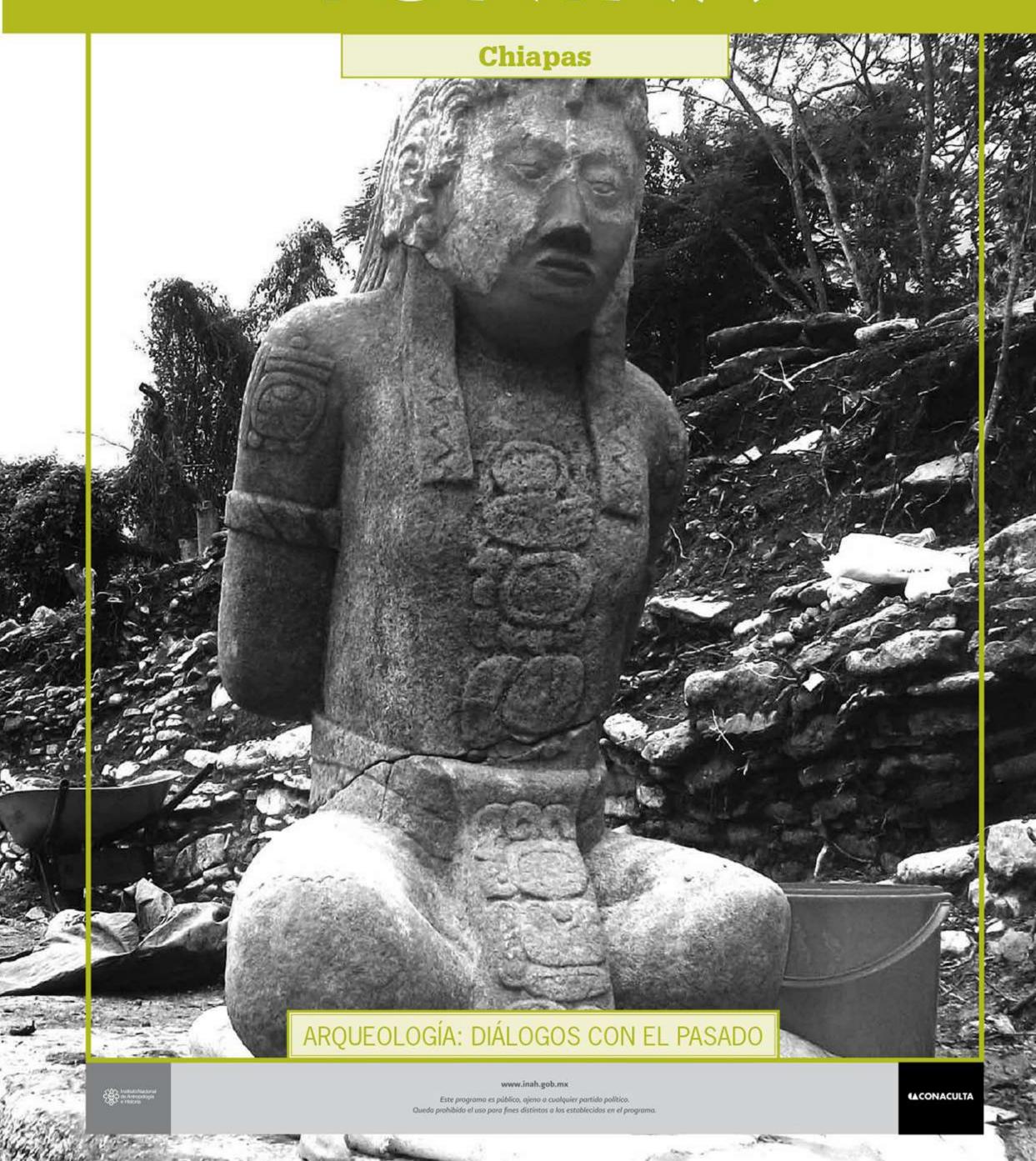
# **Juan Yadeun Angulo**

# TONINÁ



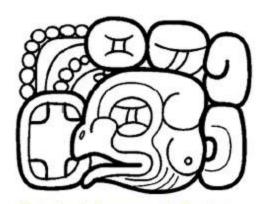
#### Toniná, el sagrado lugar de los Señores Celestes de Po'



Vista aérea de la Zona Arqueológica de Po' antes de las excavaciones

Lo único seguro respecto al nombre maya Po' es que la última letra, la vocal "o", se representa con una cabeza o bien con la pluma de una lechuza. En las lenguas mayas, las vocales al final de palabra no se pronuncian; sin embargo, en este caso se enfatiza el final del nombre con la presencia de la vocal "o". Por otra parte, en lengua chorti, Po es un nombre de la Luna, y en tzeltal es la raíz de "humo de copal", por lo tanto podría interpretarse como "El lugar de la Luna humeante".

