

# Algunos símbolos en el mito del origen del mundo en Oxkintok

## *Some symbols of the world's origin myth at Oxkintok*

Miguel RIVERA DORADO

Universidad Complutense de Madrid  
Departamento de Historia de América II (Antropología de América).  
mrivera@ghis.ucm.es

Recibido: 8 de enero de 2002  
Aceptado: 9 de febrero de 2002

### RESUMEN

Durante los seis años de trabajo de campo de la Misión Arqueológica de España en México, mientras se llevaba a cabo el Proyecto Oxkintok, de excavaciones y restauraciones en esa ciudad maya del noroeste de Yucatán, hubo una intensa relación con los habitantes del pueblo de Maxcanú. Un mito de origen recogido entonces es ahora analizado bajo la perspectiva del simbolismo de determinados elementos, y de su aprovechamiento para arrojar algo de luz sobre el pasado prehispánico del área.

### ABSTRACT

From 1985 until 1991 the team of the Misión Arqueológica de España en México was the guest of the small town of Maxcanú (Yucatán), while working in the maya ruins of Oxkintok. One myth collected in this time is here analysed and argued on the ground of literary symbolism.

### PALABRAS CLAVES

Mitología  
maya  
Religión  
prehispánica  
Etnología  
yucateca  
Maxcanú  
Oxkintok

### KEY WORDS

Maya  
mythology  
Prehispanic  
religion  
Yucatan  
ethnology  
Maxcanú  
Oxkintok

**SUMARIO** 1. El mito y sus componentes. 2. Variaciones sobre los mismos temas.  
3. Referencias bibliográficas.

### 1. El mito y sus componentes

Desde 1985 hasta 1991 un grupo de investigadores españoles vivieron y trabajaron esporádicamente en un pequeño pueblo del Estado de Yucatán llamado Maxcanú. Entre esas personas había una antropóloga que tenía la misión de recabar información de los habitantes indígenas sobre sus relaciones tradicionales con el área de ruinas de Oxkintok, lugar en el que se llevó a cabo bajo mi dirección un proyecto de excavaciones y restauraciones. Esto era así, primero, porque era necesario saber el grado de intervención humana en el sitio arqueológico y valorar el deterioro que se hubiera producido, y segundo, porque a menudo he tenido la convicción de que es más provechoso utilizar, siempre que sea posible, analogías específicas para interpretar los datos de la arqueología que basarse en deducciones impuestas —y aceptadas más o menos inconscientemente— por la educación formal occidental que suelen recibir los científicos sociales. Es frecuente que la memoria histórica y la tradición oral de los grupos nativos, muy conservadores por lo general, hayan guardado alguna clase de vagas referencias en torno a conjuntos de ruinas con las que han convivido por siglos y que asimilan a tiempos y conductas de los antepasados. Claro es que esas «referencias» son principalmente el producto de las propias necesidades culturales de la comunidad, sentidas durante la colonia y en la época moderna, pero aun en tal caso suele contar en cierta medida el nudo de añejos recuerdos, confusos, borrosos y mestizos, que se han originado en la actitud de los viejos mayas campesinos prehispánicos frente a las realizaciones de la civilización de la que formaban parte. No es que los mayas de hoy guarden el recuerdo de la Antigüedad, es que la incontestable presencia física de la Antigüedad en los sitios arqueológicos de su hábitat les ha obligado a pensar y repensar su pasado —el pasado, en general—, y a hacer del *ilo tempore* una de las fórmulas de organización de las ideas cosmogónicas o históricas que mantienen y en las que afianzan su identidad como pueblo. Por eso Ascensión Amador, aquella antropóloga, encontró que había todo un género narrativo yucateco al que denominó «historias de ruinas» (Amador 1990), y que en él se podían rastrear a veces los mejores nexos con la arqueología de la región (véase, como un ejemplo de la dialéctica entre ambas disciplinas, Rivera y Amador 1997).

Mi propósito ahora es tratar de desvelar algunos de los símbolos que pueblan el mito que recogió Ascensión Amador de los labios y la pluma del erudito maya Donato Dzul Dzul, anciano habitante de Maxcanú en los tiempos del Proyecto Oxkintok y ya fallecido. Este es un mito cosmogónico no exento de influencia cristiana, pero que contiene sin duda varias de las claves del pensamiento religioso tradicional de los mayas peninsulares. La denominación utilizada por la antropóloga es perfectamente justa: «el origen del mundo en Oxkintok», pero además se pueden descubrir en él ciertos conceptos relativos a la cosmovisión y otros que perfilan la enorme importancia de la magia y la hechicería en la ideología prehispánica. Hace algunos años publiqué una aproximación interpretativa que incluía la discusión del valor de la fuente como recurso arqueológico (Rivera 1993), pero apenas me detuve en la significación de la mayoría de los elementos y no abordé la categorización sistemática de los símbolos. Es lo que procuraré hacer brevemente en esta ocasión. El texto completo, con la versión indígena, se

encuentra en Amador (1989), y yo voy a resumirlo aquí de una manera suficientemente clara y explícita.

