



62.

EL TEMPLO INFERIOR DE JAGUARES
EN CHICHÉN ITZÁ Y SU ICONOGRAFÍA:
CRÓNICA DE UNA EFEMÉRIDE

*María Rocío González de la Mata, Francisco Pérez Ruiz,
José Francisco J. Osorio León y Peter J. Schmidt*

XXX SIMPOSIO DE INVESTIGACIONES
ARQUEOLÓGICAS EN GUATEMALA

MUSEO NACIONAL DE ARQUEOLOGÍA Y ETNOLOGÍA
18 AL 22 DE JULIO DE 2016

EDITORES

BÁRBARA ARROYO
LUIS MÉNDEZ SALINAS
GLORIA AJÚ ÁLVAREZ

REFERENCIA:

González de la Mata, María Rocío; Francisco Pérez Ruiz, José Francisco J. Osorio León y Peter J. Schmidt
2017 El Templo Inferior de Jaguares en Chichén Itzá y su iconografía: crónica de una efeméride. En *XXX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2016* (editado por B. Arroyo, L. Méndez Salinas y G. Ajú Álvarez), pp. 735-748. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala.

EL TEMPLO INFERIOR DE JAGUARES EN CHICHÉN ITZÁ Y SU ICONOGRAFÍA: CRÓNICA DE UNA EFEMÉRIDE

María Rocío González de la Mata
Francisco Pérez Ruiz
José Francisco J. Osorio León
Peter J. Schmidt

PALABRAS CLAVE

Yucatán, Chichén Itzá, relieves, eventos.

ABSTRACT

New revelations regarding the protocolled customs of the inhabitants of Chichén Itzá perceived in the iconography embodied in stone, brings us closer to understanding the history of its inhabitants, their art, their vision, their achievements, their complex rituals that related the dominant class with the supernatural. The concern and desire to provide accounts of events that supported the dignitaries is displayed in a special scene in the interior of the Lower Temple of the Jaguars, in which there is a dynamic scene of personages in an activity related to a vital event that occurred in the Itzá city, cultural heritage that is linked to the rich pictorial representation and reliefs that decorate the Great Ball Game of Chichén Itzá and its other segments. What circumstances evoked this happening, why and how it is expressed, to what epoch it belongs and whether it is a reflection of real events, is what we are trying to ascertain.

INTRODUCCIÓN

La amplia extensión de la antigua ciudad de Chichén Itzá, en combinación con la notable devoción de sus habitantes por esculpir casi toda la superficie arquitectónica disponible para registrar acontecimientos con figuras humanas rodeadas por símbolos figurativos, hace que dispongamos de una gran cantidad de información pictórica en el sitio. Desafortunadamente, estos testimonios no se acompañan por una similar cantidad de escritos descifrables. Esta situación de poseer abundantes pero segmentadas huellas históricas, propicia que todo mundo hable de “hechos” como mejor corresponda a su propia versión o interés. Es muy difícil extraer sentido de las versiones incompletas y fragmentarias de los dramas históricos protagonizados por mayas, “Itzáes” y hasta los llamados “mexicanos” en Chichén, retratados en los edificios por doquier, dramas que cubren por lo menos quinientos años de historia entre los periodos Clásico Terminal hasta el Postclásico Temprano. Los

estudios recientes del Proyecto Arqueológico Chichén Itzá se han concentrado en unir la cronología cerámica y la documentación e interpretación iconográfica, tratando de ligar los fragmentos dispersos de información del sitio para formar un todo lógico y con sentido.

La historia real de Chichén debe haber estado fundada no solamente sobre el poderío militar y el comercio, sino también sobre el control de un poderoso símbolo y centro de peregrinaje, la entrada al “inframundo” materializada en el Cenote Sagrado, ubicado en un punto estratégico al extremo norte del principal eje de la ciudad. Direcciones como las cuatro esquinas del mundo y sus correspondientes dioses, los bacabes o pauahtunes, tuvieron una larga historia en la organización del sitio y formaron parte importante de su arquitectura.

Uno de los rasgos más sugerentes y sorprendentes de los vestigios arqueológicos de la antigua ciudad de

Chichén Itzá es la gran cantidad de representaciones artísticas en relieve que cubren paredes, columnas, pilares y tableros, exteriores e interiores. Parece como si las estelas típicas para el Clásico Maya se hubieran desdoblado aquí casi al infinito, expresión tal vez de un cambio de orden social donde un privilegio original de algunos pocos individuos se hubiera extendido a toda una nueva clase dominante, poseedora de fuertes énfasis militares, comerciales y guerreros.

No hay duda de que Chichén Itzá es el sitio que contiene la mayor riqueza en representaciones iconográficas del área maya y Mesoamérica en general. La iconografía se integró a la arquitectura, o a los exteriores como es el caso de los famosos chacmooles, los troncos de jaguar y los atlantes, pero también en esculturas compuestas, como las que adornan columnas, alfardas y pilares, en frisos y molduras figurativas que se componen de varios elementos que forman conjuntos de imágenes.

Los detalles de estas representaciones se lograron a través de la técnica del relieve que, como un tapiz, cubrió gran parte de los edificios. Originalmente estos relieves estuvieron cubiertos por una muy delgada capa de estuco y se pintaron con toda una gama de colores, como el rojo quemado, el verde, amarillo, negro y el azul maya. Muchas de estas superficies coloreadas tuvieron varias capas de aplicación de pintura, sorprendentemente a veces cambiando totalmente los colores de una a otra capa.

La blanda piedra caliza que se escogía para la mayoría de estos trabajos facilitaba por un lado el esculpir muy finos detalles pero, por el otro, desafortunadamente, propició también su destrucción por deslavado, abrasión y procesos químicos internos. Así que quedan pocos relieves con su pintura y colorido original, en su mayoría sobre ejemplares que se han mantenido enterrados o de alguna manera protegidos de las inclemencias del clima.

Lo mismo puede decirse, pero en mayor grado, de los pocos ejemplos de pintura mural preservados en Chichén Itzá. Basta comparar la conservación de los murales en el Templo de los Guerreros, el Templo Superior de Jaguares del Gran Juego de Pelota y en el edificio de Las Monjas desde los primeros reportes sobre ellos, con los pobres restos que se encuentran en los mismos lugares hoy en día.

En este ensayo concentraremos la atención sobre la historia que cuentan los relieves grabados en un templo del Gran Juego de Pelota, el Templo Inferior de Jaguares. Aunque mucho se ha dicho sobre ellos, creímos necesario abordarlo porque hemos rescatado dibujos de

pedras sueltas que nos ayudan a afinar lo que ya se ha descrito e interpretado. Ubicaremos en su contexto a este templo, seguiremos con la descripción de sus relieves y concluiremos con algunas propuestas.

GRAN JUEGO DE PELOTA

La estructura 2D1, Juego de Pelota Grande o Gran Juego de Pelota, explorado y trabajado por el Departamento de Monumentos Arqueológicos del gobierno mexicano en los años de 1920, se localiza en el extremo noroeste de la Gran Nivelación de Chichén Itzá y tiene la misma orientación que el Castillo (17° hacia el oriente).

Mide 152.56 m de longitud total (norte-sur) por 70.75 m de ancho (este oeste), la cancha es de 30 m de ancho. Sobresalen los dos largos macizos laterales de 96.60 m cada uno, donde se ubican los anillos de piedra con imágenes de serpientes emplumadas entrelazadas (Fig.1).

Constituyen parte de este complejo constructivo cuatro edificios orientados hacia los puntos cardinales, el Templo del Norte (o del Hombre Barbado), el Templo del Sur, el Templo Superior de Jaguares —que mira hacia el poniente— y el Templo Inferior de Jaguares (Fig.2).