El nombre se perdió en el tiempo, 500 años después de su abandono, hacia el 1400 de nuestra era, cuando el reino se había transformado en una montaña fantástica. Entonces en el lado este de la ruina, se asentó un cacicazgo tzeltal, el cual reconocía que la montaña no era natural y la llamó El lugar de Ahau Kab; la expresión significa que una mano divina construyó las plataformas y templos cuyas ruinas se asomaban de la tierra.



El título de los reyes de Toniná se pronuncia k' uhul' po' ajaw, Los divinos señores de Po'.

Durante más de cien años, la antigua pirámide fue cantera de los pueblos residentes, que limpiaron y reocuparon tumbas, cuartos, drenajes y cajas de ofrendas; pero también mutilaron y fragmentaron murales de estuco aplanados, pinturas y esculturas que rompían para arrancarles las manos y utilizarlas como símbolo, pues las depositaban en sus entierros colecti-

vos junto con los huesos fragmentados y revueltos, o bien las colocaban en urnas de barro de forma globular y decoradas con motivos de aves de rapiña.

Desde el año 1700 se hace referencia a las ruinas con el nombre de Toniná. En lengua tzeltal, ton es la piedra preciosa, la de color verde, que significa el tiempo y el grano de maíz, y na se refiere a la casa. La traducción al español colonial es El lugar de las casas de cal y canto, y techo de lo mismo. En el siglo XIX, Toniná fue identificado como *Tulha*; es decir, el lugar donde nació un

Quetzalcóatl: joven y luminoso guerrero que peleó una larga guerra contra los impostores dueños de las fuerzas de la oscuridad y de la muerte del reino Señores del Xilbalbá, identificado entonces con Palenque como el reino de los huesos.

#### Entorno físico

Los restos del viejo reino maya de Toniná se encuentran enclavadas en las montañas de Chiapas; se sitúan justo en el cruce de cuatro caminos que existían hacia el año 500 de nuestra era. Cada camino conducía a territorios de otros reinos que explotaban entornos geográficos y atmosféricos distintos.

Así, por las rutas del sur y atravesando el mar de montañas, se llega a las planicies centrales en el reino de los lagos de Chinkultic, y de ahí hasta el lejanísimo reino de Copán. Por el lado este, hacia donde sale el sol, el camino se interna en la exuberante selva Lacandona y baja por la cuenca del río Usumacinta; a la vera del río se asentaron los reinos de Yaxchilán y Piedras Negras, y después, las enormes capitales de Calakmul y Tikal.

Hacia el norte, el camino bajaba vertiginosamente por las hirvientes selvas y vaporosas aguas del reino de Palenque. Sólo un camino iba montaña arriba, hacia los fríos bosques de Los Altos, siempre cubiertos por la densa neblina, para llegar a los cacicazgos tzotziles y tzeltales. En el centro de estos caminos, al norte del primer valle de Ocosingo, entre pinos y ceibas, arroyos y manantiales, se localizan las estructuras piramidales de un antiguo y templado reino maya, ruinas que según sus inscripciones jeroglíficas tenían dueños, ya que el reino se llamaba El Sagrado Lugar de los Señores Celestes de Po.

#### Historia cultural



Se han identificado varios periodos y momentos clave en la secuencia arqueológica de Toniná; sobre todo de transformaciones y lapsos de cuando se acelera la creatividad y momentos en blanco, de suspenso, cuando se detiene el tiempo sobre la enorme pirámide y la decadencia se estanca.