Oxkintok dicen que fue fundada por tres razas de hombres: gigantes, enanos y medianos, que vinieron del Oriente por un camino secreto, por debajo del agua y de la tierra. Llegados al lugar, subieron a la superficie cuando estaba saliendo el Sol, se instalaron y se multiplicaron, y entonces pensaron en hacer edificios, y el primero lo levantaron sobre el agujero del camino secreto que se llama Satunsat. Desde ese momento los grandes sacerdotes de las tres razas de hombres fueron sabios magos que conocían toda la ciencia.

Pronto empezaron a adorar a uno de los sacerdotes que regía y encabezaba al pueblo; pero los gigantes que entonces gobernaban ejercían una indeseable tiranía, y su maldad culminó cuando hicieron aparecer un monstruo, el Itzam Cab Aín, y lo llevaron a Satunsat. Los gigantes alimentaban a ese monstruo con seres humanos, a los que capturaban por la noche en las calles de la ciudad un brujo y una partida de guerreros. Soliviantadas las gentes con tales noticias, decidieron todos, sacerdotes y soldados, acabar con los gigantes, y en una noche se alzaron y los exterminaron, y no dejaron descendencia alguna.

Uno de los enanos fue entonces promovido al más alto cargo político, y en su tiempo un cacique, reputado como mago, se atrevió a entrar en el Satunsat y llegó a donde se hallaban una mesa de oro y tres sillones, y el monstruo estaba agazapado debajo de la mesa, y había allí un libro que tomó en sus manos y estudió cuidadosamente.

Viendo las gentes que ya estaban corrompidos también estos sacerdotes, se unieron para acabar con ellos, y en una mañana, en el mismo palacio, mataron a los enanos. Los siguientes sacerdotes gobernantes fueron medianos, y sus primeras obras resultaron beneficiosas para la comunidad, pues crearon una escuela para todos, y mandaron levantar una gran pirámide sobre el cerro para orar allí, y jugaban a la pelota, y adoraban al Sol y a la Luna. Pero un siniestro traidor se alzó contra los sacerdotes, y muchos murieron, y con las agitaciones sociales vino una época de calamidades naturales y de enfermedades; sólo un sacerdote muy anciano pudo aún aconsejar a los jóvenes que abandonaran la ciudad y poblaran en otros lugares, y muchos lo escucharon y huyeron.

Entonces, en ese tiempo turbulento, un hombre muy humilde llamado Cham Tzim (Cha'an Tsin es una grafía más correcta probablemente) tuvo la idea de ir a la pirámide del cerro Entzil a curiosear, a ver el agujero por donde sale el aire. Cuál no sería su sorpresa al levantar la vista y comprobar que de la cima de la pirámide salían llamas, y al oír una voz que le conminaba a descalzarse para pisar la tierra sagrada de los dioses. Asustado, empezó a descender la ladera atropelladamente cuando la voz resonó de nuevo: «Yo te transmito el poder de los dioses para que vayas a Satunsat y mates al monstruo. Escucha bien, coge nueve trozos de caña, tres bejucos largos y un retoño de chacá; sacas primero la punta. Y guarda silencio, porque si hablas a alguien de esto, morirás».

Al amanecer, el hombre humilde se dirigió a Satunsat muy seguro de sí mismo. Entró solo, con el poder de ver en la oscuridad, y cuando miró sus ropas, estaban llenas de osamentas.

Llegó a la orilla de una corriente de agua que atravesaba el camino, donde había toda clase de serpientes a las que ahuyentaba azotándolas con los bejucos. Y vio a un lado otra boca de la gruta, igual que las fauces abiertas del Itzam, y estaba blanco, y en un círculo de llamas al fondo había una mesa, tres sillones de oro pulido y tres libros de las ciencias ocultas de los tres magos. Debajo de la mesa estaba enroscado el Itzam, y el monstruo salió enfurecido a hacer frente al intruso abriendo las mandíbulas como para tragárselo; entonces el hombre le echó las flores en la garganta e inmediatamente clavó su lanza en el cuello del dragón que cayó muerto. Cham Tzim recogió después los tres libros y convirtió en piedra al monstruo, la mesa y los sillones. Y al salir de Satunsat tapó el acceso, para que nadie corriera peligro aventurándose en los oscuros pasadizos.