Es ampliamente conocida la relación del juego de pelota con el sacrificio por decapitación aunque más bien, las escenas en los seis tableros de la cancha se refieran a hechos mitológicos o históricos relacionados a los gobernantes de Chichén Itzá. Se muestra el sacrificio por decapitación de uno de los capitanes cuya sangre se convierte en seis serpientes emplumadas, mientras que otra se transforma en una planta con flores y frutos, alusivos tal vez al renacimiento de la vida.

TEMPLO DEL NORTE O DEL HOMBRE BARBADO

Ocupa el centro del cabezal norte del Juego de Pelota. Tiene un basamento cuadrado de 14 m, este a oeste, y 7.30 m, norte sur, con cuatro cuerpos muy estrechos simulando una pirámide. Al pequeño templo superior se accede por una escalinata al sur con alfardas ricamente decoradas con motivos florales y otra al norte.

Posee una sola cámara de 8.13 m de largo por 4 m de ancho a la que se entra a través de tres claros divididos por dos columnas con relieves. Al centro del cuarto se halla una piedra cilíndrica que probablemente fue utilizada como base para un espejo o un disco de mosaicos.

Sobresale en este templo la decoración en relieve de los muros interiores y bóvedas. Coinciden los estudiosos que se trata de la ceremonia de ascensión de un personaje principal, ilustrado al medio del muro norte, sobre un trono de felino vacío, que porta un atuendo con jades. Frente a él, se halla un hombre en cuclillas que tiene barba, y da nombre al templo. Arriba de ellos, un ancestro mira la escena. Abajo, un personaje acostado es base de todo el mural.

Los diseños muestran diversos personajes de pie y sentados, motivos serpentinos, lirios acuáticos y florales. Aluden a actividades relacionadas con el juego de pelota y sus jugadores. Hay ritos de sacrificios del pene, de vómito, de baño de vapor, de danzas. Solamente la parte inferior izquierda de la bóveda sur del templo se pudo rescatar de piedras caídas. Muestra una procesión de sacerdotes acercándose de ambos lados a un elaborado árbol sagrado. Otros fragmentos enseñan figuras esqueléticas bailando entre casas o templos (Wren y Schmidt 1991).

TEMPLO SUR

Se erigió sobre el cabezal sur esta larga galería abovedada de 24.30 m de largo por 4.40 m de ancho. Seis pilares coronan la entrada y entre ellas, dentro del relleno constructivo, se encontró la escultura de un chacmool de piernas flexionadas y cuerpo ladeado. A diferencia de los otros templos, los relieves que lo caracterizan se ubicaron solamente en las seis pilastras, con la representación a los cuatro lados de cada una de ellas, de guerreros erguidos y acicalados. No todos están completos, sus diseños se conocen por el rescate que se ha hecho de los relieves de las piedras sueltas en sus alrededores.

TEMPLO SUPERIOR DE JAGUARES

Sobrepuesto al macizo de la cancha al lado oriental se encuentra el Templo Superior de Jaguares, que se desplanta sobre un basamento propio. Tiene 17.10 m de norte-sur y 11.10 m de este-oeste, la altura total es de 16 m. El templo, que mira al poniente, consiste en un recinto con dos crujías abovedadas. En la decoración exterior aparecen representaciones de jaguares que caminan de manera alternada con grandes escudos de guerreros, enmarcados por serpientes emplumadas entrelazadas que circundan todo el templo.

La fachada principal conserva dos grandes columnas serpentinas típicas del sitio, a través de las que se accede al interior del templo. Pinturas murales que lo han

hecho famoso se hallan en sus paredes y representan escenas de batallas que sostuvieron los bravos guerreros Itzá bajo la mirada diligente de los ancestros Capitán Escudo Solar y Capitán Serpiente (Miller 1978). Tiene un dintel de madera en su lugar original con la representación de dos personajes rodeados por un disco cada uno: el Capitán Escudo Solar y el Capitán Serpiente que parecen mantener un diálogo.

TEMPLO INFERIOR DE JAGUARES

En el extremo noroeste de la soberbia plaza central de Chichén Itzá, la gran nivelación, emerge un pequeño templo adosado al Gran Juego de Pelota, conocido como el Templo Inferior de Jaguares. Tiene 9.46 m de largo por 3.06 m de ancho y una altura de 4.56 m del piso a la tapa de la bóveda.

Se trata de una construcción abovedada de un solo cuarto, con dos columnas al frente y un trono de jaguar. Mira hacia el oriente en dirección franca al Templo de los Guerreros, el único edificio del Juego de Pelota que se orienta en ese sentido. No es esta su única gran diferencia con los otros templos que componen el Juego de Pelota Grande, sino también el hecho de que se encuentra a nivel del piso de la plaza. Esta posición lo obliga a ser de los primeros lugares dentro de este amplio espacio que se ilumina cuando sale el sol.

Fachada

Su fachada está decorada con gran detalle en sus extremos y en los pilares que dividen la entrada al templo en tres partes. El arreglo de los relieves sigue el orden habitual que se ve en columnas y paredes de otros edificios de la plaza central y que hemos encontrado en lugares más apartados de Chichén, como el grupo de la Serie Inicial: los espacios se dividen en tres niveles que simbolizan el cosmos maya. El inferior sería el inframundo, el del medio la tierra y el superior el cielo (González de la Mata *et al.* 2010).

Diez personajes protagonizan la fachada. Además, una escultura de un trono con la figura completa de un jaguar reposa entre los dos pilares que sostienen el dintel de la entrada. Las franjas norte y sur del frontispicio del templo muestran la imagen de dos pauahtunes ancianos con cetros en las manos que parecen danzar al lado de un recipiente con ofrendas. Se miran entre ellos, y sus cuerpos ladeados se dirigen hacia la plaza.

La pilastra sur tiene la representación de pauahtunes en sus cuatro lados: el del sur carga la tortuga; en el

este, el pauhtun porta el caracol; el del norte tiene la abeja y el del oeste muestra la cola del mono en su cintura. Es interesante notar que la posición en los rumbos cardinales de estos pauhtunes sigue el orden en que los encontramos en la plaza sur del Grupo de la Serie Inicial (González de la Mata *et al.* 2011).

La pilastra norte tiene la representación de cuatro personajes femeninos, la diosa Ixchel en cuatro manifestaciones, entre ellas como diosa Sak Ixik, diosa de la luna y esposa del dios del maíz, como la diosa O conocida como Chak Chel, diosa de los nacimientos y esposa de Itzamná. Portan estas mujeres atuendos desiguales de largas enaguas (Schele y Mathews 1998).

En el plano basal, tanto pauhtunes como diosas se apoyan sobre un monstruo terrestre y en el plano celestial, sobre sus cabezas, aparece el dios del maíz surgiendo de una grieta abierta localizada en otro monstruo (Fig.3).

Los muros y bóvedas oeste, norte y sur

El decorado anterior parece sencillo si lo comparamos con lo que encontramos al interior del templo. Su única cámara está profusamente decorada con un exuberante desfile o procesión de grupos de personas ordenadas según estrictos principios, obviamente establecidos por el “señor” o los “señores” reinantes en el momento. Tenemos que imaginar que alguna vez, todas estas paredes estuvieron recubiertas por una fina capa de estuco pintado en cantidad de colores, lo que lo hacía parecer un imponente y formidable mural del piso al techo. La escena que se representa se dividió en cuatro hileras del piso al arranque de la bóveda, y otras dos que cubren las bóvedas por completo (Fig.4).

Cada nivel está separado por entrelazadas serpientes emplumadas que llevan su cascabel en la cola, a excepción de la cola de una de ellas que pareciera pertenecer a una boa constrictor. Han sobrevivido al paso del tiempo sólo 111 personajes en pie, pero hubo más, hoy perdidos.

