicial en Chichen Itza han proporcionado una excelente oportunidad para avanzar en el estudio de la sociedad Maya. En este ensayo se aborda el estudio de un grupo de *graffiti* encontrados sobre la superficie de un piso de estuco pulido, asociados a las sub-estructuras del Edificio 5C35 del Grupo de Serie Inicial. Dichos *graffiti* aparecieron durante el proceso de excavación llevado a cabo en el sitio por el proyecto arqueológico que el INAH viene desarrollando desde hace varios años, concretamente durante la temporada de campo 2002-2003. Entre ellos cabe destacar la representación de tres *patolli* y un rostro humano, ataviado con plumas y con la cara tatuada o escarificada. Se expondrá un análisis de los datos arqueológicos, iconográficos e histórico-sociales que envuelven a estos *graffiti*, en un intento de aproximación al aspecto sociológico de aquellos moradores del sitio.

La palabra *graffiti* hace que tiemblen las paredes y que más de uno se lleve las manos a la cabeza pensando en un “maravilloso monumento” garabateado. Sin embargo, los *graffiti* son casi tan viejos como el mismo hombre, quien apenas erguido fue presa inmediata de la irresistible tentación de registrar cualquier tipo de acontecimiento, o simplemente dejar “su huella” en las paredes de sus residencias prehistóricas en Aurignac, Lascaux o Altamira. Desde aquel lejano entonces, ningún muro ha estado a salvo de la inspiración de una mano que escribe o dibuja. En cualquier lugar del mundo hay huellas de aquellos antiguos “grafiteros”. Sirvan como ejemplo los fastuosos prodigios de Gizeh, los selváticos templos de Tikal, o los arenosos laberintos de Susa, así como los muros del palacio del rey Baltasar de los Caldeos o los “pecaminosos” *graffiti* de Pompeya, sin dejar a un lado los famosos “*letrinalia*” de Roma, y pasando por el Muro de Berlín o el grandioso Mayo del 68, hasta llegar a nuestros días y nuestras ciudades, donde abundan por doquier y se han convertido en una de las formas más representativas del arte urbano y popular.

Existen dos posturas entre los investigadores con relación a la primera aparición del *graffiti*. Una sitúa el antecedente histórico del *graffiti* en Pompeya, donde hubo formas de inscripciones paganas en los alrededores de las residencias de los romanos. Otra apunta a los signos y figuras encontrados en las paredes de las cuevas de Lascaux como antecedente directo de la grafía. Si bien esta segunda postura no es del todo aceptada, debido a que la condición comunicante de lo representado en las cuevas era de carácter interno, es decir, intencionada hacia y por el grupo. Por este motivo, es más aceptada la primigenia romana.

Con relación al significado de la palabra, existe un mayor acuerdo, en cuanto puede provenir del verbo griego *graphein* que alude a escribir, dibujar o grabar. No obstante, también se apunta que

proviene del italiano *graffiare* con un significado más insolente, ligado al garabato. Lo que sí puede afirmarse con total certeza es que el *graffiti* es anárquico por naturaleza, y sus autores permanecen por principio en el anonimato.

EL CONCEPTO DE LOS GRAFFITI ENTRE LOS MAYISTAS

Son varios los estudios sobre *graffiti* llevados a cabo en el área Maya: Tikal, Palenque, Comalcalco, Nakum (Andrews 1999; Hermes *et al.* 2002). Para algunos autores son expresiones gráficas no siempre artísticas que se ejecutaron en la mayoría de los casos con una punta seca, un instrumento puntiagudo o con pintura. Así, Bolles los define como líneas en el estuco, trazadas con frecuencia mediante esgrafiados sobre la superficie de los pisos o paredes (1977:299).

De acuerdo con Kampen (1978:156-158), los *graffiti* son un rasgo común de los centros Mayas, aparecen casi en todos los lugares donde hay paredes de estuco, bóvedas y superficies de piso conservadas. Este autor habla de diez variedades de *graffiti* y las divide en cuatro grupos: cortados, pintados, impresos y compuestos. Entre los cortados hay incisos, gubiados y punzonados. Los pintados son de color negro y rojo; los impresos se han realizado en positivo y negativo. También los hay compuestos: incisos y gubiados; incisos y punzonados; incisos y pintados de negro; incisos y pintados de rojo; gubiados y punzonados.