Así es el relato del origen del género humano en la ciudad maya de Oxkintok. El mito refleja la tradición mesoamericana de las distintas etapas o edades por las que ha pasado la creación del mundo. En esta versión están ausentes las figuras personalizadas y los nombres de los dioses creadores, pero hay algunos elementos que los representan: los sillones, que implican poder y majestad, como los tronos de las pinturas y los relieves; la mesa, que evoca el banquete humano o divino (altar) y el espacio para la ofrenda, o sea, para la comunicación entre los pisos del cosmos; los libros, que son el conocimiento, el poder superior que confiere el conocimiento, un saber mágico que permite manipular las fuerzas sobrenaturales, trasciende las apariencias de lo cotidiano y guarda los secretos de la verdadera realidad; y finalmente la voz que, como el aire misterioso y el fuego sagrado, surge de las entrañas de la tierra en el amanecer de la creación, y es fundamento vital a la par que acto demiúrgico por excelencia, palabra, fuerza inapelable que ordena el universo y le dispensa su magna armonía. Palabras que se disponen en frases cuyo sentido sólo se alcanza en el interior de un *lenguaje*, es decir, de una teoría, de una ontología.

La primera categoría analítica tiene que ver precisamente con el orden de la propia narración. Son tres las partes en que se divide y tres los personajes o los objetos más significativos. Los mayas creían que habían sido por lo menos tres los intentos de los dioses formadores por constituir una humanidad aceptable, que los adorase e invocase, en la cual hallar las razones mismas de su existencia. El tres fue un número especialmente sagrado, porque tres eran las esferas de la realidad cosmológica: el ámbito celestial por donde se movían las nubes y el Sol, la superficie de la tierra en donde moraban los humanos, y el inframundo en el que residían los dioses y los antepasados. Tres eran, consecuentemente, los puntos del *axis mundi* por los que pasaban los viajeros que se movían entre esas dimensiones, el arriba, el abajo y el centro, y respecto a ellos se disponían los templos funerarios u otras puertas al más allá. En algunas de las ciudades mayas preclásicas de El Petén de Guatemala, como El Mirador, hay conjuntos de tres edificios que siguen un patrón originado tal vez en la idea de las tres piedras del hogar mítico del cosmos (Hansen 2001: 59). El hombre, que es fruto de la unión del cielo y de la tierra, compone con los dos ámbitos la gran tríada. Los gobernantes mayas reunían seguramente en su persona los tres roles esenciales: rey, sacerdote y profeta (véase, Chevalier y Gheerbrant

1986: 1016-1020). Tres son los dioses patronos de la ciudad de Palenque. Tres son los lados del triángulo, que es la figura geométrica a la que se adscriben las fachadas de los templos piramidales. Tres son los Espíritus del Cielo que toman parte en la creación, según el *Popol Vuh*. Y quizás entre los mayas, como en algunas etnias africanas, el tres fuera la cifra de la masculinidad (la verga y los testículos), opuesta al cuatro que sin duda es la cifra de la tierra, femenina y atravesada —penetrada— por el *axis mundi*, el árbol de la vida, el tallo del maíz o los enhiestos monolitos que llamamos estelas. Desde luego, sabemos que la ceremonia del *hetzmeek* se realizaba en la época de la conquista cuando las niñas tenían tres meses y los niños cuatro, porque tres son las piedras del hogar y cuatro las esquinas de la milpa (véase Rivera 1982: 76-77), pero cuatro es también el número del Sol, debido a que el astro ardiente delimita en su itinerario ficticio, mediante los cuatro puntos del orto y del ocaso en los solsticios, un espacio al que plausiblemente los mayas identificaban con la tierra misma, el mundo del movimiento y de la vida.

Los seres humanos nacen en el mito del interior de la tierra, como era de esperar, a la manera del maíz, que es la planta de la que se hizo su carne según el *Popol Vuh*. La tierra es la gran madre, toda la vida surge de su vientre, y al mismo tiempo es el lugar que alberga el país de los muertos, llamados por esa razón a renacer, siguiendo el ejemplo del Sol cada mañana. Son tres razas que llegan por un camino subterráneo que desemboca en el edificio que todavía se conserva en Oxkintok con el mismo nombre que tenía en los primeros tiempos de la colonia, el Satunsat. El relato se refiere al Satunsat como el camino en sí, puesto que la construcción laberíntica que hoy conocemos no es otra cosa que un simulacro de la cueva que conduce al Otro Mundo, al Xibalbá del *Popol Vuh*. No es necesario, por tanto, buscar en el Satunsat arqueológico ninguna conexión cavernaria que no sea la estructura misma, en cuyo profundo interior se encontraba para los mayas de Oxkintok el reino subterráneo de los muertos y de los antepasados (véase Rivera 2001: 223-236).