Tarea casi imposible es detallar a cada individuo por separado por la cantidad de piezas que los componen. Será suficiente con indicar que la mayoría de ellos llevan narigueras, muchos muestran pectorales de mariposa, cargan armas como dardos, lanza dardos, lanzas, deflectores, cuchillos. Usan máscaras, formidables tocados y portan una vestimenta colmada por minuciosos detalles. Símbolos particulares junto a sus cabezas o tocados, acompañan a varios de estos personajes. No se trata de los clásicos glifos mayas sino de pictogramas

que podrían ser leídos en cualquier idioma y son como los que hay en otros sitios de Mesoamérica como Tajín, Xochicalco, Cacaxtla y que se dieron en esta misma época (Schele y Mathews 1998).

Primer nivel

Un eje central provee el foco de atención de todo este mural e inicia, del suelo hacia arriba, al centro de la hilera más baja adonde se halla un personaje que brota de la montaña o monstruo de la tierra. Si de este personaje proyectamos una línea recta hacia arriba, llegaremos a la figura que se conoce como Capitán Escudo Solar (Miller 1978). Los individuos a cada lado bailan o caminan hacia este eje central, a lo largo del cual los más importantes participantes se pueden señalar.

La hilera inferior de la pared oeste, exhibe lirios acuáticos que emergen de diferentes objetos animados, peces que se los comen y personajes en poses activas que sujetan las vides de estos lirios. Al centro, rodeada de lirios, una figura, identificada como el dios del maíz, emerge de una especie de montaña antropomorfa (Schele y Mathews 1998) y marca el eje central del acto, como ya mencionamos. Hay distintos pájaros, algunos de ellos con pico largo que parecen picar en el estómago de algunos de los activos personajes (motivo que también se encuentra representado en la Galería de los Monos del Grupo de Serie Inicial).

Segundo nivel

La hilera del medio, segundo nivel, muestra dos filas de individuos con vestimentas prestigiosas, tal vez algunos de ellos caracterizados como dioses. Un total de veinticuatro personajes, seis en la pared sur, doce en la pared del oeste y seis en la pared norte, confluyen hacia el centro de la escena en el que las dos figuras guerreras centrales miran hacia arriba al siguiente nivel. En medio de estos dos personajes se halla la serpiente acuática con barba y fauces abiertas. Probablemente emerge del nivel acuático anterior. Muchas de las figuras acompañantes en este nivel, tienen signos de nombres que todavía no se logran descifrar. Rodeados de volutas, los individuos parecen cantar o conversar.

Tercer nivel

Ascendiendo al tercer nivel, tenemos veinticinco personajes, seis en la pared sur, trece en la pared oeste y seis en la pared norte en medio del registro. Como punto

focal del acto, observamos sobre el piso un objeto que tiene forma de saco o bulto. El individuo a la izquierda de este saco, el personaje más importante de este ceremonial, parece estar vestido a la usanza de los jugadores de pelota de Chichén, con el característico protector en los brazos. Alarga al frente su brazo izquierdo y en su mano sostiene una pieza circular, probablemente un escudo o espejo que al parecer sacó del morral a sus pies. La tela tejida o cuero de la que está hecho este morral tiene el diseño de faldellín de red, como los que cuelgan de las cinturas de los *pauhtunes*. Elementos sinuosos como rayos salen de la espalda de esta ilustre persona, lo que la distingue de los otros participantes en este nivel. Destacaremos la presencia a la izquierda de un individuo con anteojeras que aparece sobre una especie de canoa, personaje que llega probablemente desde la costa o representa algo marino. Delante de él hay dos individuos, tal vez uno de ellos un *pauhtun*, con vastos collares de jade portando costales largos que entregan u ofrecen al personaje que carga el escudo o espejo. Por el diseño en forma de red de estos largos y suaves fardos, puede tratarse de malla para cubrir los palanquines (Schele y Mathews 1998).

Cuarto nivel

Sube hacia el siguiente nivel, el cuarto, una enorme serpiente de cascabel emplumada, de la hilera anterior, que está atrás del personaje central y lo representa. La cabeza de esta serpiente emplumada marca el centro de este registro, adonde confluyen, desde ambos lados, veintidós figuras, aunque no todas guerreras por lo que sólo algunas portan espejos en la espalda. Llevan dardos, lanza dardos y altos y complejos tocados de plumas. De los dos lados, la primera pareja de estos guerreros de pasos firmes se inclina hacia adelante como si estuvieran haciendo una reverencia a sus opuestos. Los guerreros centrales parecen tener una conversación a los costados de la cabeza de serpiente. Símbolos serpentinos pululan enfrente de sus cabezas (Fig.6). Destaca la persona de la izquierda por su falda de serpientes y sus pechos femeninos. Wren la identifica como el prototipo de *Cihuacoatl*, la mujer serpiente que era la lideresa de la guerra entre los Mexicas y segunda al mando después del *tlatoani* (en Schele y Mathews 1998).

Quinto nivel

Subiendo de nivel, al desplante de la bóveda del lado oeste, la escena que se muestra es también de dos ali-

neaciones de diecisiete individuos conversando. Llevan las mismas armas de las del nivel anterior pero sus vestimentas son diferentes. De ella sobresalen sus tocados. Aquí también, las dos parejas centrales se inclinan en reverencia. En esta composición, la figura de la izquierda es la más notable por la presencia, a su espalda, de una serpiente emplumada ascendente con el cuerpo de mosaicos, la misma serpiente que en las tierras mayas del sur y en Teotihuacan era un símbolo guerrero (Fig.7).

Sexto nivel

La última hilera, la seis, muestra once individuos. Entre ellos el Capitán Disco Solar, exactamente arriba de la serpiente de mosaicos del nivel anterior, sentado sobre un trono de jaguar con patas como soportes y encima, una piel de este animal (Fig.8). Es el ancestro que se inclina y mira hacia abajo hacia la escena central del mural. Su vestido es muy elaborado, lleva armas en sus manos, la máscara de la serpiente acuática frente a su cabeza, la que porta la diadema de *sak humal*, corona maya (Schele y Mathews 1998). Se notan personajes a sus lados pero solo las figuras de la derecha han sobrevivido mejor a la erosión. Se trata de dos personajes vestidos de guerreros, levemente inclinados hacia adelante. Se mantienen aparte de los otros guerreros porque a sus cuerpos los rodean elementos curvos que los distancian de ellos.

Bóveda este

Muy olvidada por los estudiosos de los relieves de este templo, se encuentra la bóveda del lado oriental, que forma parte relevante de toda esta efeméride. Personajes y diosas que vemos en la fachada del templo - los *pauhtunes* y sus acompañantes- sostienen esta bóveda que tiene diecisiete personajes, tres de ellos *pauhtunes*.

Así como en las escenas de la pared oeste antes descritas, aquí también hay un eje central que marca el punto focal de este sector de relieves. Son tres hileras separadas por serpientes de cascabel entrelazadas que muestran la procesión de catorce guerreros que se dirigen en sentido norte unos y sur los otros, con sus espejos en la espalda, sus armas y sus elaborados tocados, eje donde se señala, con la presencia de tres *pauhtunes*, el inicio del desplazamiento de personajes de los niveles cinco y seis, que llegarán en ordenado desfile al acontecimiento que se exhibe en la parte central de la pared oeste (Fig.9).

Primer nivel

Encima de la entrada del templo, sobre el dintel de madera, se labró la hilera de la base con motivos de enredaderas floridas, ahora muy erosionados. De ella se rescata alguna figura humana.