Los *graffiti* no son reconocidos generalmente como trabajos de arte. La mayoría de los escritores de la civilización y el arte Maya ni los mencionan, y otros como Thompson (1985:23), los atribuyeron a novicios aburridos, que no habían concluido su entrenamiento ritual. Otros autores sugieren que son garabatos sin sentido dejados por visitantes en los siglos posteriores al abandono de los sitios. El *graffiti* puede ser el resultado del capricho de un momento, el entretenimiento de un rato de ocio o el pasatiempo de un pequeño descanso. Es, en realidad, un anhelo de presencia del hombre que lo exterioriza en la forma de simples grabados, la mayor parte de las veces de fácil ejecución. Es una expresión plástica muy frecuente en la niñez, pero ocurre también en adolescentes y adultos. Muchas veces se ejecutan los *graffiti* sólo para propia satisfacción.

Los *graffiti* se cortaron, pintaron o imprimieron en casi todas las superficies estructurales visibles; aproximadamente el 95% de ellos se localizan en paredes interiores, cerca del 2% en banquetas y apenas el 3% ocurre en pisos, bóvedas y cámaras con crestería. Muchos *graffiti* se encuentran cerca del piso y agrupados alrededor de las banquetas, en lugares donde las personas quizá hayan estado sentadas. En general, no están distribuidos en patrones formales discernibles y derivados de formatos estructurales de sus asentamientos arquitectónicos ni tampoco están necesariamente concentrados en áreas de máxima visibilidad para las personas que entran al cuarto o que pasan a través de espacios interiores.

Se denominan *graffiti* todas aquellas técnicas de trabajo que comparten dos importantes rasgos:

- Se encuentran en las superficies estucadas de arquitectura, pero no parecen estar integradas en esos contextos arquitectónicos.
- Porque están esparcidos a través de superficies arquitectónicas sin ser organizados por límites que los enmarquen como columnas o hileras, y no reflejan los lineamientos del contexto arquitectónico (Kampen 1978:166).

En resumen, en cada paso de la concepción y ejecución, éstos parecen carecer de los principios lógicos y organizados de construcción que caracterizan otras variedades del arte Maya.

El diccionario Webster hace una diferencia entre la definición arqueológica y la técnica artística, y enfatiza que el *graffiti* es, por naturaleza, rudo, y que lo que diferencia al *graffiti* de cualquier otro tipo de expresión es que éste jamás es planeado como parte de la estructura en donde se encontró y con frecuencia, está asociado con el vandalismo (1961:985).