Aparentemente, las tres razas hacen referencia a las tres esferas cósmicas, lo que equivaldría a decir que en aquella edad primera convivieron seres de naturaleza celestial con los de naturaleza telúrica y con los humanos propiamente dichos, los medianos. Pero ésta es una apreciación relativamente errónea, porque en la mentalidad maya el cielo no es otra cosa que un inmenso espejo (si no es la bóveda de una inmensa caverna, como pensaban en China) que refleja la única substantividad, la de la tierra y su interior, y lo que hay debajo de ella. La certidumbre de lo material se ceñía a la tierra, pues los cuerpos astrales que vagaban por el firmamento surgían de la tierra o pasaban largas estancias en su interior, y las nubes portadoras de lluvia emergían ocasionalmente por las bocas de las grutas. De manera que sería posible decir que en los tiempos originales cohabitaron los dioses con sus advocaciones inversas, las «otras» caras y naturalezas antagónicas y obviamente complementarias, y que la historia de la creación es la de la pugna entre esas dos facetas de la realidad, enfrentamiento inacabable que nos deparará también a nosotros en el futuro, como ha sucedido siempre, nuevos cambios y mudanzas. Es la manera que tiene el mito de narrar lo que en el altiplano de México estaba ejemplificado por la lucha de Quetzalcóatl y Tezcatlipoca (Garibay 1965: 23 y ss.). Ahí también

aparecen los gigantes, creados por los dioses en el primer momento, cuando Tezcatlipoca era Sol.

Empezaron, claro está, gobernando los gigantes que, como dicen Chevalier y Cheerbrant (1986: 532) al referirse a la mitología griega, son seres ctónicos, que simbolizan el predominio de las fuerzas salidas de la tierra por su gigantismo material y su indigencia espiritual. Y es curioso que, para acabar con ellos definitivamente, los relatos mayas, al igual que los helénicos, afirmen que los dioses deben contar con la colaboración de los hombres. Es la creación del dragón Itzam Cab Aín lo que define a esos gigantes, el signo de su época y de su preeminencia. Es decir, la muerte, representada por el monstruo de Satunsat, caracteriza a las fuerzas telúricas. A su vez, ese endriago vigila el tesoro de poder y conocimiento que reside también en el interior de la tierra, en el mundo subterráneo donde están los ancestros y los dioses, o sea, donde está la fuente de la legitimidad para gobernar. La destrucción del monstruo no sólo supone la liberación del peligro de aniquilación eterna que se cierne sobre los frágiles mortales, sino la posibilidad de acceso a la sabiduría, a la magia y la fuerza que permiten domeñar los poderes naturales haciendo factible la vida de los hombres y la fecundidad de los campos.

Como han señalado los investigadores norteamericanos a propósito del dios Itzamná, siguiendo los argumentos de Alfredo Barrera Vásquez, el término *itzam* está relacionado con la magia, la adivinación y la hechicería (Freidel, Schele y Parker 1993: 410-412). El monstruo del Satunsat es la encarnación de la sabiduría de los magos de la tierra, escondida en los libros que guarda. El relato subraya, por tanto, la lucha de los seres humanos contra las prácticas de la magia negra, y, paralelamente, la iniciación que conduce al dominio de la magia blanca. El poder y la magia están íntimamente conectados; los gobernantes son magos, y quien posee el tesoro de sabiduría oculta del Satunsat prevalece sobre sus semejantes.

Los enanos vienen del mundo subterráneo y a él permanecen ligados. No es infrecuente encontrar en el arte maya representaciones de enanos, generalmente formando parte de las cortes clásicas, junto a los señores, ataviados con lujosas galas. Quizá se les reconocía una condición de mensajeros o intérpretes del mundo de los antepasados. En nuestro relato el espacio dedicado a los enanos es pequeño y hay un gran laconismo respecto a su naturaleza, pero uno de sus caciques entra en Satunsat y tiene acceso a la sabiduría encerrada en el libro sagrado. Obviamente, ese acto corresponde al vínculo que une a gigantes y enanos, que son dos categorías de seres «excesivos», es decir, ambos tipos de personajes disponen del poder que emana de los «tesoros» del inframundo.