Segundo nivel

El alma de la escena del segundo nivel, el central, la constituye un pauhtun, extendidos sus brazos que aferran con dificultad, en acción de amarrarlas, a las dos serpientes de cascabel que dividen este estrato del estrato inferior. A su lado se distingue la partida de ocho guerreros, cuatro de cada lado, con armas, espejos a sus espaldas, cabeza inclinada, acicalados tocados. Algunos tienen pictogramas a su lado, como ya hemos visto que ocurre con algunos de sus semejantes en los otros muros.

Tercer nivel

Dos pauhtunes en el eje medio de la hilera superior, exactamente arriba del pauhtun del estrato de abajo, atan y trenzan, a manera del símbolo de pop o estera, las serpientes de cascabel que separan este nivel del anterior. Se acompañan por seis guerreros, tres de cada lado, de miradas bajas, con lanzas y lanza dardos, máscaras, espejos a la espalda, pectorales de placas y mariposas. La escena se remata con motivos sinuosos y serpentiformes.

En todo este nivel superior, plano celeste que corona toda la acción, hay en total cuarenta y cinco personajes donde Escudo Solar y tres pauhtunes monopolizan la escena.

RECAPITULACIÓN Y PROPUESTAS DE UNA NUEVA INTERPRETACIÓN

En el Gran Juego de Pelota y sus templos tenemos reflejada una historia de poder y gloria que se plasmó en la piedra para ostentar y deslumbrar a visitantes propios y extraños, en el pasado, en el presente y aún en el futuro. De acuerdo a estrictos cánones y a los deseos políticos de una poderosa clase gobernante comandada por uno o varios “señores”, admiramos en la piedra los actos de legitimación de los gobernantes.

Aún no es clara la cronología de este inmenso y complejo Gran Juego de Pelota. Durante los trabajos llevados a cabo para su restauración de los años 1923

a 1940, apareció entre los escombros –sin ubicación exacta– una piedra circular monolítica de 0.52 m de altura, 0.99 m de diámetro interior y 0.31 m de diámetro exterior, con un reborde en su base. Tiene relieves referentes a dos equipos de jugadores de pelota con motivos serpentinos. La inscripción en el borde posee una fecha glífica de 10.1.15.3.6, (17 de noviembre de 864 DC, según Ruth Krochock) que ha hecho pensar en esa fecha como la de inauguración o dedicación del Juego de Pelota.

Creemos que es una fecha temprana para este edificio, por sus características arquitectónicas, por la utilización abundante de los motivos serpentinos en la cancha y en los templos, misma particularidad que caracteriza el núcleo de la antigua ciudad. Además, sería esta piedra semiesférica el único elemento que tiene inscripciones glíficas con fecha en la parte central del sitio. Inscripciones y fechas, hasta el momento, solamente se han localizado en los grupos más al sur: el Grupo de las Monjas, el Grupo de la Serie Inicial, el Grupo Principal del Suroeste, el Grupo de las Jambas Jeroglíficas. Conociendo las costumbres de los habitantes de Chichén en cuanto al gusto de mover piedras de un sitio a otro, pensamos que pudo haberse traído de otro juego de pelota de los 13 que hay en el área.

Por tanto, creemos que este Gran Juego de Pelota como lo contemplamos hoy, se edificó un poco más tardíamente, hacia el año 900. Fue construido tal vez sobre un juego más temprano, en una sola etapa, que incluyó los templos Superior de Jaguares, el del Norte y el del Sur. Posteriormente se adosaría el Templo Inferior de Jaguares al costado oriental, mirando hacia la explanada del Castillo.

En cuanto a las crónicas que se relatan en los muros, nos enfocaremos a la del Templo Inferior de Jaguares, la mejor conservada de todas, ya descrita en páginas anteriores.

La secuencia se divide en seis niveles o secciones dispuestas en todo el interior de la crujía: un nivel basal, tres sustratos centrales y dos hileras en las bóvedas, secciones muy claras separadas por serpientes entrelazadas, algunas de ellas de cascabel y por lo menos otra, una boa constrictor, la cola de la que se muestra en la jamba izquierda, división de los sustratos dos y tres. Abarca el ritual las paredes y bóvedas norte, sur y oeste y la bóveda del lado este, de manera que los relieves llenos de color de este particular espacio, arropaban a los visitantes una vez que entraban al templo. Ciento once figuras distintas, con acicalados y variados atuendos cargan armas y ofrendas y muestran su respeto a

un distinguido señor principal al inclinarse ante él o mirarlo desde abajo hacia arriba.

El mural muestra a un ancestro que emerge de la cabeza de un monstruo witz en la base y la presencia de tres serpientes diferentes en un eje central: en el nivel dos, la serpiente acuática, con círculos que representan el agua, fauces abiertas y tal vez barba, la del nivel tres, la serpiente emplumada de visión que escala al nivel cuatro atrás del personaje principal; en el nivel cinco la serpiente de mosaicos que en las tierras del sur y en Teotihuacan era un símbolo guerrero (Schele y Mathews 1998). Creemos que estos símbolos serpentinos eran halos o aureolas, simbólicas o imaginarias, que acompañaban a los personajes relevantes de este acto, de la misma manera que se representa a los santos con halos en algunas religiones. Diferentes son a las serpientes que acarrear algunos de los guerreros participantes como parte de su vestimenta.

Destaca el eminente personaje central. Porta una máscara, barba y anteojeras. Lleva en sus brazos protectores como los de los jugadores del juego de pelota y de los guerreros. De su cuerpo emanan resplandores, lleva en su mano un escudo o espejo que parece haber sacado de la sobresaliente bolsa a sus pies. Importante es destacar el diseño de la tela o cuero de la que esta bolsa estaba hecha. Es similar al de los faldellines que cuelgan de las cinturas de los pauahtunes, lo que hace de este saco un objeto divino.

A su izquierda, hay dos individuos que no son guerreros, uno de ellos un pauahtun, que le ofrecen objetos largos con diseño en red que puede tratarse de tela para cubrir los palanquines (Schele y Mathews 1998). En las otras secciones, el suceso se colma con la infinidad de personajes marchando. Los individuos de la fachada, dos pauahtunes ancianos, los otros cuatro pauahtunes de la columna sur y las cuatro diosas de la columna norte de la entrada, acompañan el regimiento del desfile interior en su ámbito terrenal. Enmarcan también la escultura de un trono de jaguar que ocupa el lugar primordial del edificio.

Las representaciones en los sustratos cinco y seis, al arranque de las bóvedas, ocurren en el plano celestial. Como figura destacada tenemos la presencia del Capitán Escudo Solar en el más alto nivel, que atestigua la escena. Creemos que encarna a K'ak'upakal, el gran, poderoso y famoso gobernante de Chichén, como ancestro divino. Este ancestro se acompaña por los tres pauahtunes de la bóveda del Este, que amarran la acción que se desarrolla en estos dos niveles superiores.

Proponemos que el ceremonial es la celebración de un hecho histórico real descrito con minucioso detalle, que reseña el encumbramiento del personaje alrededor del cual gira toda la acción, ubicado al centro del tercer estrato de la pared poniente, el activo sucesor de K'ak'upakal, Capitán Escudo Solar. El eminente mandatario ungido actúa como portavoz de los guerreros serpiente a los que K'ak'upakal da su aval para gobernar. Desde todos los otros niveles, el desfile o peregrinación y la atención de los individuos confluyen hacia este punto. Tal vez aquí presenciemos con estos guerreros un cuerpo de “guardias especiales” o “comandantes”, anterior pero semejante en función a los “águilas y jaguares” que tanta importancia tuvieron hasta el tiempo de la conquista española.