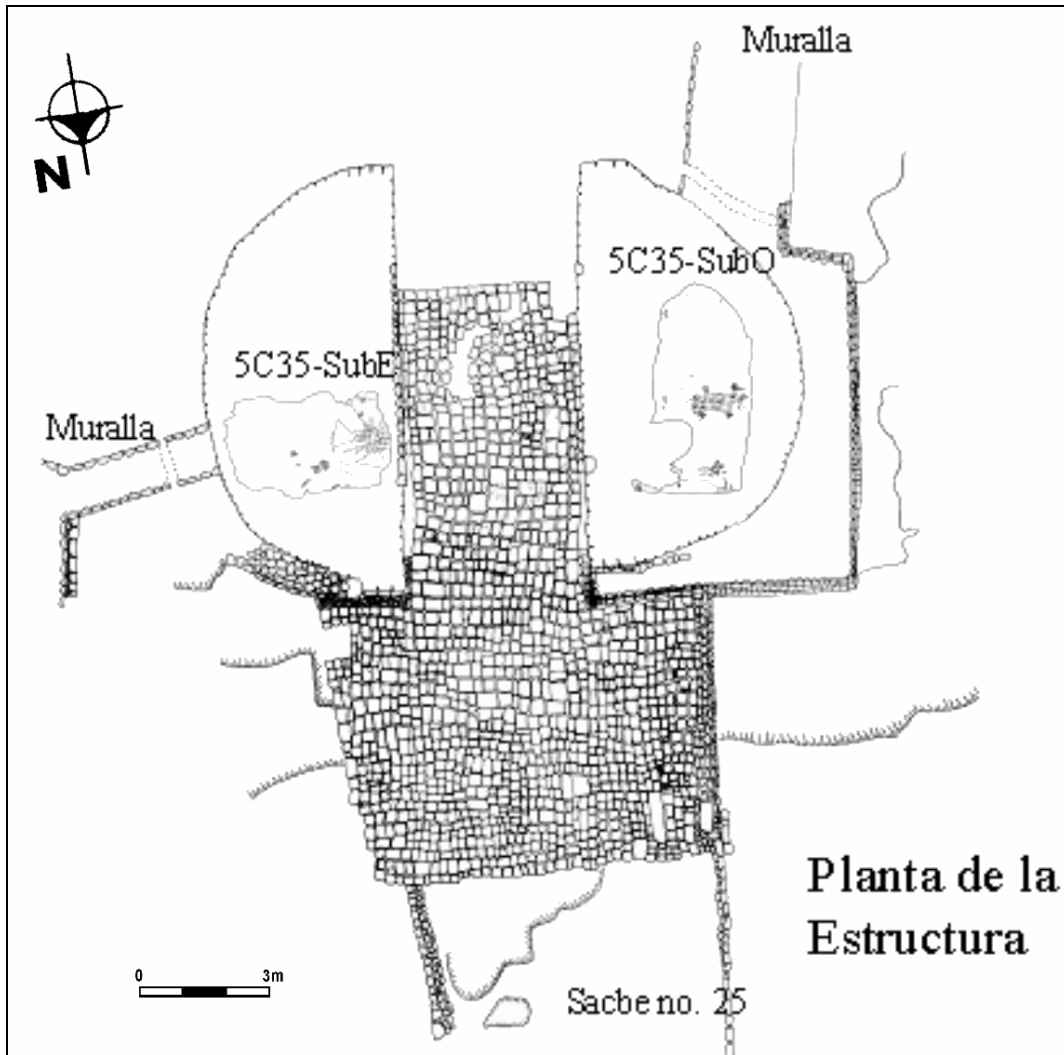


Figura 2 Planta de la Estructura 5C35, señalando las subestructuras donde se localizan los *graffiti*

LAS SUB-ESTRUCTURAS ESTE (5C35-SubE) Y OESTE (5C35-SubO)

Las Sub-estructuras Este (5C35-SubE) y Oeste (5C35-SubO), ambas localizadas dentro de la base de arco, presentan una planta rectangular; sin embargo, no están orientadas en la misma dirección. Mientras que la construcción del lado Este está orientada con un eje este-oeste y una longitud de 3.50 m, 2.10 m de ancho y 0.95 m de altura, la construcción Oeste se levanta sobre un eje norte-sur con una longitud de 3.55 m, 1.60 m de ancho y 1.22 m de altura (Figura 2). Los *graffiti* se hallaron sobre un delgado piso de estuco bien pulido. Se encontraron siete grafitos esgrafiados, los que serán descritos a continuación.

Graffiti 1: probablemente se trataba de un *patolli*, el cual fue posteriormente modificado con más líneas esgrafiadas formando un reticulado irregular. Presenta dos grandes triángulos, entre los cuales se observa otro más pequeño.

Graffiti 2: consiste en un diseño bastante realista de un rostro humano de perfil. Se observa la frente plana que indica una deformación craneana. Tiene tatuado o escarificado el rostro, alrededor del ojo. La nariz presenta un orificio para una nariguera. De la boca sobresale un elemento, el cual puede ser la lengua o tal vez un cuchillo de pedernal, lo cual es más

probable, debido a las líneas que cruzan el interior del artefacto, simulando el tallado del filo. La parafernalia se complementa con una orejera alargada y un tocado de plumas sujetas sobre la parte superior de su larga cabellera. Este *graffiti* está bien ejecutado con trazos firmemente delineados.

- Graffiti* 3: tiene una forma que se asemeja a una voluta o un caracol, ya que se observa un diseño concéntrico.
- Graffiti* 4 y 5: están realizados con pequeñas líneas cruzadas que forman dos pequeñas cuadrículas, muy similares entre sí.
- Graffiti* 6: representa otro *patolli* que está parcialmente realizado, ya que se encontró solo una parte de él.
- Graffiti* 7: consiste en un bien realizado *patolli*, trazado con largas líneas que se van entrelazando en los extremos, volviendo hacia el centro para formar un óvalo, donde se cruzan dichas líneas. De tal suerte que el diseño refleja un movimiento continuo, ya que desde el centro hacia los cuatro extremos, van y vienen las anchas líneas que van girando de los extremos hacia el centro y viceversa.

Otros *graffiti* fueron registrados, pero por tratarse solamente de pequeños trazos o líneas muy pequeñas no serán descritos para este trabajo. Sin embargo, también han sido incluidos en el registro arqueológico.

INTENTO DE INTERPRETACIÓN DE LOS GRAFFITI DE 5C35

LA CABEZA

No se sabe la relación exacta de la misma con los dos juegos de *patolli*, así que se nos abren dos posibilidades: está vinculada al juego o no lo está. Se exploran ambas posibilidades, partiendo de una premisa que es común a ambas: el valor simbólico de la cara plasmada en el suelo de una construcción con voluntad de permanencia.

La permanencia está intrínsecamente ligada a la expresión plástica a través del *graffiti*. Llama la atención el contraste entre la cara de un personaje que responde al ideal de la belleza Maya, adornada además con tatuajes y plumas, y el trazado burdo de los *patolli*. Este detalle puede apuntar a que existen dos *graffiti* de distinto contenido funcional. Los *patolli* estarían funcionando como tableros para el juego ocasional - aunque fuera un juego de connotaciones “sagradas” o adivinatorias -, mientras que la cabeza tendría un valor testimonial similar a la de todas las cabezas que aparecen grabadas en edificios.