El registro calendárico y dinástico se inicia hacia el año 500 (todas las fechas son de esta era) y, según consta en la información, al final del mundo clásico, existía en Toniná un reino interrelacionado con otros reinos mayas. Su icono-

Escultura del Señor Jaguar Pecari, llamado Tozt Choj, Señor del inframundo y el cielo nocturno. grafía está dedicada a las significativas deidades del cielo y del inframundo; aves y serpientes fantásticas que habitan en la montaña de la creación y pelean en la barranca del río.

Durante el primer periodo (entre 500 y 680), las representaciones de las deidades serpentinas del cielo y la tierra alcanzan sus máximas dimensiones: en tronos fantásticos, dispuestos dentro de la boca de las deidades, los soberanos emergían de las maravillosas mandíbulas del cielo o de las montañas. Este concepto se repite en los cetros en las barras de mando, de donde emergen los gemelos y los remeros, héroes mayas de la creación.



Mural de la creación donde se observa a los gemelos celestes separando el cielo de la tierra

El poder estaba concentrado en una enorme pirámide al fondo del laberinto de escaleras, y las familias dinásticas representaban a sus gobernantes divinizados, sobrecargados con toda la iconografía del universo, dueños de la escritura y los calendarios de las estrellas, el sol y la tierra. Sus dominios parecían no tener fin, y daban la impresión de ser eternos ocupando aquellos enormes tronos; pero ocurrió un hecho desafortunado: en el año 687 las tropas de Palenque, comandadas por el hijo de Pakal, El divino K'inic Kan Balam II del reino del Hueso, capturaron al rey de Po', al chamán y Hueso Mayor, y entonces ocurrió la catástrofe.

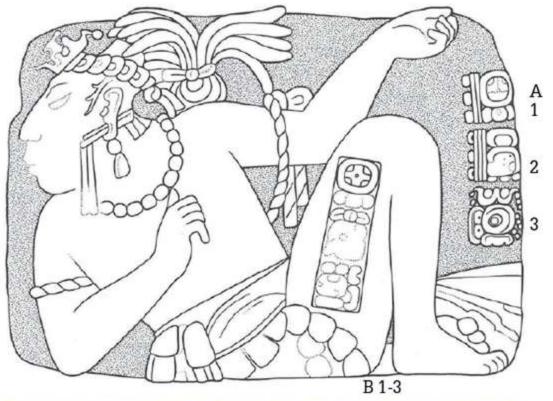
La decapitación del sagrado sol de Po' y la descomunal caída de la gran ciudad de los dioses en el altiplano central, terminaron también con el mundo clásico porque se desataron guerras regionales, locales y totales.

El poder y la sangre pasaron del cielo a la tierra, la antigua guerra de estrellas invadió los territorios celestes, aparecieron héroes de carne y hueso, jugadores que luchaban en la cancha de la muerte, y las esculturas de cautivos se expandieron al igual que los templos; el poder se fragmentó durante el epiclásico.

En el momento de este quiebre, precisamente, el señor Baak Nal Chaak ocupa el trono de flores y de las mandíbulas del inframundo, es el año 680; a partir de entonces emprende una serie de guerras contra K'inich Kan Balam II de Palenque y en 692, captura a K'awiil Mo, un alto jefe militar de Palenque. Las guerras continúan hasta el año siguiente, cuando el señor de Po' captura a un señor de Palenque, el segundo hijo del señor Pakal llamado B'ahlam Chaaj II Sib Ik Kan, segundo hermano de Kam B'ahlam, y a otros cinco altos jefes militares.

Durante veinte años, un *katun* maya, el señor Baak Nal Chaak, revolucionó las artes de la guerra y emprendió una campaña para despojar a Palenque de los reinos que controlaba desde Pomoná (Tabasco) hasta Bonampak (Chiapas), y al mismo tiempo lo bloquea y aísla del resto del mundo maya; esto convirtió la guerra regional en una batalla total, así que las tropas de Po' se enfrentaron a las de los señores de Calakmul (Campeche), Tikal (Guatemala) y Copán (Honduras). En el año 711, el señor de Palenque, el divino hijo del gran Pakal, el Pecarí Amarillo, fue exhibido, humillado y atado en la cancha de Juego de Pelota de Po'.





Representación del señor de Palenque, Kan Hoy Chitaman, cautivo en Tonina en el año 714.