Esta crónica forma un conjunto con los demás temas que se exhiben en relieves y murales de los otros templos del Juego de Pelota Grande: el Templo Norte, el Templo Sur y el Templo Superior de Jaguares. No son efemérides desligadas entre sí.

K'ak'upakal como Capitán Escudo Solar tiene presencia en los murales pintados del Templo Superior de Jaguares. Allí está como ancestro también, junto al Capitán Serpiente, protegiendo y legitimando en sus conquistas al ilustre personaje del que se habla en el Templo Inferior de Jaguares, la justificación para su encumbramiento.

Un personaje acostado pintado sobre el dintel de entrada al templo, llama la atención. Trae un atuendo largo de jades y dos serpientes emergen de su vientre (Fig.10). Proponemos, por su relevancia, que es K'ak'upakal como ancestro, aunque Seler estimó que era una deidad nocturna (Seler 1904), Coggins y Taube lo conceptualizan como una deidad terrestre (Coggins 1984; Taube 1994), Schele y Mathews lo consideran el dios del maíz (Schele y Mathews 1998). Marquina, a su vez, dice que se trata del ancestro de un gran rey de Chichén, idea con la cual coincidimos más (Marquina 1990).

La figura principal en el mural del Templo Norte o Templo del Hombre Barbado, es la que se halla de pie justo arriba de un trono vacío. Frente a él, sentado, se encuentra un personaje con barba, que podría ser la ilustre figura que se festeja en el Templo Inferior de Jaguares, que también lleva barbas. La mayoría de los investigadores coinciden en que las crónicas aquí representadas se refieren a la ascensión al poder de este individuo. Nosotros creemos además, que es investido por el personaje en pie con traje de jade, como emisorio de K'ak'upakal.

Volvemos a tener la presencia de este gran gobernante como sujeto acostado en el nivel inferior, de su vientre manan dos serpientes emplumadas con cuchillos en sus fauces abiertas y sostienen todo el acto superior. En el nivel inferior de las columnas de entrada al templo de su cuerpo surge un florido árbol. ¿Es el brote de su descendencia?

En el Templo del Sur, las columnas tienen la representación de hombres armados que vienen en son de paz, con el brazo cruzado y la mano al hombro, a presentar sus respetos al gobernante inmortalizado en el Templo Inferior de Jaguares.

Proponemos y creemos, por último, que este Gran Juego de Pelota con sus impactantes dimensiones era el espacio que utilizaban los gobernantes de Chichén Itzá para conmemorar los grandes eventos, las batallas victoriosas y las ascensiones al poder. La altura a la que se encuentran los aros del juego, empotrados a 8m del suelo en los muros laterales, hace casi imposible pensar que esta actividad se llevara a cabo con las mismas reglas de épocas anteriores, pero continuaba sirviendo como escenario para esta clase de juegos y teniendo su mismo simbolismo.

Concluimos con un párrafo de la Relación de Te-kanto y Tepakan (Relaciones Histórico Geográficas de la Gobernación de Yucatán 1983, p. 216), escrito por el encomendero Cristóbal Sánchez, en que se lee:

“...En un tiempo estuvo toda esta tierra debajo del dominio de un señor estando en su ser la ciudad antigua de Chichenyza a quien fueron tributarios todos los señores de esta provincia y aún de fuera de la provincia: de Mejico [Mexico], Quauhtemalin [Guatemala], Duapa [¿Chiapas?] y otras provincias les enviaban presentes en señal de paz y amistad...”

REFERENCIAS

- COGGINS, Clemency C.
1984 Murals in the Upper Temple of the Jaguars, Chichén Itzá. En *Cenote of Sacrifice: Maya Treasures from the Sacred Well at Chichén Itzá*. University of Texas Press, Austin.
- FERNÁNDEZ, Miguel Ángel
1927 El Juego de Pelota de Chichén Itzá, Yucatán. *Anales del Museo Nacional de Antropología, Historia y Etnografía* 5(4):365-72. México
- GILES, Sue y Jennifer Stuart
1989 *The Art of Ruins: Adela Breton and Temples of Mexico*. City of Bristol Museum and Art Gallery. Bristol.
- GONZÁLEZ DE LA MATA, María Rocío; Francisco Pérez Ruíz y José Osorio León
2010 Tradiciones en el Tiempo: rasgos simbólicos tempranos presentes en Chichén Itzá. En *XXIV Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2010* (Editado por B. Arroyo, L. Paiz Aragón y A. Linares Palma), pp.1181-1193. Museo Nacional de Arqueología e Etnografía de Guatemala.
2011 Análisis Comparativo de los Pauahtunes de Chichén Itzá. En *XXIV Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2010* (editado por B. Arroyo, L. Paiz Aragón, A. Linares Palma y A. Lucía Arroyave), pp.1181-1193 Museo Nacional de Arqueología e Etnografía de Guatemala.
- GREENE ROBERTSON, Merle y Edward B. Kurjack
2008 *A School of sculpture at Chichén Itzá, Yucatan, Mexico*. Pre Colombian Art Research Institute, San Francisco.
- MARQUINA, Ignacio
1990 *Arquitectura prehispánica*. INAH-SEP, México.
- MATHEWS, Peter
2003 *Estudio Piloto de las figuras de molde de Maudslay en el Museo Británico*.
- MAUDSLAY, Alfred P.
1889-1902 *Biologia Centrali-Americana: Archaeology* 4 Vols.; London: R.H. Porter and Dulau Co.
- MILLER, Arthur G.
1978 Capitanes del Itzá: Evidencia mural inédita de Chichén Itzá. *Estudios de Cultura Maya* (11):121-153. México
- RINGLE, William M.
2009 The art of the war: Imagery of the Upper Temple of the Jaguars, Chichén Itzá. *Ancient Mesoamerica* (20):15-44. Cambridge University Press.
- RUPPERT, Karl
1952 *Chichén Itzá. Architectural Notes and Plans*. Carnegie Institution of Washington, pub. 595; Washington D.C.

SÁNCHEZ, Cristóbal

1983 Relación de Tekantó y Tepakán. En *Relaciones Histórico-Geográficas de la Gobernación de Yucatán* (editado por M. de la Garza y A. L. Izquierdo). UNAM; México.

SELER, Edward

1904 Altmexikanischer schmuck und soziale und militärische rangabzeichen. En *Gesammelte, Abhandlungen zur amerikanischen sprach und Atertumskunde* (2):09-619. Berlin.

SCHELE, Linda y Peter Mathews

1998 *The Code of Kings: The Language of Seven Sacred Maya Temples and Tombs*. Scribner, New York.

TAUBE, Karl A.

1992 *The Mayor Gods of Ancient Yucatan*. Studies in Pre-Columbian Art and Archaeology no.32; Dumbarton Oaks Research Library and Collection. Washington.

1994 The Iconography of Toltec Period Chichén Itzá. En *Hidden among the Hills. Maya Archaeology of the Northwest Yucatan Peninsula* (editado por H. Prem). Bonn.

WREN, Linnea H. y Peter J. Schmidt

1991 Elite Interaction during the Terminal Classic Period: New Evidence from Chichén Itzá. En *Classic Maya Political History: Hieroglyphic and Archaeological Evidence* (editado por T. P. Culbert), pp.208-209. Cambridge University Press, Cambridge.