La cabeza, la cara, es el símbolo por excelencia de la persona. El hecho de que el ejemplo que se presenta lleve un tipo de adorno peculiar apoya aún más este concepto. En los datos recogidos por Andrews (1999), se mencionan 39 ejemplos de cabezas humanas, en contraste con las 118 figuras humanas de cuerpo entero. De estos ejemplos se han seleccionado ocho, los cuales reúnen características comunes a todas las cabezas que se recogen en *graffiti* tanto en la cultura Maya como en otras culturas: trazos seguros con detalles simbólicos que personalizan el *graffiti* y trazo burdo, a veces con detalles ornamentales que también los personalizan. Así, está el perfil del “grafitero” Maya: aquel que es un artista y deja su firma, la constancia de su presencia en un determinado edificio, posiblemente como su arquitecto y/o diseñador, como hacían los primeros arquitectos romanos en los que sólo podía constar el nombre del emperador, pero ellos incluían un pequeño *graffiti* en los muros que simbolizaba su nombre. Y el segundo, el “amateur”, posiblemente un habitante de los edificios, que deja, sin la formación precisa, la constancia de su presencia.

Un ejemplo existe en Dzibilchaltun (Maldonado 2001:71-72), donde se hallaron *graffiti* en el interior de la tercera entrada del lado sur de la Estructura 44. La mayoría de los diseños son perfiles de

rostros con grandes ojos, largos cuellos y deformación craneana muy marcada, algunos con tocado. Había diseños realizados a manera de cuadrículas, perfiles, rombos, y una figura humana completa.

La cabeza de la Estructura 5C35 se inscribe en la primera categoría y comparte similitudes estilísticas con la cabeza de Comalcalco. Siguiendo el hilo de que pudiera ser la firma del arquitecto que construyó el arco, el adorno facial y las plumas podrían apoyarlo, así como el que pudiera ser el rostro de uno de los habitantes del Grupo de la Serie Inicial. El tatuaje, y aún más la escarificación que es perenne, simboliza la identificación del sujeto con el signo que se ha hecho grabar en el rostro, y a la vez lo hace co-partícipe del grupo que conforman otros individuos que participan de la misma identificación social.

Pero el tatuaje también funciona como un símbolo de identificación mágico-religiosa, a través del cual se participa de todo el potencial mágico y místico del ser u objeto que se lleva impreso en el rostro. Lo asimila con él, y, a la vez, le puede hacer inmune a los poderes maléficos del mismo. Si se tratase de esta segunda posibilidad la cabeza podría estar ligada al *patolli* y éste se habría “jugado” como un instrumento adivinatorio.

Ambas posibilidades respecto al valor simbólico del tatuaje y el adorno de pluma se pueden adaptar a nuestro ejemplo, y la elección está condicionada al diseño de la escarificación. Si el dibujo hace referencia a algún símbolo del linaje que habitaba el Grupo de la Serie Inicial, puede que su creador fuera un miembro del mismo con capacidades artísticas. Y si no, podría estarse ante un arquitecto que es miembro de la “clase social” de los arquitectos, que podían identificarse con determinados signos externos, y dejara su firma indeleble en el piso de su obra. Finalmente, no hay que dejar de lado que tenga alguna relación con los *patolli*, tanto en su vertiente lúdica - como puede presentar el ejemplo de Palenque -, como esotérica, de la que sólo se tiene el ejemplo del Códice *Magliabecchiano*, en cuyo folio 60 aparece una partida de *patolli* presidida por el dios *Macuilxochitl* (Figuras 3 y 4, tomado de Smith 1977:351, fig.1).

Ambos motivos aparecen en otros contextos y ciudades del área Maya. En Palenque están asociadas, con las cabezas - dos incompletas y una completa - dentro de los cuadrantes que forman las cruces del *patolli* (Smith 1977:354, fig.8).

EI PATOLLI

Es un juego - si es que es un juego - que está muy extendido por Mesoamérica y se asemeja en la forma así como la manera de jugarlo, a nuestro “*parchis*”, el *parcheesi* que también se juega en el Nepal, la India y en la zona asiática de Siberia, que es - y no deja de ser curioso - el remoto origen de los primeros pobladores americanos. El nombre *parcheesi* viene del sánscrito “*pañca vimsatī*” que significa veinticinco.

