

76

EL JUEGO DE PELOTA DE CHICHEN ITZA: UNA CEREMONIA DE FERTILIDAD PARA LA TIERRA Y SU RELACIÓN CON EL POPOL VUH

*Federica Sodi Miranda
David Aceves Romero*

Durante muchos años, el estudio de los bajorrelieves que decoran algunos edificios del México prehispánico, ha sido objeto de interés de muchos colegas nacionales y extranjeros. Tal es el caso de la zona arqueológica de Chichen Itza, lugar rico en información iconográfica y referencias históricas, de crónicas elaboradas por los nativos del lugar y por los cronistas españoles, así como de los pocos documentos pictográficos que escaparon a la escrutadora e inquisitiva mirada de los conquistadores, y por ende, a su destrucción.

Lo cierto es que desde 1995 nos hemos dedicado al estudio de la lectura iconográfica de la zona arqueológica de Chichen Itza, enfocando nuestra investigación a estos elementos ya existentes en el conjunto que integran el Templo de Kukulcan, el Juego de Pelota, el Templo de Jaguares y Águilas devorando corazones, el Templo de Venus y el Templo de los Guerreros entre otros. La relación cultural más conocida con esta pequeña zona de la basta área Maya es, sin lugar a dudas, la Tolteca; sin embargo, comparte, al igual que otros pueblos de mesoamericanos, rasgos de otras culturas.

Esta vez, nuestro interés se enfoca en los bajorrelieves del Juego de Pelota de Chichen Itza, los cuales ya han sido estudiados en otras ocasiones. Sin embargo, creemos que cada uno de ellos se entreteje con el mito recopilado en el Popol Vuh y relacionado principalmente con la fertilidad.

Entre las primeras evidencias de la práctica de este juego, podemos admirarlo en su conjunto, en un área lejana conocida como Teotihuacan, la cual se localiza en el centro de México. Es en esta zona arqueológica donde se levantan múltiples edificios ubicados en diferentes barrios alrededor del centro ceremonial, entre ellos Tepantitla, en cuyos murales se encuentra plasmado el mejor ejemplo del Juego de Pelota, con una simbología muy interesante. Según la interpretación de María Teresa Uriarte (1992:113-141), en los murales de Tepantitla, concretamente en los cuartos del Tlalocan, se observa en la pintura un partido de pelota limitado por dos marcadores desmontables, en la cancha, un grupo de jugadores que tiene el cuerpo pintado y llevan vistosas vestimentas, sobresaliendo sus palos, con los que cuatro de ellos luchan por la pelota.

La escena más importante que describe Uriarte, es sin lugar a dudas la representación de una cabeza decapitada de la cual realiza la lectura donde un personaje canta un himno de muerte, dedicado al jugador degollado. Arriba de la cabeza cercenada, se observa a un jugador que lleva en su hombro un objeto desconocido, una especie de herradura con estrellas que pudiera ser un yugo de los que caracterizaron el Juego de Pelota de la costa veracruzana, con su mano izquierda ofrenda una pelota de hule a los dioses, la que con toda probabilidad será quemada como lo hacían en Tenochtitlan según las crónicas y documentos escritos posteriores a la conquista, o como se ve en los ritos del mural del Templo de la Agricultura, sobre la calle de los Muertos en la misma ciudad de Teotihuacan.

Lo interesante de esto, es el hecho de que el rito de decapitación dentro del Juego de Pelota se conocía desde épocas muy tempranas, si consideramos que Teotihuacan tiene una cronología actual que va de 100 AC a 650 DC aproximadamente, fecha de inicio que ha variado de acuerdo a los últimos descubrimientos realizados en la zona a cargo del equipo dirigido por Rubén Cabrera. Además de las actuales excavaciones en el sitio que han revelado claramente un barrio Maya. Podríamos preguntar, ¿si el ceremonial presentado en los murales de Tepantitla tiene alguna relación con el mito de Hunahpu recopilado en el Popol Vuh y que fuere transmitido por este grupo Maya que cohabitaba con el pueblo de Teotihuacan? ¿Acaso pudiera ser el mismo ceremonial celebrado entre los jugadores de Chichen Itza, tal y como lo apreciamos en uno de sus bajorrelieves que decoran uno de los templos de los cabezales del Juego de Pelota?