La única comunidad que no está familiarizada con ese ámbito subterráneo, excepto como objetivo de la magia, o en su papel de víctima sacrificial, alimento para el monstruo, o sea, como agrupación de futuros muertos, es la de los medianos. Sólo existe una posibilidad de redención, de superación del daño de la magia y de la muerte, la victoria sobre el Itzam y la neutralización o arrogación del poder que el conocimiento otorga a los habitantes del país subterráneo. Un conocimiento, por cierto, asentado en buena medida en la duración del tiempo: sólo los muertos permanecen, sólo ellos son prácticamente eternos, como los dioses, por tanto es en su

mundo donde debe residir la sabiduría que únicamente la experiencia genera. Al igual que Hunahpú en el mito quiché, que Marduk en el mito sumerio, o que Jesús en el cristianismo, es necesario que el héroe descienda a los infiernos y acabe con el predominio de las fuerzas de las tinieblas y del caos. Es elegido un humilde personaje de nombre revelador, porque Cha'an Tsin puede significar algo así como «cosa muy alta y poderosa» o «el encumbrado en las nubes», epítetos convenientes para quien penetra en Xibalbá y derrota al frío y la oscuridad que allí reinan, el Sol. El cuasi bíblico episodio del cerro Entzil es la exposición del destino revelado, la llamada que parte de los mismos poderes que el héroe va a someter, sujetos también ellos a la inexorable marcha de la creación, a la eterna pugna de los contrarios, consecuentemente, lo mismo que sucede en el *Popol Vuh* cuando los señores de Xibalbá reclaman la presencia en su reino de los gemelos divinos Hunahpú e Ixbalanqué.

De modo que Cham Tzim se encamina a Satunsat y observa los primeros signos de que se encuentra en la ruta del país de los muertos: las osamentas o el río que debe atravesar. También las serpientes son símbolos ctónicos. Pero el endriago es otra cosa, es el guardián por excelencia, el dragón. Jorge Luis Borges decía de los dragones que «cuando vuelan por los aires causan tormentas que destechan las casas de las ciudades e inundan los campos», y que hay una clase de ellos, el dragón subterráneo, que «cuida los tesoros vedados a los hombres» (Borges 1981). De su simbolismo se han ocupado numerosos autores (por ejemplo, Diény 1994; Huxley 1989). El Itzam del relato del vecino de Maxcanú don Donato Dzul es, en primera instancia, la tierra misma, cuyas fauces forman la puerta de muchos edificios mayas; cuando el héroe entra en Satunsat traspasa el umbral del interior de la tierra, lo mismo que si se penetra en una cueva o si se pisa el interior de un templo de estilo Chenes. Es el monstruo ofídico de ciertos relieves de Yaxchilán (dintel 15 de la estructura 21) o de Copán (estructura 10L-22), quizá también el extraño ser de algunos zoomorfos de Quiriguá, en ocasiones representado como descarnado mascarón telúrico y en otras como serpiente celestial. En su interior residen los muertos y por su boca se asoman los antepasados cuando son convocados por los reyes en trance. Dado que la serpiente es, aparentemente, a los ojos de las creencias tradicionales, el único animal que vive para siempre, regenerándose de manera periódica, no es raro que se haya convertido en el guardián de quienes han muerto y esperan resucitar física o espiritualmente. Por eso, tanto en el *Codex Laud* como en el Tíbet la serpiente se asocia con los cadáveres. Itsam-Cab-Aín es el monstruo de la Tierra poseedor de la magia, el ser que vela, inmerso en el fluido existente antes de la creación, por la preponderancia del orden primigenio, los tres morfemas de la palabra lo expresan con claridad, es el cocodrilo mago del agua telúrica (véase Rivera 1995: 181 y ss.). Pero lo verdaderamente notable es la planta que utiliza Cham Tzin para vencer a tan terrible enemigo, es el chakah (nombre científico *Bursera*). Con la madera del chakah se fabrica el *lelem*, un instrumento parecido al machete (o hacha) que figura el rayo que produce el *k'unuk'uchaak*, que blande la persona que lo representa en la ceremonia de hacer llover o *ch'achaak* (Barrera Marín, Barrera Vásquez y López Franco 1976: 303). De modo que Cham Tzin es o personifica a Chak, el dios de la lluvia y de las tormentas. Parece lógico, el rayo de Chak debe hendir la tierra

para que en ella penetre el líquido regenerador, para que se produzca la vida. Es, en definitiva, una nueva versión de la gran hierogamia, la unión del Cielo y de la Tierra.