La primera constancia de su existencia en la zona mesoamericana es un *graffiti* hallado en el suelo del Patio A de Zacuala, Teotihuacan, que por la descripción de Sejourne (1959:54, fig.37), recuerda más a otros motivos geométricos hallados como *graffiti* en otros sitios como Holmul, Tikal (Estructura 5D-33-segunda), Uxmal, y Dzibilchaltun (Estructura 1-sub), que a los dibujos que habitualmente se llama *patolli*. Estos forman una cruz hecha con casillas, “enmarcadas” a su vez por otras casillas, con lo que el tablero final es un cuadrado que contiene las aspas de una “Cruz de San Andrés” o la “Cruz de San Jorge”.

Las reglas del juego en época prehispánica se han perdido. La única información que existe para tiempos prehispánicos es la que suministra los códices Aztecas, tanto anteriores como posteriores a la Conquista y los informes de los primeros cronistas. Como siempre, hay que señalar que es peligroso extrapolar información procedente de una cultura y un tiempo distinto del que se estudia, pero la continuidad que presentan las reglas de todos los juegos bien aceptados en general, y la similitud de las imágenes del cuadrante o tablero Azteca con los *graffiti* Mayas permiten suponer que no hubo grandes cambios, si acaso en su carácter sagrado o profano (Eliade 1967).

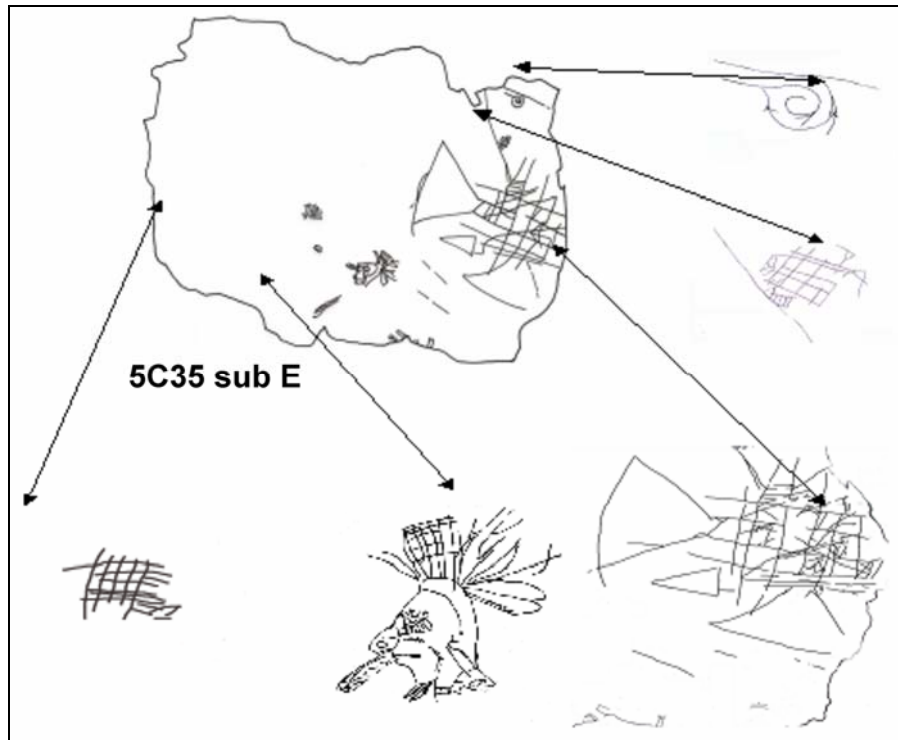


Figura 3 *Graffiti* de la Estructura 5C35-SubE: 1) *Patolli*; 2) Rostro de perfil; 3) Voluta o caracol (?); y 3-4) pequeñas retículas