Lo cierto es que el mural de Teotihuacan se divide en tres sectores: en el inferior el Juego de Pelota con sus diversas representaciones del mismo; en la parte media, la representación de la deidad del agua conocida como Tlaloc y sus *tlaloques* con una gran variedad de plantas y fauna que los acompañan; y en la parte superior se observa el nivel del piso terrestre con el crecimiento de plantas que parecen ser maíz. Si miramos con cuidado, todo el ceremonial se realiza bajo la tierra, sitio donde se recibe el líquido vital que permite que la vida germine en el lugar de la oscuridad, desgarrando la tierra para que la planta pueda salir al exterior venciendo los poderes de la muerte a través de la vida misma.

Algunos estudiosos de las plantas (Hieden 1983; Martínez 1933, 1987; Prieto 1896; Schultes 1982; Wasson 1980, 1983), resaltan el hecho de que en el centro de la cancha y alrededor de la pelota, se observan zonas de color rojo, verde, amarillo y azul, que probablemente representan flores. Sin embargo, cerca de ellas sí hay flores en forma de campánula de color verde, con raros y ostentosos estambres, tan grandes que son inclasificables. Algunos de estos especialistas especulan que se trata de daturas parecidas a las del árbol maravilloso que está muy cerca de esta escena, pero las figuras son diferentes.

Nosotros consideramos que dentro de los ritos y ceremonias prehispánicas si debieron haber hecho uso de algunas plantas alucinógenas relacionándolas con sus dioses para alcanzar los niveles que deseaban. No obstante sabemos que este es un tema delicado y muy importante para comprender el pensamiento cosmogónico y cosmológico de estos pueblos, por lo que su estudio debe ser profundo y cuidadoso para obtener los resultados deseados. No podemos pasar por alto que con las plantas alucinógenas se alcanzan diferentes tipos de vivencias en donde el individuo se alegra de la realidad y vive momentos llenos de belleza visual, auditiva, y a veces también olfativa, perdiendo en cambio la relación desagradable de la pena, el dolor, el frío o el hambre.

Según Beatriz Barba de Piña Chan (s.f.), los pueblos mesoamericanos decidieron que los paraísos se alcanzaban según la muerte que se sufriera. Así, el supremo cielo, el del sol, era para los guerreros, cautivos y esclavos que perecían en la guerra o en la piedra de sacrificio, y para las mujeres que espiraban en el parto, considerando que éste era una auténtica batalla. Otro plano paradisíaco, envidiable de alcanzar, era el Tlalocan, al que llegaban los que fallecían por problemas relacionados con el agua: ahogados, quemados por rayo, hidrópicos o gotosos (Sahagún 1969, Vol.1:297); la gloria era el medio ambiente que rodeaba a las almas, cargado de flores, frutos y frondosos árboles debido a que era la casa de Tlaloc, dios del agua. Actualmente se sabe que el Tlalocan está relacionado directamente con el Juego de Pelota.

Otros elementos de este ceremonial los encontramos relacionados con la Costa del Golfo de México, son escasos y poco variados, no obstante, creemos que por la relación a través de las rutas marítimas y las terrestres, estos pueblos no sólo intercambiaron ideas culturales, sino también políticas y religiosas que quedaron plasmadas en sus centros ceremoniales. Probablemente, como sucedió en gran parte de Mesoamérica, no solo desarrollaron rasgos particulares, sino que además compartieron creencias y ritos muy similares entre sí. Por ello, al revisar el material con el que contamos nos dimos cuenta que los elementos que se relacionaban entre ambas regiones fueron: almenas de tipo escudo de guerra con flechas que lo atraviesan, representación de águila con rasgos humanos, el sacrificio representado en los bajorrelieves que decoran los juegos de pelota, las lápidas de Aparicio (Figura 1), en las que se encuentra al jugador decapitado con los chorros de sangre en forma de serpientes

entrelazadas o, como se observa pintado en el mural de las Higueras; así como las representaciones de un personaje que emerge de las fauces de un animal que podría ser un sapo, un jaguar, o un monstruo mitológico, por lo que algunos estudiosos han llamado monstruo de la tierra, otros Tlahuizcalpantecuhtli y hombre, pájaro, serpiente.