Cuando el héroe da muerte al monstruo realiza una acción final de verdadera importancia, convierte en piedra al endriago, la mesa y los sillones, recoge los libros y tapa el acceso al mundo subterráneo. Transforma en obra humana lo que era obra de los dioses, somete a la cultura, podríamos decir, el azaroso reino natural. A la vez, la piedra es un valioso intermediario con lo sobrenatural, y la piedra es a menudo el instrumento de la clarividencia de los chamanes (Chevalier y Cheerbrant 1986: 828). Cham Tzin se muestra como el primer *ah men*, el «sacerdote» de los medianos, de los hombres, el que ha recibido la revelación de las propiedades de las plantas. La piedra es el símbolo de la tierra, morada de los antepasados; nuestro humilde héroe define el ámbito inferior, lugar también de la regeneración, y lo clausura para que sus secretos estén a salvo de los no iniciados. Mas se lleva los libros, porque la sabiduría que encierran será de ahí en adelante el patrimonio de los practicadores religiosos, intermediarios con los dioses, quienes dictaminarán sobre la plasmación del poder terrenal y decretarán sobre su licitud. La apropiación de la magia por los hombres es el hecho que confiere verdadera viabilidad a la creación de los *macehuales*, como llamaban en México al común de los mortales. Los mayas estaban convencidos de que sólo mediante el recurso a la magia era posible existir en un mundo hostil y mantener la comunicación con las divinidades, triunfar sobre el mal y esperar la continuación de la vida después de la muerte. Los padres fundadores del *Popol Vuh*, Ixpiyacoc e Ixmucané, son magos que usan sus artes para conducir el proceso de la creación. Hunahpú e Ixbalanqué pueden vencer a sus pérfidos oponentes de Xibalbá merced únicamente a sus muchos trucos mágicos. En resumen, el mundo existe por la magia, y el Sol brilla y da vida también por la magia, y gracias a la magia los hombres tienen la esperanza de superar las catástrofes, las enfermedades, el hambre y la muerte.

## 2. Variaciones sobre los mismos temas

En el relato de Maxcanú faltan algunas peculiaridades del mito general del origen del mundo que conviene reseñar tomando como modelo el mismo *Popol Vuh*. Según ese libro maya-quiché antes de la creación solamente existían el cielo y el mar. Lo que caracteriza a la creación decidida por los dioses es la palabra, el movimiento y la forma. El trascendental paso puede definirse así: frente a la calma, el movimiento, frente a la indeterminación, la singularidad, frente al silencio, el ruido, frente a la oscuridad, la luz. De un espacio amorfo se pasa a las montañas y los valles, los árboles y las cosas, de un medio en tinieblas al amanecer. Los dioses son constructores, «formadores», con su voluntad y su palabra dan origen al universo inacabable de las formas. Y en ellas la más importante, la más preciosa, es la forma humana. Son progenitores, padres, que conciben todo lo creado como un acto de amor, que dan a sus hijos la vida y el alimento, asegurándose en reciprocidad la veneración y la memoria.

Los ensayos de los dioses para lograr una humanidad a la medida de tales requerimientos y expectativas se verán coronados finalmente por el éxito, pero antes ha habido algunos fracasos.



El exterminio de los gigantes y de los enanos en el mito de Maxcanú recuerda parecidas decisiones drásticas en el libro quiché, donde animales, hombres de barro y hombres de madera no servían porque no se ajustaban al modelo tripartito de forma, movimiento y palabra, se desahacían, no sabían invocar o adorar a sus creadores, eran rígidos y no tenían corazón (sentimientos, emociones, inteligencia). Tal podía ser el caso de los gigantes y los enanos, seres exagerados y por ello intemperantes, productos de un desorden inadmisibles. El relato de don Donato Dzul pone especial énfasis en el *itzam*, en la magia, porque el mal uso de esa magia equivale al citado desorden y provoca el tremendo castigo final. El héroe-dios Cham Tzin, un humano divinizado, arrebató esa magia a sus primitivos detentadores y restablece la proporción debida de las cosas, el orden verdadero de la creación.