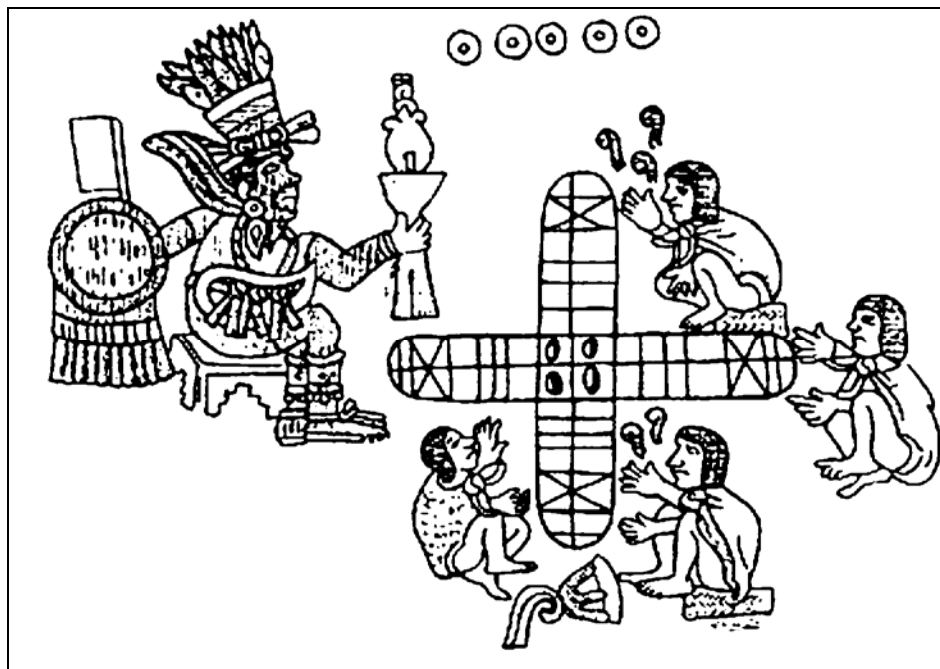


Figura 4 Códice Magliabecchiano mostrando a *Macuilxochitl*, deidad del juego de *patolli* (según Smith 1977:351, fig.1)

Es muy posible que hubiera varias formas de *patolli*, y que el que se jugaba en la zona Maya, a juzgar por los ejemplos en *graffiti*, los únicos ejemplos que se posee de su existencia, pertenecieran a la misma categoría, y que es la misma que la que se jugaba en Tula (*graffiti* de la Cámara 5 de Tula), que también conserva una variante burda del tablero presente en el suelo de Zacuala en Teotihuacan. La que se llama “variante Maya” aparece en el *Tonalamatl Aubin* (lámina 19).

La “variante mexicana” comparte en esencia la misma forma y posiblemente sentido y reglas del juego, sólo que varía el concepto de “esquina” o cruce de los “brazos” que se hace dibujando un bucle, y la casilla central, está dividida en cuatro según los códices: *Códice Vaticano B* (lámina 67), *Códice Borgia* (lámina 62), *Códice Vindobonensis* (lámina 20). En este último, las casillas centrales están ocupadas por el signo *ollín*, “movimiento”.

Este símbolo, “movimiento”, puede estar en la esencia del juego que ahora se trata, lo que no sería extraño por estar ante unas casillas que, si bien mudas, sí aparecen ocupadas por semillas en los códices mexicanos, y por todo aquello que pueda actuar de “ficha” en todo juego en el que se vean involucrados espacios sucesivos. Faltaría identificar que funcionaría como “dado”, como impulsor de un movimiento u otro, pero los informes de los cronistas hablan de otras semillas marcadas con puntos incisos que actuaban como tales en los juegos de azar Aztecas.

Este es un aspecto que sería interesante destacar: la naturaleza del azar, más que del enfrentamiento directo entre los contendientes. En cuanto al número de éstos, en época Mexica eran dos, pudiendo estar apoyados por otros jugadores que actuarían de “reservas”. Torquemada (II:554), es quien informa de estos detalles, llamando a las semillas puntuadas “dados de arenillas” y a las cuentas de colores que se movían por el recorrido “cuentas como las de las Tablas”). El número de los jugadores lo menciona Diego Durán (II:235), así como el número de cuentas que tenía cada jugador, seis.

Con estos informes se desconoce cómo se llegaba a vencer la partida, pero sí se sabe que se comenzaba en igualdad de condiciones, y que carecía de la espectacularidad y de los posibles finales sangrientos de los otros grandes juegos-espectáculo conocidos, el Juego de Pelota y el Palo Volador. Este razonamiento conduce hacia el origen del juego del *patolli*, que, como todo juego, tuvo un origen sagrado, y quizá lo conservó tanto en tiempos Aztecas como Mayas, pero jugándose en una versión lúdica y de entretenimiento como pudo suceder con el Juego de Pelota.

Se cree que este es el caso del ejemplo que se presenta ahora, los *patolli* encontrados en el piso del arco de entrada a un recinto, estructura que muy posiblemente estuviese custodiada tanto por unos guerreros como por unos “porteros” que en sus muchas horas de ocio pudieron celebrar distintas partidas. El que haya tres tableros puede estar sugiriendo que las partidas, al hacerse solo entre dos jugadores, requiriese de más tableros para más jugadores.

Ahora bien, en cuanto a la comparación de los *graffiti* Mayas con los que han legado otras culturas, se puede decir que los únicos que guardan relación son aquellos de contenido obsceno, los que se puede asimilar con marcas de identidad y los lúdicos, como los *patolli* y la cara que aquí se tratan. El tablero de los *patolli* no deja de recordar a los “tres en raya” que se pueden encontrar en muchas de nuestras ciudades. Lo que llama la atención es que estén grabados en el suelo o en los muros, cuando una de las características de este tipo de juegos es la inmediatez y espontaneidad de los mismos, que contrasta con el carácter de permanencia de un dibujo grabado.