Escultura del señor B'ahlam, Ch'aaj Il Sib'ik kan, segundo hijo de Pakal de Palenque

Posteriormente hubo un cambio en la iconografía, se dejó de representar cautivos para festejar la historia mítica de los mayas, centrada en la eterna lucha entre las fuerzas del reino de la luz y las de la oscuridad, en la cancha del juego del poder. En 780 inició otra serie de guerras; finalmente, alrededor del año 840, acabaron con Po' y el viejo imperio maya.

Hacia el año 900 se volvió a poblar –momentáneamente– parte de la vieja montaña. Durante esta fase no hubo nuevas obras, sólo modificaciones, ampliaciones y destrucciones de lo existente; la pérdida más significativa ocurrió en la cúspide de la montaña, cuando se reutilizó una vieja escultura del clásico para un ritual de cambio de era. En este acto sagrado se decapitó la figura de un señor que representaba el cruce de caminos del universo, con un cetro dual de cuyos extremos emergían los gemelos del cielo de las fauces de sendas serpientes fantásticas; entre sus despojos se colocó otra escultura mutilada que inicia su cuenta con el día 4 ahau 8 kumcu, día de la tercera creación del universo.

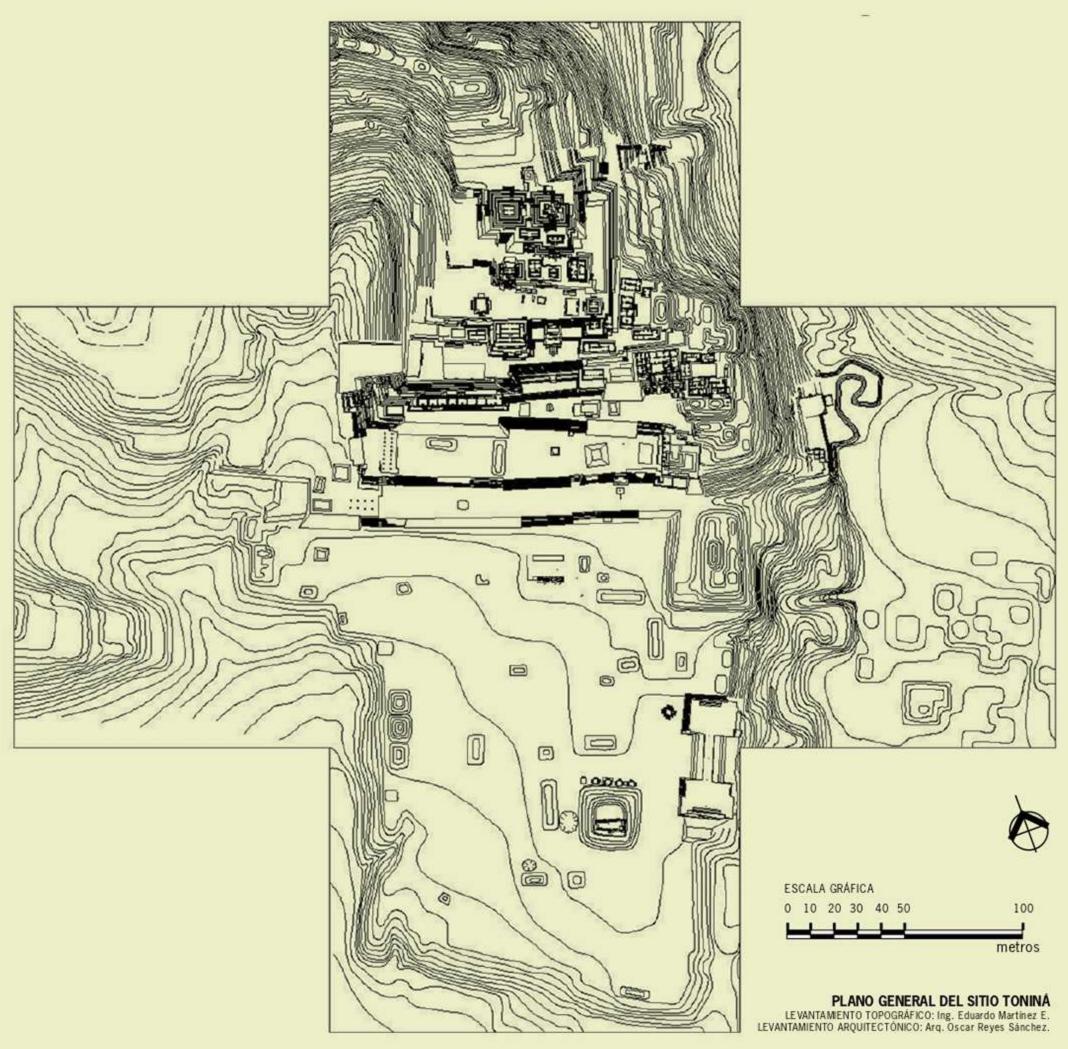
Estos señores de piedra acompañan a una escultura de características maya-toltecas, con una enorme influencia de la nueva religión dominante, la de Quetzalcóatl. Durante esta época, el traje de los gobernantes era austero y como único objeto de poder mostraban sus manos, como en Uxmal.