Figura 1

De acuerdo con el trabajo de investigación de Patricia Castillo (1995), al describir los tableros decorados con bajorrelieves que García Payón localizó en el Juego de Pelota del Tajín, señala que: “*En este tablero también se establece la separación de la vida, la muerte, el cielo y la tierra. La muerte se establece por la representación de la deidad en el extremo derecho del tablero*” (Castillo 1995:173). Si bien el pensamiento mesoamericano tenía una clara concepción de la muerte como el paso definitivo a otra vida, no debemos olvidar que el morir representaba un *continuum* de la vida, por lo que la separación entre ambos conceptos deja de ser creando un alfa y omega que trasciende a la eternidad. Por ello creemos que tanto la banda superior del tablero como la inferior si señalan, definitivamente, el plano celeste y del inframundo, que enmarcan la vida terrestre. Al mismo tiempo, estas deidades tenían entre sí una relación oculta, pero esta propuesta debe sustentarse con un estudio profundo del tema en cuestión (Figura 2).



Figura 2

Los bajorrelieves que decoran el Juego de Pelota de Chichen Itza (Figuras 3 y 4), tienen una fuerte relación con el relato del Popol Vuh, donde se relata la decapitación de Hun-Hunahpu: “...Llevar la cabeza y ponerla en aquel árbol que esta sembrado en el camino... y habiendo ido a poner la cabeza en el árbol, al punto se cubrió de frutas este árbol que jamás había fructificado antes de que se pudiera entre sus ramas la cabeza de Hun-Hunahpu. Y a esta jícara la llamamos hoy la cabeza de Hun-Hunahpu,...” (Recinos 1995:57).

Es interesante ver que en los paneles que se repiten en las banquetas del Juego de Pelota se observa al jugador decapitado, que de su cuello salen siete chorros de sangre, seis como serpientes y uno se transforma en un árbol muy fructífero y lleno de flores, es como si el jugador tomara el lugar de Hun-Hunahpu en el ritual del Juego de Pelota y fertilizara de esta manera la tierra (Figura 5).

Para Beatriz Barba de Piña Chan (s.f.), la forma de la flor, acampanada, le sugirió de inmediato una datura alucinógena y junto a especialistas botánicos de la Universidad Autónoma de Campeche, éstos identificaron la planta como un árbol de amapola. Un dato proporcionado por William Folan, quien rescata el relato directo de Fausto Rolando del Ángel Tafoya, asegura que algunos campesinos pobres recurren a las hojas de este árbol para alucinar. Escogen las hojas más secas, las ponen al sol y las tuestan, y como con el tabaco, forman puros y fuman, pero hacen eso sólo con las hojas no con las flores que son las únicas representadas en los bajorrelieves de Chichen Itza. Según la información obtenida, dichas hojas son enervantes, asegura Barba de Piña Chan, quien describe las diversas variedades de árboles de amapola que hay en la región de la península yucateca (Martínez 1987:52 y 53; 1933:408 y 409).



Figura 3

Lo cierto es que en el relato del Popol Vuh se dice que la cabeza de Hun-Hunahpu no volvió a aparecer pues se convirtió en el mismo fruto del árbol que se llama jícaro. Más adelante describe como una joven desea conocer de cerca el árbol después de oír la historia de boca de su padre, y al llegar al árbol deseaba tomar los frutos arriesgando su propia vida, entonces le habló la calavera que estaba entre las ramas, que era la cabeza de Hun-Hunahpu ya descarnada, la cual hablando a la joven le dice que los frutos son calaveras y si realmente los desea, a lo que la joven responde que si: *“Muy bien, dijo la calavera. Extiende hacia acá tu mano derecha. Bien, replicó la joven, y levantando su mano derecha, la extendió en dirección a la calavera. En ese instante la calavera lanzó un chisguete de saliva que fue a caer directamente de la palma de la mano de la doncella. Mirose ésta rápidamente y con atención la palma de la mano, pero la saliva de la calavera ya no estaba en su mano. En mi saliva y mi baba te he dado mi descendencia...”* (Recinos 1995:58-59).