Cham Tzin es el Sol y es Chak. No es infrecuente en la religión maya, al igual que en otros sistemas de creencias de la Antigüedad, que varias divinidades parezcan tan próximas, que sus atributos sean intercambiables, que sus contextos semánticos se confundan, hasta el punto de que el investigador tienda a considerarlas manifestaciones o avatares de otro ser sobrenatural que las precede, engloba y explica. Ese proceso de especialización refleja a menudo el de creciente complejidad social, puesto que para nuevas funciones se prefiere recurrir a conceptos y figuras ya consagradas por la tradición o que poseen un prestigio indiscutido. La religión es una ideología viva y, con frecuencia, muy dinámica, sobre todo en aquellas sociedades sometidas a cambios estructurales profundos. Los mayas atravesaron tres etapas decisivas en el lapso de mil años: surgió la civilización con fuerza arrolladora (ca. 500-200 a.C. según los lugares), quedó superada la época predinástica con la implantación de un sistema de monarquías divinas hereditarias (ca. 250-600 d.C. según los lugares), y finalmente se desembocó en un régimen de poder compartido con orientación militarista (ca. 900-1100 d.C. según los lugares). No es de extrañar que las ideas religiosas fueran adaptándose a tan notables modificaciones del orden político, su principal valedor y usuario.

La religión maya es un cuerpo doctrinal de inspiración cosmológica puesto al servicio de una estructura social fuertemente marcada por las fórmulas políticas. Muchos dioses son cuerpos astrales o tienen que ver con fenómenos que se registran en el espacio sideral. Es por ello que tienen un rostro y un tiempo en el inframundo, como lo tienen sobre la superficie de la tierra. Y no es suficiente agruparlos por las funciones que afrontan, sino que existe toda una génesis histórico-ideológica claramente conectada con las sucesivas necesidades políticas. Así por ejemplo, aparece en primer lugar el Sol como sustentador del poder y de quienes lo desempeñan, es lo que se puede deducir de los primeros mascarones arquitectónicos y otras referencias iconográficas tempranas. Sin abandonar ese heliocentrismo se desarrolla una teoría del gobierno que enfatiza las líneas sucesorias privilegiadas, lo que implica vínculos explícitos con el mundo de los antepasados. Por último, y muy especialmente en la zona septentrional, se liga la acción vivificadora del Sol con la análoga actividad genésica de la lluvia, cuya propiciación y manipulación incumbe a los gobernantes, que son los representantes de las fuerzas sobrenaturales. Los tres dioses que incorporan tales cometidos son Kinich Ahau, Kaulil y Chak, los tres

están estrechamente relacionados, y es muy posible que los tres sean manifestaciones especializadas del Sol.

Si los tres dioses son avatares del Sol, todos ellos tienen que mostrar rasgos relacionados con los atributos y las hierofanías del astro rey. Kinich Ahau lleva la flor de cuatro pétalos que hace referencia al mundo de cuatro rumbos o cuadrantes definido por el movimiento aparente del disco solar. Se puede afirmar que Kinich Ahau es la versión teológica y antropomorfa del astro que luce en el firmamento. Kauil lleva un espejo en la frente del que brota una antorcha de fuego humeante o un hacha; obviamente, el espejo remite al inframundo, al país de los muertos, sin duda a los antepasados y a la nigromancia; pero el fuego de la antorcha es un atributo solar. El dios Chak aparece a menudo en los códices portando una antorcha humeante, señal y amenaza de sequía, de que los campos serán agostados por el Sol. El hacha, que es un símbolo del rayo de las tormentas, y por ende también un atributo de Chak, puede entenderse a la vez como el peligro de fuego que el Sol igualmente ocasiona. Ambos elementos relacionan a Chak con Kauil. Pero es que además Chak cabalga la serpiente, se mueve entre serpientes, y tales ofidios constituyen otro rasgo típico de Kauil, y luce un apéndice nasal casi tan deforme y extravagante como el de este último dios (véase Rivera y Amador 1994). Chak tiene un semblante muy parecido al de Kinich Ahau en los códices, los dos son ancianos con ojos y boca similares. La lectura que hace el investigador Guillermo Bernal de la inscripción del tablero central del Templo de las Inscripciones de Palenque identifica a GI con el Sol Joven en la posición 6B, y la expresión glífica que aplica a este personaje es precisamente Chak (Cuevas García 2000). He ahí la triple asociación, Chak, GI y Kinich Ahau, que se evidencia repetidas veces en esos incensarios cilíndricos palencanos, la mayoría encontrados en los basamentos del Grupo de las Cruces, en los cuales se representa a Kinich Ahau alternativamente con GI, y con frecuencia en una torre de mascarones rematada por la figura de Kauil. Es la Tríada de Palenque, tres dioses solares porque seguramente son los hijos de una divinidad primigenia que es simultáneamente el Sol y el maíz. Por cierto, no es raro en tales cilindros votivos o soportes de incensarios que aparezca en la parte baja de la torre de mascarones el de la Tierra; tiene una probóscide notable, y en eso se parece a los llamados mascarones de Chak del estilo arquitectónico Puuc, pero aquí se aprecia claramente que no es la prolongación del labio, belfo o maxilar superior, como ha sugerido Claude Baudez (1999) sino una larga y rotunda nariz.