Disco conmemorativo de la fecha maya 9.14.10.0.0 "5 ahau", que conmemora el final de un ciclo de veinte años

# Intervenciones arqueológicas

Desde el siglo XVII, se conocen referencias de viajeros como Jacinto Garrido y algunos anónimos, acerca de un pueblo ubicado en la puerta de la selva: "de ahí yendo como a cinco leguas de distancia están unas antiguas construcciones distribuidas en la cima de un cerro, entre las que destacan ocho torres". Otros investigadores ven cinco torres y reportan la existencia de pequeñas casas de piedra con escultura al frente de cada una; señalan que se trata de imágenes de gobernantes que visten trajes muy recargados, incluso llevan puesta una pila de sombreros. También se mencionan imágenes de cautivos sometidos violentamente y que casi están desnudos, igual que otros personajes de brazos cruzados; asimismo, encuentran en la plaza de las ruinas, enormes escudos de piedra rodeados de jeroglíficos que, aunque parecen letras, se consideran parte de un código restringido pues son pocos y sólo alcanzan para escribir alguna palabra. Observan, igualmente, que estas esculturas son similares a las de Copán, y se sabe que



desde entonces había esculturas de Toniná en el pueblo de Ocosingo y en San Cristóbal de las Casas.

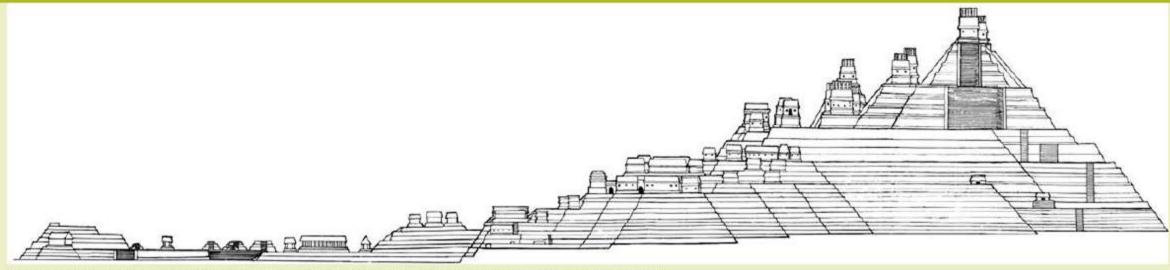
En 1787, Dolores Aramoni Calderón reportó que en la expedición del río a Palenque pasaron por Toniná, mencionó entonces la existencia de las ruinas y sus esculturas en perfecto estado; por su importancia, equiparó el sitio con Palenque. En ese mismo año, Ramón Ordóñez y Aguiar también destacó la relevancia de la zona; sin embargo, en 1808 se reportó una especie de "revolución francesa": las principales esculturas de la aristocracia fueron decapitadas y fragmentadas.

Los primeros dibujos de las esculturas de Toniná fueron publicados por Lucio Castañeda y Guillermo Dupaix. Por su parte, Frederick Catherwood y John Lloyd Stephens visitaron el sitio e hicieron notar, nuevamente, el parecido de las esculturas con las de Copán y mencionaron, además, las esculturas decapitadas; ellos dibujaron y describieron cinco plataformas y un templo con dintel de madera y estucos.