En el bajorrelieve que se encuentra en el Templo del cabezal norte del Juego de Pelota, se observa una ceremonia en donde un personaje sostiene en una especie de vasija o jícara una cabeza decapitada, frente a ella otro personaje que sostiene en una de sus manos un falo que pone frente a la cabeza decapitada, y tras él, una mujer con una vasija en la mano, como recordando el momento en que su padre pide a los búhos le saquen el corazón por haber concebido siendo doncella.

En la parte superior de la escena se ve un enorme falo, probablemente una escultura, y en esa misma línea el momento de la decapitación de un cuerpo. Es indiscutible que en el relato al mencionar que la saliva fecunda a la muchacha, se está haciendo referencia al semen del cual viene la descendencia, la fecundidad, la vida. Es interesante asociar este relato con los otros bajorrelieves, ya que en los paneles donde se encuentra el jugador decapitado, entre él y el sacerdote, debajo del árbol que sale de su cuello se encuentra la calavera (Figura 5), de su boca emerge una vírgula de la palabra, lo que indica que es ella la que relata la ceremonia, así tenemos vinculados dos rituales que se

desarrollan, uno en el plano terrestre, y otro en el plano celeste, deificando el relato y manteniendo su supervivencia.

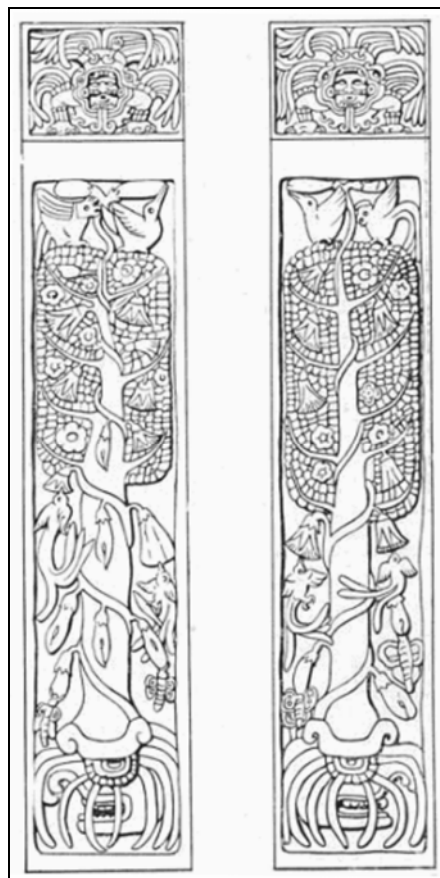


Figura 4



Figura 5

Si imaginamos el mundo espiritual que esta cultura concebía, podemos relacionar con el ritual de este sacrificio, la presencia de la serpiente emplumada, la cual se encuentra en constante movimiento en estos bajorrelieves. Este animal también está presente en las columnas del pórtico de entrada del templo superior, que si bien tienen la cabeza en el suelo estarían señalando como desciende este numen de los niveles celestes para tener un contacto con lo terrenal, estar presente en el ritual, y que después de ser derramada la sangre, verifica que se trata de una ceremonia exclusivamente realizada para ofrendar a los dioses celestes. La serpiente se mueve de lo terrenal a lo celeste, y forma una especie de cordón umbilical entre los planos terrenos y los planos superiores, creando en su "imago" cosmogónico un círculo de principio y fin, asegurando así su relación con el Juego de Pelota, el ritual del sacrificio y el ceremonial del cultivo.

Sería interesante saber si los Mayas compartieron sus pensamientos y ritos mitológicos con otras culturas, ya que es en el mito en donde se basa toda su infraestructura socio-política, religiosa y económica, llegando a establecer una relación directa con los designios divinos en donde prevalece la lucha constante de la oscuridad y la luz, la salida de un lugar siempre se relacionará en el mundo cosmológico con la eterna lucha de la muerte y la oscuridad, para seguir un camino que los lleve al lugar de su nuevo nacimiento y obtener el galardón de la vida y la luz. El hecho de morir era prácticamente regresar al lugar de origen, lo que da la idea de un resurgimiento, de una nueva vida, de una nueva era, problema con el que se encuentra el investigador, ya que el horizonte mítico, la historia y los vestigios arqueológicos se funden constantemente en un solo pensamiento: trascender a la eternidad.