Kauil en el cetro-maniquí que blanden los reyes en las estelas es el representante de los antepasados difuntos que otorgan legitimidad al gobernante, pero, dado que los reyes son asimilados al Sol, los reyes muertos son soles muertos, y su símbolo de pierna serpentina puede ser considerado también un Sol de la Noche. Cuando Hanab Pakal se precipita al inframundo en la lápida del sarcófago del Templo de las Inscripciones de Palenque se transforma en Kauil, o sea, en un antepasado divino, en un Sol muerto. Los ancestros que asoman por las llamadas Serpientes de la Visión de los dinteles de Yaxchilán acuden a apoyar y legitimar el gobierno de sus descendientes, que se comunican con ellos a través de los trances inducidos por las drogas y mediante el uso de espejos mágicos (Rivera 1999); el ámbito en que moran no es otro que

Xibalbá, cuyo tortuoso camino está expresado por las sinuosidades del ofidio, un animal ctónico y una metáfora del más allá en numerosas mitologías. El Satunsat es una serpiente, lo mismo que las cuevas que conducen al mundo subterráneo, y lo mismo que muchos templos de la península de Yucatán. Rasgos del gran reptil se aprecian en los frisos de la región Puuc, en las fachadas de los edificios de estilo Chenes, en la ornamentación arquitectónica de Copán, indicando que es el interior de la tierra la región privilegiada en la ideología religiosa y en el culto subsecuente.

### 3. Referencias bibliográficas

AMADOR, Ascensión

1989 «El origen del mundo en Oxkintok». *Oxkintok* 2: 157-171. Madrid: Misión Arqueológica de España en México.

1990 «Uch'ben Tsicbal: El tiempo y la historia entre los mayas». *Oxkintok* 3: 173-184. Madrid: Misión Arqueológica de España en México.

BARRERA MARÍN, Alfredo, Alfredo BARRERA VÁSQUEZ y Rosa María LÓPEZ FRANCO

1976 *Nomenclatura etnobotánica maya. Una interpretación taxonómica*. México: INAH Colección Científica 36.

BAUDEZ, Claude F.

1999 «Los templos enmascarados de Yucatán». *Arqueología Mexicana*, VII(37): 54-59. México.

BORGES, Jorge Luis

1981 *El libro de los seres imaginarios*. Barcelona: Bruguera.

CHEVALIER, Jean y Alain GHEERBRANT

1986 *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder.

CUEVAS GARCÍA, Martha

2000 «Los incensarios del Grupo de las Cruces, Palenque». *Arqueología Mexicana*, VIII (45): 54-61. México.

DIÉNY, Jean Pierre

1994 *Le symbolisme du dragon dans la Chine antique*. París: Bibliothèque de l'Institut des Hautes Études Chinoises XXVII.

FREIDEL, David, Linda SCHELE y Joy PARKER

1993 *Maya Cosmos. Three Thousand Years on the Shaman's Path*. Nueva York: William Morrow and Co.

CARIBAY K., Ángel María

1965 *Teogonía e historia de los mexicanos. Tres opúsculos del siglo XVI*. México: Editorial Porrúa.

HANSEN, Richard D.

- 2001 «Primeras ciudades. Urbanización incipiente y formación de Estados en las Tierras Bajas mayas», en *Los mayas. Una civilización milenaria*, Nikolai Grube, ed., pp. 51-65. Colonia: Könemann.

HUXLEY, Francis

- 1989 *El dragón*. Madrid: Editorial Debate.

RIVERA, Miguel

- 1982 *Los mayas, una sociedad oriental*. Madrid: Editorial de la Universidad Complutense.
- 1993 «La mirada maya sobre las huellas de los antepasados». *Historia y Fuente Oral*, 9: 91-101. Barcelona.
- 1995 *Laberintos de la Antigüedad*. Madrid: Alianza Editorial.
- 1999 «Espejos mágicos en la cerámica maya». *Revista Española de Antropología Americana*, 29: 65-100. Madrid.
- 2001 *La ciudad maya. Un escenario sagrado*. Madrid: Editorial Complutense.

RIVERA, Miguel y Ascensión AMADOR

- 1994 «Más opiniones sobre el dios Chak». *Revista Española de Antropología Americana*, 24: 25-46. Madrid.
- 1997 «Arqueología y etnografía en Oxkintok». *Revista Española de Antropología Americana*, 27: 113-128. Madrid.