En 1922 y 1925, Frans Blom, en compañía de Oliver La Farge, llevó a cabo una recopilación gráfica de esculturas, restos de construcciones arquitectónicas y estucos; ambos elaboraron también un croquis general de la zona e identificaron el juego de pelota, que entonces era un potrero. Finalmente, Claude F. Baudez y Pierre Becquelin excavaron intensivamente y luego cubrieron con los mismos escombros los templos, palacios, casas y tumbas. El ingeniero Eduardo Martínez realizó un plano topográfico.

Desde 1980, el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) se hizo cargo de las obras de reestructuración del basamento piramidal de Toniná (la antigua Po') y de la gran plataforma que está abierta al público y cuenta con un museo de sitio. Por otra parte, el arquitecto Óscar Reyes Sánchez ha realizado los trabajos topográficos más recientes, y desde el año 2000, la arqueóloga Margarita Espinoza es la responsable del trabajo de campo del Proyecto Toniná.

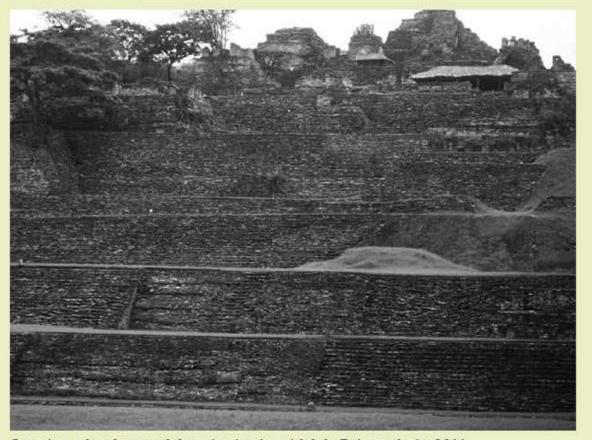
## Descripción del sitio



Descripción del sitio. Reconstrucción hipotética del territorio piramidal de Po', lado este, año 840

Por sus características constructivas, Toniná es un ejemplo espléndido del urbanismo piramidal del México antiguo, del complejo territorio
arquitectónico que fue diseñado como escenario del orden y la armonía
del movimiento cíclico de luces y vientos, de aguas y fuegos. Se encuentra en un espacio artificial, divinizado por sí mismo; esto se concluye por
sus calles y escalinatas, plataformas y templos por donde circulan y peregrinan las luces del cosmos, son rutas por donde deambulan las procesiones del tiempo y de los seres humanos; un espacio donde los caminos,
avenidas y callejones se ordenan, suben y bajan en cascadas de escaleras siguiendo las rutas, en el cielo, de la estrella de la mañana y de la
estrella de tarde, la Luna y el Sol.

En la zona de Toniná se desplanta una enorme y compleja estructura piramidal, un territorio de pirámides que integra en su concepción discursos de distintos significados y niveles de abstracción, tecnología y conocimiento. Se observa una dualidad articulada que presenta, por un lado, el gran santuario y, por el otro, un enorme espacio para el intercambio, un complejo de templo-mercado.



Las siete plataformas del territorio piramidal de Po', en el año 2011

En el norte del complejo territorio arquitectónico se localiza una elevación artificial de siete plataformas escalonadas, con una base de 320 metros y una altura de más de 70. Las cuatro primeras plataformas son alargadas; siguiendo el camino del Sol, están dispuestas de acuerdo con la línea que une el amanecer del verano con el atardecer del invierno. En el centro de la cuarta plataforma se desplantan las otras tres, que en conjunto forman la escalinata y el sostén de la bóveda celeste, delimitada por el camino anual y diario del Sol.



Templo del Espejo Humeante. Se aprecia el camino solar sobre su alfarda

Las siete plataformas representan la base del sistema numérico de la trecena, donde el Sol asciende siete escalones y desciende seis de oriente a poniente: trece en total. Se trata de una cuenta solar, ya que de su cenit, el Sol avanza al norte trece posiciones en cuatro ocasiones, o sea 52 días, y luego regresa en otros 52; después, desde el punto cenital se desplaza al sur y regresa nuevamente en cinco atados de 52 días, es decir 260 días, más 104, da un total de 364 días.