Quizá esta característica se relaciona con el carácter del juego del *patolli*, sagrado en origen como ya se ha apuntado, y que, si bien debió adquirir un cierto grado de “profanización”, pudo conservar parte de su componente sagrado, o convivir ambos, tomando uno u otro según las circunstancias. A este respecto conviene recordar las palabras de Bernardino de Sahagún respecto a que: “este juego fue abandonado, puesto que se recelaba que contenía supersticiones idólatras” (Sahagún 1984:460, libro VIII, capítulo X).

En cuanto a la forma en cruz, dentro de un cuadrante y con un centro marcado, parece no dejar dudas de que se está ante un trazado cosmogónico que es común a la concepción del mundo en Mesoamérica. Si a ello se une que es un “juego” en el que interviene el movimiento, que es producto posiblemente de un azar, se está ante un acontecimiento en que interviene tanto el tiempo como el espacio. Azar y realidad de tiempo y espacio combinadas apuntan a “adivinación”, lo que se puede afinar aún más si “se hace Maya” la forma en que lo jugaban los Mexicas, arrojando semillas de *patol*, que no es un frijol cualquiera, sino el frijol rojo, el “*mescal bean*” de los indios del Suroeste de los Estados Unidos, la *Sophora Secundiflora*, una legumbre que contiene un alcaloide extremadamente fuerte que produce convulsiones y visiones. Es también el *tzite*, las semillas rojas que aparecen en el Popol Vuh como instrumentos de adivinación.

Quizá cuando el *patolli* adquiere su carácter “sagrado” se ejecuta bajo los efectos del alucinógeno y adquiere una dimensión adivinatoria y de contacto con el otro mundo, una constante de la cultura Maya que se basa en el constante intercambio entre el mundo de los vivos y el de los muertos, donde residen los ancestros y los antepasados divinos. Fueron dos de ellos, *Ixpiyacoc* e *Ixmucane*, como narra el *Popol Vuh*, los que crearon a la humanidad de madera e inventaron el calendario. Ambos eran viejos - más bien “viejas” - adivinas, y aunque pertenecen a la tradición Maya-K’iche’, se sabe, por la iconografía y epigrafía de los Mayas del Clásico que una de sus divinidades principales, *Itzamnaaj*, era un viejo y prodigioso mago.

El *patolli* parece haber sido un juego con el destino. Es muy posible que los que ocupaban la sub-estructura del arco de entrada al Grupo de la Serie Inicial estuvieran disfrutando de la vertiente lúdica de un método de adivinación sacerdotal, aunque es difícil trazar, con tan pocos restos materiales, la línea entre un método de adivinación personal y un juego de azar. El comentario de Sahagún apunta a que posiblemente fuera un método de adivinación sagrado, efectuado por sacerdotes, que se había popularizado y apropiado por la población sin preparación sacerdotal, lo que habría provocado su prohibición por los gobernantes. ¿No encaja esto con el carácter privado y personal del *graffiti*? Y es muy posible que una derivación personal de un método adivinatorio sencillo de ejecutar también se hubiera popularizado entre las clases cultivadas Mayas, pero que carecían del estatus sacerdotal. El “juego de azar” estaría funcionando como una ocasión para que el destino se manifestase consultando a las fuerzas sagradas representadas por el espacio sagrado trazado por las casillas del *patolli*.

CONCLUSIONES

Este trabajo ha pretendido ofrecer una interpretación de los *graffiti* de una determinada estructura, así como marcar el inicio del registro sistemático de todos los *graffiti* que existen en el sitio, tanto los que ya se han reportado para los edificios de Chichen Itza en anteriores trabajos de campo, como los del actual proyecto. Un ejemplo serían los existentes en Las Monjas (Bolles 1977:131-132), el Mercado (Ruppert 1943:fig.4c), el Palacio de los Falos o el Akadzib (Archivo Proyecto Chichen Itza:fig.10), solo por citar algunos.

Lo anteriormente expuesto da paso a una reflexión sobre la cuestión sociológica que subyace tras los *graffiti*. En nuestra sociedad, los “grafiteros” utilizan los muros, vagones de metro, y todo soporte accesible para denunciar los fallos de una sociedad a golpes de “*spray*”. Muchos de los “grafiteros” han demostrado un increíble manejo del “*spray*” y del color, y, lo que empezó siendo una denuncia social, ha sido asimilada, “engullida” por la sociedad denunciada, y se han convertido en los artistas de la llamada “cultura popular”. Pero en el *graffiti* conviven la crítica social, la necesidad de denuncia y, en definitiva, hacer sentir que las clases populares también existen y tienen sus opiniones. Las manos de nuestros antecesores en las cuevas, los miles de *graffiti* que jalonan las ciudades clásicas como Roma o Pompeya, por no mencionar los muros de castillos y monumentos públicos occidentales, son testigos de esa necesidad de denuncia y eternidad del ser humano.