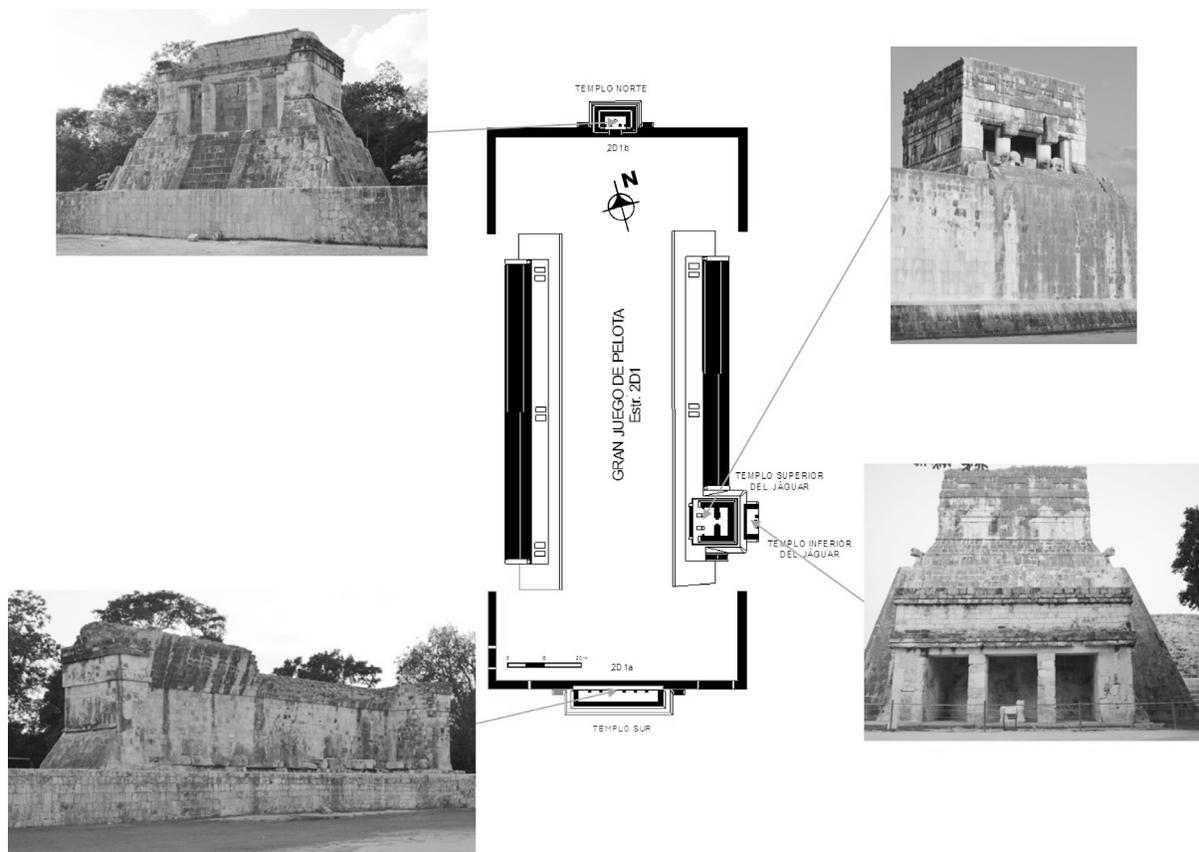


Fig.1: Plano del Gran Juego de Pelota con sus templos.

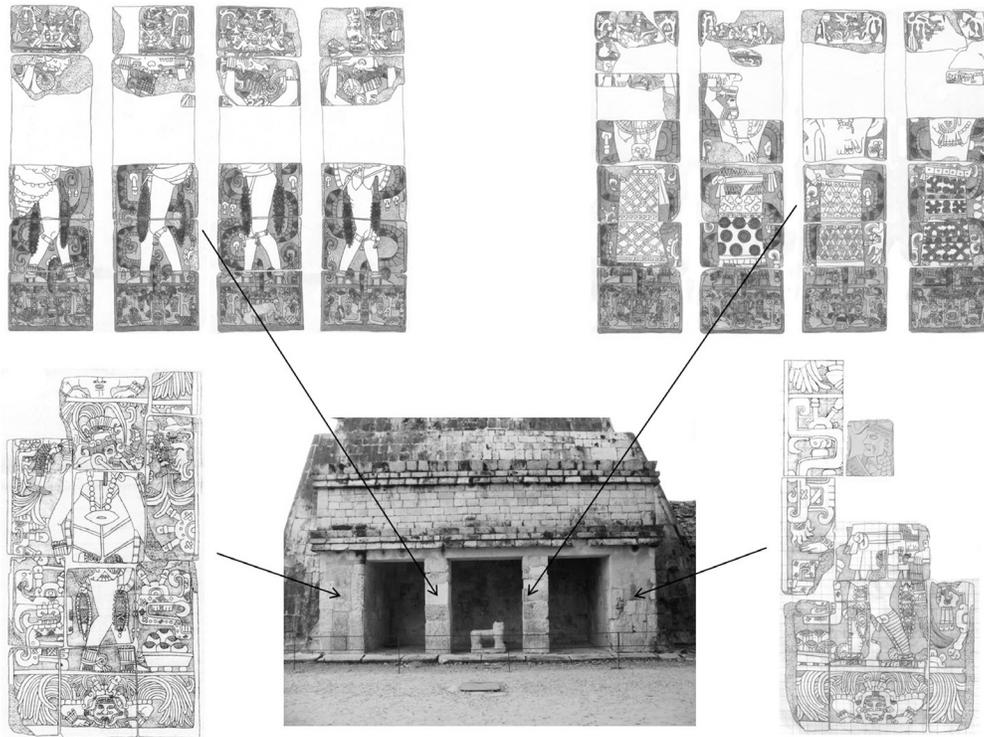


Fig.2: Templo Inferior de Jaguares, fachada.

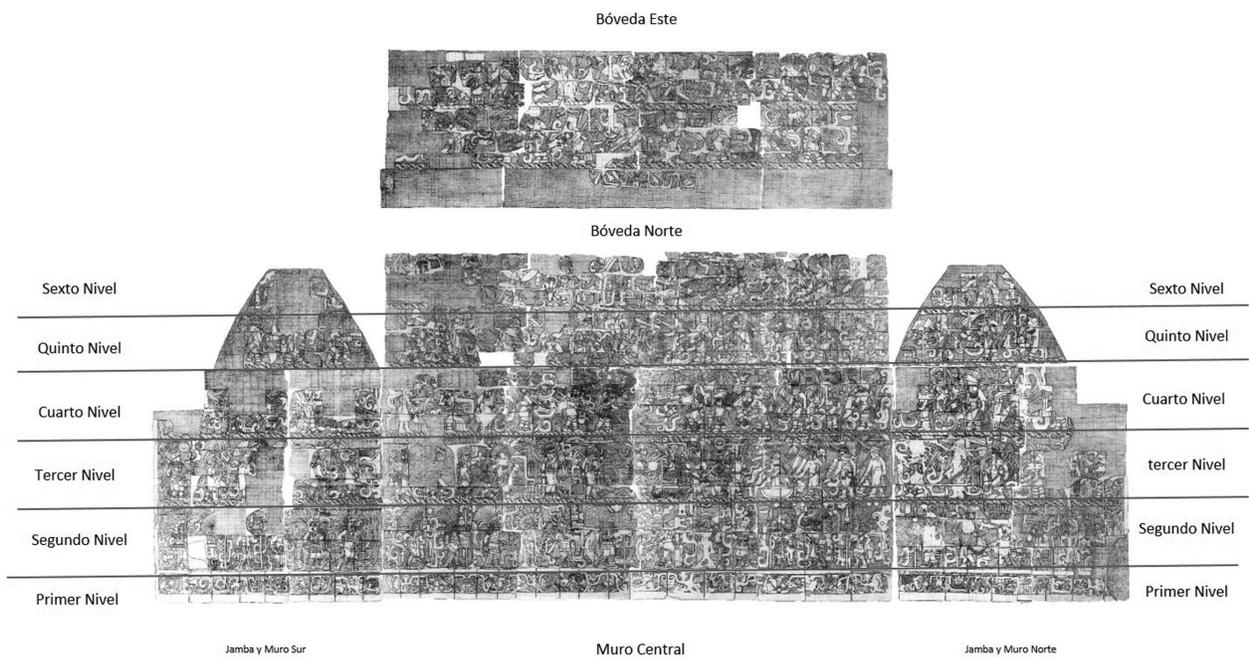


Fig.3: Distribución de los relieves al interior del Templo Inferior de Jaguares.