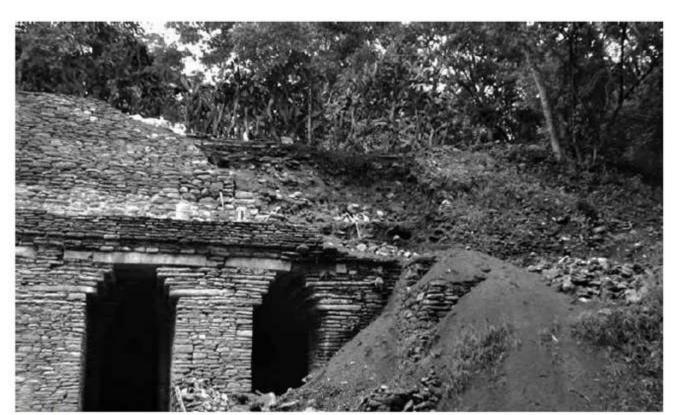
Para reforzar este esquema numérico general de la arquitectura maya, en un sólo espacio, se colocaron –en torno al templo más importante-cuatro escalinatas de 52 escalones. Las estructuras piramidales representan, por tanto, un urbanismo muy particular de características celestes y procesionales, donde se diviniza al tiempo y sus componentes, y se imitan sus movimientos, rumbos y efectos sobre la comunidad.

Si se observa detalladamente la escalinata celeste, se descubren tres conjuntos piramidales conectados por una escalinata central. En el lado del nacimiento del Sol, se ubica la pirámide compuesta por cuatro lujosos y complejos palacios superpuestos, techados con enormes bóvedas de piedra y decorados con esculturas de dioses, reyes e inscripciones. Los palacios tienen patios interiores de dimensiones y niveles distintos, que están rodeados por salones de tronos, cocinas, baños, oficinas, dormitorios, archivos y bodegas; eran residencia de las aristocráticas familias dinásticas y su burocracia.

Respecto a los cuatro palacios de las órdenes guerreras distribuidas en el oeste, eran austeros y estaban formados por enormes cuartos alargados, de columnatas de piedra burda y techos de madera y paja; tenía



Aspecto de la quinta plataforma



Entrada al Palacio del Inframundo en la segunda plataforma

un carácter comunal y corporativo. Estas órdenes guerreras formaban sus jerarquías entre sí, en su propia pirámide de cuatro niveles.

Hacia el norte, en dirección al cielo nocturno, está dispuesta la Pirámide Celeste. Consta de trece templos organizados en cuatro conjuntos destinados a las instituciones de trabajo, conocimiento, cultos y rituales.

En el lado sur de la quinta plataforma se localiza el primer conjunto de templos. Entre las tres casas se encuentran los dos accesos, que dividen ese punto, a la escalinata central, el último acceso masivo a la plaza de la quinta plataforma.

En los extremos este y oeste de la quinta plataforma se encuentran los templos de la dualidad, que comprenden las advocaciones del planeta Venus: estrella de la tarde, deidad del intercambio, y lucero de la mañana y la guerra. Por otra parte, los tres cultos más antiguos se refieren al culto de la tríada; de acuerdo con ésta, la Tierra es adorada como centro del universo, que es la casa del ensueño del delirio chamánico; sobre la tierra se localiza la casa de las aves, las recolectoras del cielo, y debajo de la tierra está el territorio de los cazadores del inframundo.

Sobre la sexta plataforma, en línea este-oeste, se encuentran dispuestos los templos de las cuatro advocaciones estacionales del Sol: guerrero, agricultor, comerciante y Señor del Consejo. Finalmente, sobre la séptima plataforma se apiñan los templos de las cuatro lunas, los extremos divinizados del trabajo humano: la guerra, los mantenimientos, el intercambio y la redistribución o tributo.



Sarcófago localizado en la quinta plataforma



Tablero conmemorativo de la inauguración del Juego de Pelota de Toniná, por el señor Chak Bak Nal

La estructura piramidal es una maquinaria de trabajos de distintos niveles simbólicos y desarrollos tecnológicos, que producen y reproducen el sistema jerárquico-piramidal; al mismo tiempo, éste representa el camino procesional y sostén del cielo. Es la casa de sus luminosas estrellas y representantes en la tierra, que con su poder encienden, iluminan, queman y ocultan el cielo donde viven los dueños del agua, el maíz y el fuego. El agua corre por el lado oriente en un arroyo remodelado y represado para guardar el vital líquido, tan necesario para abastecerse durante la época de secas.