¿Tienen los *graffiti* mesoamericanos esa misma función? Ciñéndose al área Maya no parece estarse ante expresiones de denuncia social, ya que se recogen momentos de la vida ceremonial - procesiones, literas adornadas con serpientes o jaguares, un Juego de Pelota, sacrificios - pero nunca reflejados en una actitud de denuncia o crítica social. Parece que quedaron plasmados en muros y

suelos como instantáneas de la vida cotidiana de una ciudad Maya, y, lo que es más significativo, ejecutados por personas con un dominio del dibujo que varía desde el meramente testimonial al sofisticado, pero que soslayan perfectamente las dificultades de trazar líneas curvas o composiciones complejas sobre un material muy duro, todo ello a base de punzones de obsidiana o pedernal – se supone -, que no admiten correcciones como las que se pueden permitir con la pintura. Es decir, fueron hechas por individuos con una preparación técnica avanzada, que los hacían sobre los materiales muy duros de las estructuras de la élite, y en las que la crítica al sistema de sociedad está ausente. Todo indica que están hechos por sus ocupantes, las clases altas de la sociedad Maya, pero que están hechos desde la espontaneidad, sin ninguna intencionalidad política, lo que supone un valor añadido para el investigador. Suponen un “fresco” de la vida cotidiana de las ciudades Mayas, en las que representaciones ceremoniales se mezclan con dioses, inscripciones y signos de diversa índole.

REFERENCIAS

Andrews, George F.

1999 Architecture of the Rio Bec Region and Miscellaneous Subjects. *En Pyramids and Palaces, Monsters and Masks*. Maya Architecture. Labyrinthos

Andrews, E. Wyllys

1980 *Excavation at Dzibilchaltun*. Middle American Research Institute, Tulane University, New Orleans.

Bolles, John S.

1977 *Las Monjas a Major Pre-Mexican Architectural Complex at Chichen Itza*. University of Oklahoma Press, Norman.

Duverger, Christian

1978 *L'ésprit du jeu chez le aztèques*. Mouton. Paris.

Eliade, Mircea

1967 *Lo sagrado y lo profano*. Guadarrama. Madrid

Funari, Pedro Pablo

1991 *La cultura popular en la antigüedad clásica*. Editorial Gráficas Sol. Écija.

Gimeno Blay, F.

1994 Los muros tienen la palabra: Materiales para una historia de los *graffiti*. En *Actas de la Segunda Edición del Seminario Internacional de Estudios sobre la Cultura Escrita*. Universidad de Valencia. Valencia.

Jashemski, Wilhelmina F. y Frederik G. Meyer

2002 *The Natural History of Pompeii*. Cambridge University Press, New York.

Hermes, B., J. Olko y J. Zralka

2002 Entre el arte elitista y el arte popular: Los *graffiti* de Nakum, Petén, Guatemala. *Mexicon* 24 (6).

Kampen, Michael E.

1978 The *Graffiti* of Tikal, Guatemala. *Estudios de Cultura Maya* 9:155-180. México.

Maldonado, Rubén

1997 La exploración y restauración de la Estructura 44 de Dzibilchaltun. En *Yucatán a través de los siglos* (editado por Patricia Martel). Memorias del Simposio del 49 Congreso Internacional de Americanistas, Quito.

Smith, A. Ledyard

1977 Patolli at the ruins of Seibal, Peten, Guatemala. En *Social Process in Maya Prehistory* (editado por N. Hammond). Academic Press, London.

Sahagún, Fray Bernardino de

1982 *Historia general de la cosas de la Nueva España*. Colección Sepan Cuantos No.300. Editorial Porrúa, México.

Ruppert, Karl

1943 *The Mercado, Chichen Itza, Yucatan*. Contributions to American Anthropology and History 43, pp.224-260. Carnegie Institution, Washington, D.C.

1952 *Chichen Itza. Architectural Notes and Plans*. Carnegie Institution, Pub.595, Washington, D.C.

Schmidt, Peter J., José Osorio León, Eduardo Pérez, Rocío González y Gabriel Euan Canul

2004 Informe de la temporada de campo de Noviembre de 2003 a Marzo de 2004. Proyecto Chichen Itza. Centro INAH, Yucatán.

Thompson, J. Eric S.

1984 *Grandeza y decadencia de los Mayas*. Fondo de Cultura Económica. México.

Trik, Helen y Kampen, Michael E.

1983 *The Graffiti of Tikal*. Tikal Reports 31, University Museum, University of Pennsylvania, Pennsylvania.

Webster's Dictionary

1961 *Webster's Dictionary*. Merriam-Webster Editorial.