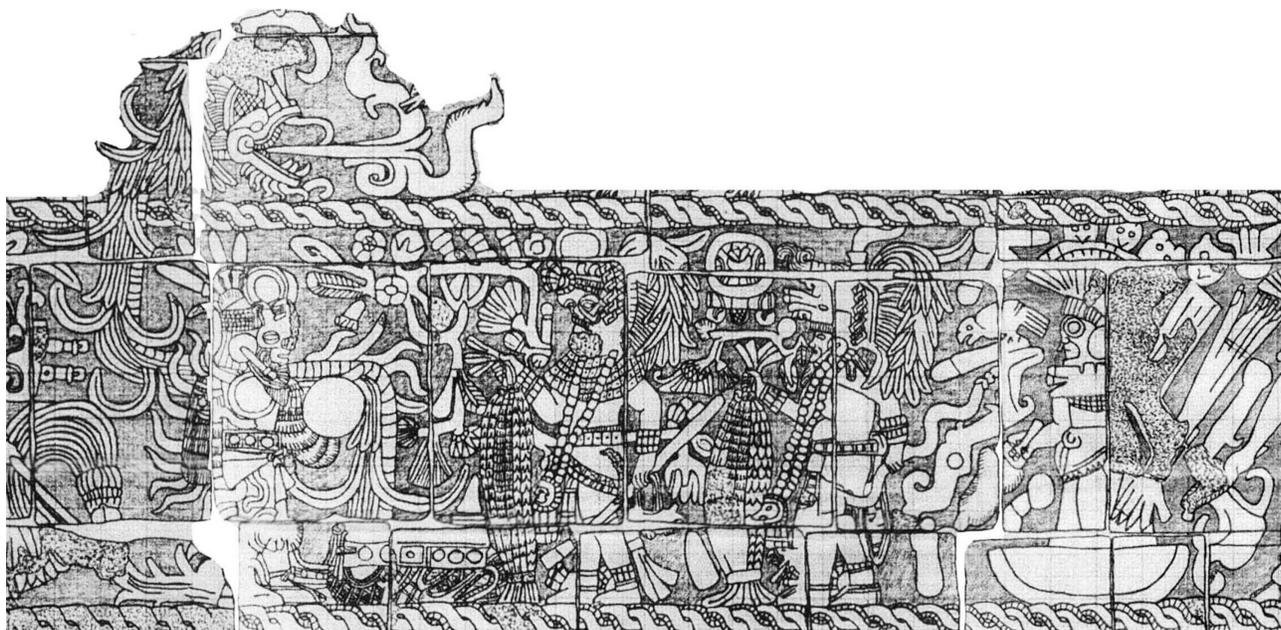


Fig.4: Escena central del tercer nivel del Templo Inferior de Jaguares, muro oeste, con el ilustre personaje principal del ceremonial recibiendo ofrendas.

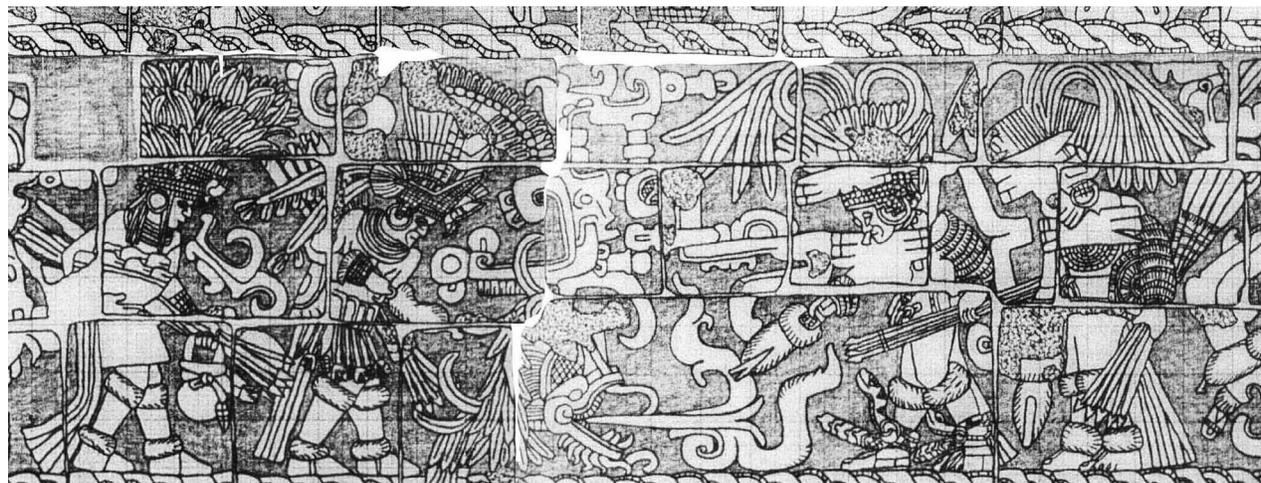


Fig.5: Escena central del cuarto nivel del Templo Inferior de Jaguares, muro oeste, con dos personajes mirando hacia el personaje central del tercer nivel.

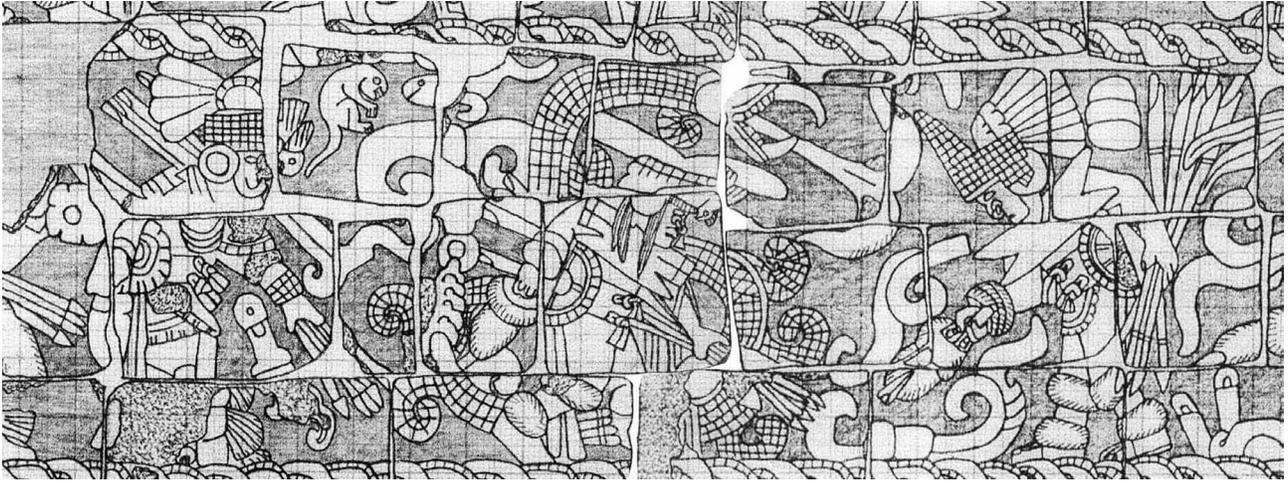


Fig.6: Escena central del quinto nivel del Templo Inferior de Jaguares, muro oeste, dos personajes que se encuentran y miran hacia abajo escoltados por la serpiente de mosaicos.