#### Cancha del Juego de Pelota

La montaña celeste se levanta sobre la enorme plataforma del intercambio de más de 300 metros por lado. Es el espacio de la superficie de la tierra, de la vida diaria llena de mercados, plataformas, altares y el templo de la guerra de estrellas. Desde esta plataforma, en el extremo sur-este, se hunde la cancha del Juego de Pelota colocada en el inframundo acuático a la vera del río, como meandro fantástico.



Cancha del juego de pelota del reino de Po', hundida en la Gran Plataforma. La Acrópolis al fondo



Tablero de los jugadores de pelota donde los señores de Po' representan a las deidades de la creación del universo

La ancha tiene tribunas en los cabezales norte y sur, los taludes laterales de las banquetas se decoraron inicialmente con seis marcadores de piedra en forma de cabeza de serpiente, los cuales señalan los seis rayos solares dispuestos en parejas de sur a norte, marcando las líneas de los solsticios y equinoccios; son los seis dardos que conforman, al mismo tiempo, la bóveda celeste y sus caminos. Las serpientes fantásticas se localizan justo en el nivel que separa el camino diurno y el nocturno del Sol.

La cancha es la entrada principal, el nivel de las serpientes celestes donde se ubica el portal del inframundo, donde se unen el corazón y los caminos del cielo y la tierra. Se trata de un espacio de lucha entre las estrellas, donde se crea y se renueva el universo.

El orden de la circulación de la estructura piramidal, vista a ojo de pájaro, es de una cuadrícula que establece un acceso estratificado hacia los
palacios a través de tres escalinatas sucesivas del lado este, y hacia las
plazas a través de dos escalinatas sucesivas en el lado oeste. Toda la circulación se estrangula en la escalinata central cuando ésta se divide en dos
para ascender a la última plaza pública, lugar de tumbas, plataformas de
danzas y del mural de las cuatro eras y cuatro rumbos, ciclo vital del universo, que se repite de manera cíclica como todas las cuentas mayas.

La circulación se restringe a partir de esta plaza y desde ahí se tiene acceso a la sexta plataforma o se puede subir directamente a tres templos, excepto al del extremo este. Lo mismo ocurre con el templo de la cúspide,

que da acceso a tres templos desde la sexta plataforma, excepto al del este, al cual se llega por la séptima plataforma.





Esquina noreste de la estructura piramidal de Po



Los dos templos de la cúspide tienen escaleras en los cuatro lados, pero sólo el lado sur da acceso al interior del templo, mientras que las tres escalinatas restantes sólo permiten admirar las paredes de los templos. Las escalinatas, por otra parte, presentan elementos procesionales y se refieren a las cuentas del tiempo de los componentes calendáricos.

Esta pieza de estuco, que adornaba la bóveda de la sala de mando del palacio de Po', muestra en la parte baja una cara fantástica sin mandibula inferior que representa la montaña acuática de la creación. De la cabeza surge la representación de la via láctea como un árbol del cielo que se cruza con los seis dardos solares, en el punto donde se cruzan se abre el portal del inframundo en forma de cruz negra

## Cómo llegar

Para llegar a la Zona Arqueológica de Toniná se puede partir de la ciudad de Villahermosa, Tabasco, o bien de Chiapas, ya sea desde la capital, Tuxtla Gutiérrez, o más cerca, desde San Cristóbal de las Casas o Palenque; en medio de estas ciudades se localiza la de Ocosingo y de ahí, por el camino a la selva, a diez kilómetros se ubica la desviación a Toniná.

#### Información general

Horario: abre todos los días, de 9:00 a 17:00 horas

Recomendaciones para la visita: el recorrido total implica subir y bajar más de mil escalones, por ello se recomienda utilizar calzado cómodo y extremar precauciones al recorrer la escalinata.

**Infraestructura del sitio:** el Museo de Sitio cuenta con área de sanitaros y expendio de libros. Abre de martes a domingo de 9:00 a 17:00 horas.