REFERENCIAS

Barba de Piña Chan, Beatriz

s.f. Las flores alucinógenas del Juego de Pelota Mesoamericano. INAH, México. En imprenta.

Castillo Peña, Patricia

1989 Aspectos iconográficos de Tajín, Xalapa, Veracruz, México. Tesis Profesional, Universidad Veracruzana, Veracruz.

1995 La expresión simbólica del Tajín. Colección Científica 306. INAH, México.

Castro-Leal, Marcia

1992 El Juego de Pelota y las culturas del Golfo. En El Juego de Pelota en Mesoamérica, raíces e ideas sobre el Juego de Pelota, pp.74-85. Siglo XXI, México.

Furst, Peter T.

1974 Morning Glory and Mother Goddess at Tepantitla, Teotihuacan: Iconography and Analogy in Pre-Columbian Art. En New Approaches on Mesoamerican Archaeology (editado por N. Hammond), pp.187-215. University of Texas Press, Austin.

1980 Alucinógenos y cultura. Colección Popular, Fondo de Cultura Económica, México.

García Payón, José

1959 Ensayo de interpretación de los bajorrelieves de los cuatro tableros del Juego de Pelota sur del Tajín, Veracruz. México Antiguo, Tomo IX. México.

Heyden, Doris

1983 Mitología y simbolismo de la flora en el México prehispánico, México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, UNAM, México

Martínez, Maximino

1933 Las plantas medicinales de México. Ediciones Botas, México.

1987 Catálogo de nombres vulgares y científicos de plantas mexicanas. Fondo de Cultura Económica, México.

Martínez Marín, Carlos

1989 Teotihuacan. En La pintura mural de Teotihuacan , pp. 59-79. City Corp, City Bank, México.

Norman, V. Garth

1974 Izapa Sculpture. Part 2: Text. Papers of the New World Archaeological Foundation, No.30. Brigham Young University, Provo.

Palacios, Enrique Juan y Enrique E. Meyer

1932 La ciudad arqueológica del Tajín. Sus revelaciones, Biblioteca de Estudios Históricos y Arqueológicos Mexicanos, México.

Pascual Soto, Arturo

1990 Iconografía arqueológica de El Tajín. Instituto de Investigaciones Estéticas, Fondo de Cultura Económica, UNAM, México.

Recinos, Adrián (traducción, introducción y notas)

1995 Popol Vuh: Las antiguas historias del Quiché. Fondo de Cultura Económica, Serie de Literatura Indígena, México.

Prieto, José María

1896 Breve estudio de la corteza del tallo del colorín, Anales del Instituto Médico Nacional, México.

Proskouriakoff, Tatiana

1951 Scroll Patterns of Veracruz. Revista Mexicana de Estudios Antropológicos 13 (2-3):389-401. México.

1952 Varieties of Classic Central Veracruz Sculpture. Contributions of the Carnegie Institution of Washington, No.58. Washington, D.C.

Uriarte, Teresa

1992 El Juego de Pelota en Teotihuacan. En El Juego de Pelota en Mesoamérica, raíces e ideas sobre el Juego de Pelota, pp. 113-141. Siglo XXI, México.

Sahagún, Fray Bernardino de

1969 Historia General de las Cosas de la Nueva España. Editorial Porrúa, México.

Schultes, Richard Evans

1982 Plantas alucinógenas. Prensa Médica Mexicana, México.

Schultes, Richard Evans y Albert Hofmann

1982 Plantas de los dioses. Fondo de Cultura Económica, México.

Wasson. R. Gordon

1980 Eleusis (traducción de F. Garrido). Breviario, 305, Fondo de Cultura Económica, México.

1983 El hongo maravilloso tonanácatl. Micolatría en Mesoamérica. Fondo de Cultura Económica, México.