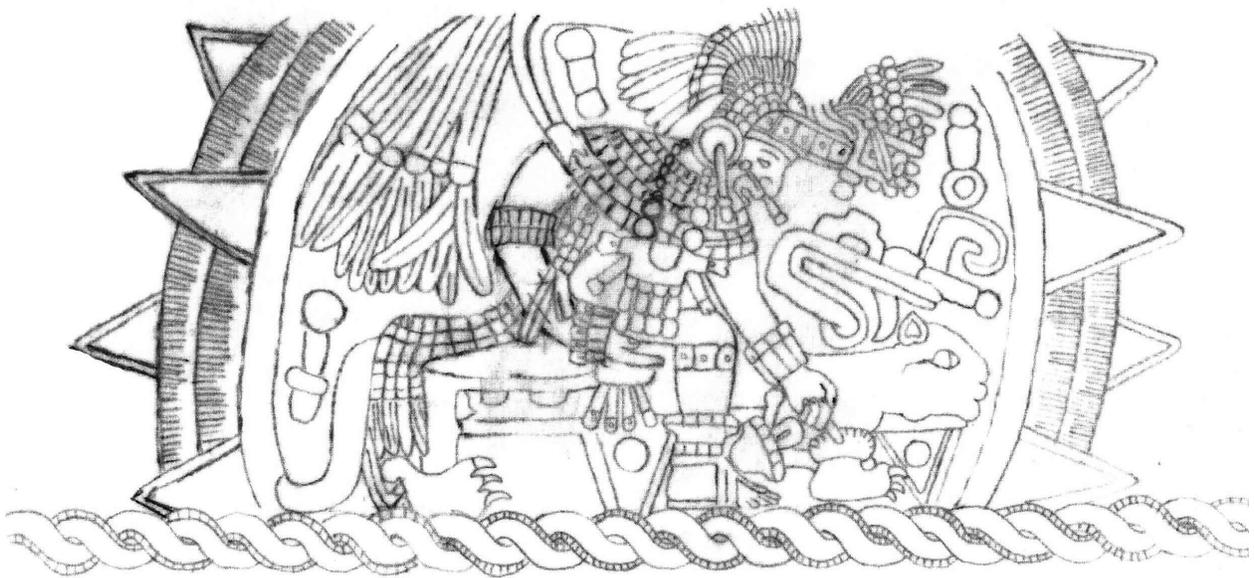


Fig.7: Escena central del sexto nivel del Templo Inferior de Jaguares, muro oeste, Capitán Escudo Solar sentado en su trono de jaguar.

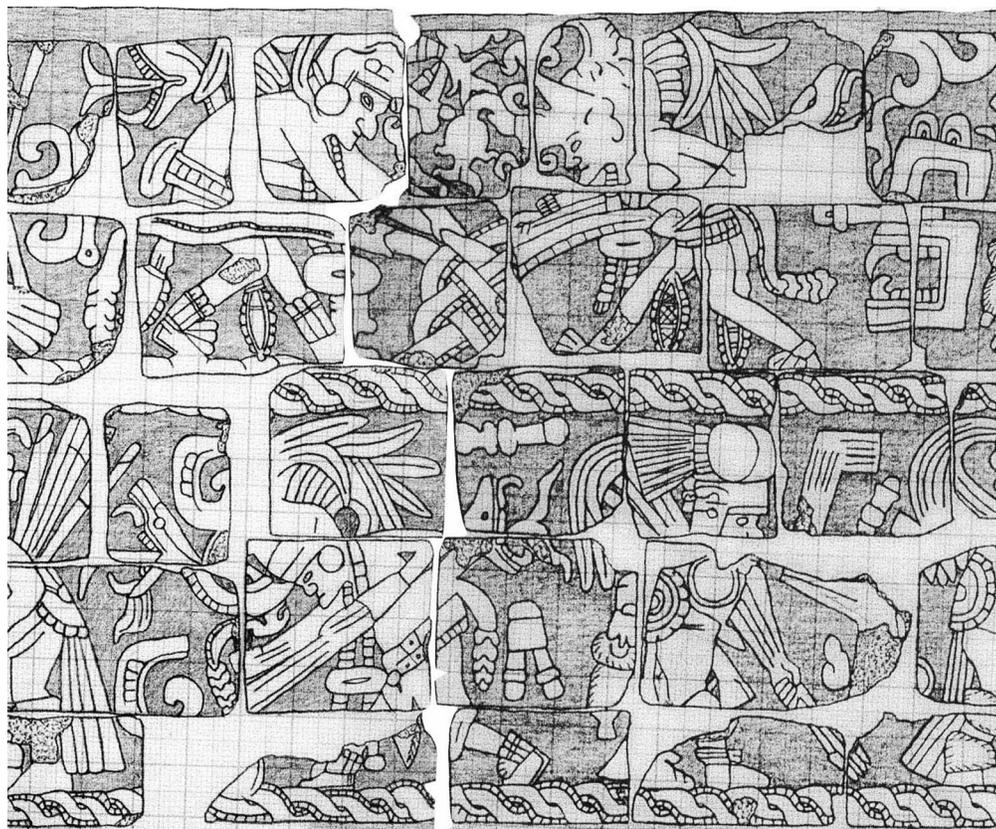


Fig.8: Escena central de la bóveda este, tres pauh tunes amarran las serpientes que dividen los niveles superiores cinco y seis.

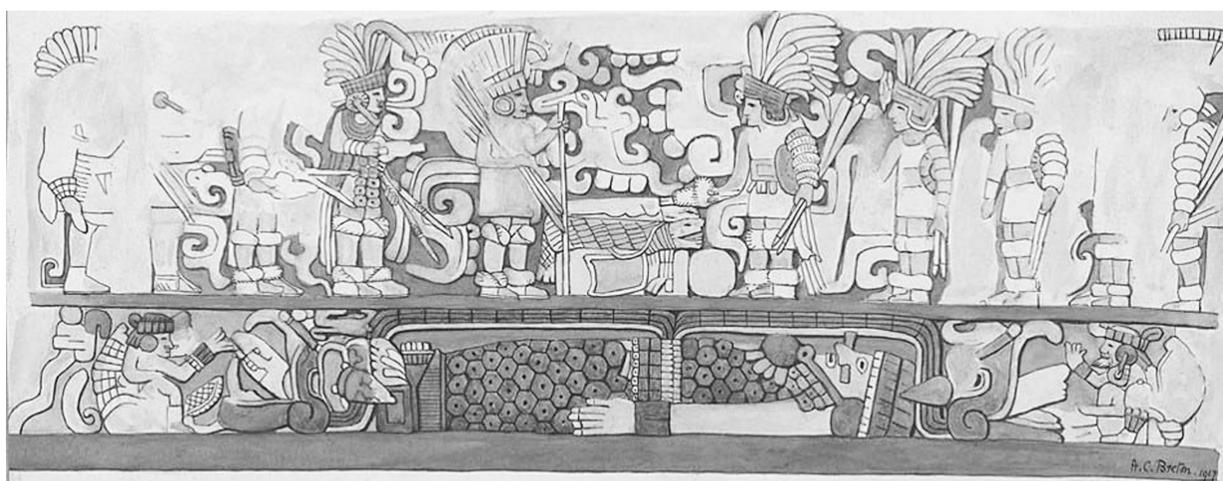


Fig.9: Personaje que yace acostado, Templo Superior de Jaguares, mural oeste sobre el dintel de entrada, dibujo de A. Breton en 1907.



Fig.10: Escena central del interior de la pared norte del Templo Norte del Gran juego de Pelota.