

# *Un punto de vista sobre el mito central del Popol Vuh \**

Miguel RIVERA DORADO

(*Universidad Complutense*)

## EL MITO

La historia sagrada que tiene como protagonistas a los héroes divinos Hunahpú e Ixbalanqué es la tercera parte del ciclo de mitos cosmogónicos llamado Popol Vuh. Constituye el fragmento fundamental, por su amplitud y carácter, de esta narración maya-quiché; comprende de la línea 1.674 a la 4.708, es decir, el espacio dedicado a la tercera creación del mundo según Edmonson (1971, vii-xvii), o líneas 858 a 2.720 en la versión castellana de Agustín Estrada Monroy (1973).

El concepto de mito ha sido objeto de numerosos debates desde que la antropología inició su andadura de ciencia autónoma a mediados del pasado siglo. Para nuestros intereses actuales, en tanto en cuanto deseamos subrayar el papel que cumple el Popol Vuh dentro de la categoría de vehículos de comunicación social —para transmitir instrucciones o como táctica de aprendizaje—, conviene citar las palabras de Mircea Eliade (1961, 11): «El mito se define por su modo de ser: no se deja atrapar como mito sino en la medida en que *revela* que algo se ha *manifestado plenamente*, y esta manifestación es a la vez *creadora y ejemplar*, puesto que funda tanto una estructura de lo real como un comportamiento humano»; y también la advertencia de Edmund Leach (1978, 97): «Los enunciados mito-lógicos entran en conflicto con las reglas lógicas de la experiencia física ordinaria, pero pueden tener sentido “en la mente” con tal de que el hablante y su oyente, o el actor y su auditorio, comparten las mismas ideas convencional-

---

\* Este artículo reproduce, ampliada y con algunas modificaciones, la comunicación que presentamos al I Coloquio Internacional de Mayistas, celebrado en la ciudad de México en el verano de 1985.

les sobre los atributos del tiempo y el espacio metafísicos y de los objetos metafísicos».

El mito de Hunahpú e Ixbalanqué, al igual que suele ocurrir en otros casos semejantes, guarda un estilo de expresión y se atiene a una cadencia rítmica que denuncian su calidad de lectura corriente o su aptitud para la difusión oral. El relato es portador de mensajes codificados que pueden ser retenidos más fácilmente por la memoria a través de esa forma «poética», y, aunque varios autores se niegan a admitir que fuera un texto cantado, lo cierto es que recuerda de inmediato al extenso género de los romances, los cantares de ciego o la literatura de cordel. Tal circunstancia sugiere además el carácter ejemplar que es común, desde luego, a esta clase de narraciones; tratándose de un viaje largo y peligroso, nuestra opinión es que encubre dos sentidos generales, uno relacionado con las prácticas iniciáticas que jalaban el cambio de estado de los miembros de la sociedad, y otro acorde con una serie de advertencias fundamentales impartidas a los caminantes que cruzaban las junglas mayas. Así, la hipótesis que procuraremos establecer en el presente ensayo puede descomponerse en los siguientes puntos:

1. El mito de los gemelos divinos contenido en el Popol Vuh tiene por tema un arduo y dramático periplo, el descenso del sol a los infiernos, equivalente lejano del paso de Ra por el Duat egipcio.

2. Como parecen indicar las escenas pintadas en las cerámicas funerarias clásicas, los distintos episodios del cuento son otras tantas etapas del rito de paso culminante en la biografía de los individuos: la transición del estado de vida terrenal al de los muertos que habitan el inframundo o más allá. Los mitos mesoamericanos de nacimiento o creación de los astros, como el de la transformación de Tecuciztécatl y Nanahuatzin en Teotihuacán, expuesto por los informantes de Sahagún (*Códice Matritense de la Real Academia*, fol. 180; León-Portilla, 1976, 23-25), suelen enfatizar la necesaria muerte de los héroes, previa a la sublime mutación, lo mismo que el terrible cariz de las pruebas que deben afrontar, todo ello típico de los llamados ritos de paso.

3. La forma literaria del mito se inspira seguramente en remotos acontecimientos históricos y relaciones de diversa índole entre el altiplano septentrional de Guatemala y las tierras bajas centrales del área maya. Como reminiscencia de aquellos contactos, y sobre la base de algunos indicios que iremos señalando, se puede afirmar que el relato encierra una clave para que los viajeros que debían trasladarse desde los valles serranos a la tierra caliente del Petén y Belice pudieran orientar su ruta de manera conveniente.

4. Esa clave es simultáneamente geográfica y astronómica, ofreciendo indicaciones acerca de los accidentes del terreno y sobre la posición relativa de las estrellas o cuerpos siderales en determinadas épocas del año. Para ello se describe el trayecto ideal del sol y la luna —y quizás también Venus— en

el firmamento nocturno, es decir, de Hunahpú e Ixbalanqué en el tenebroso país de Xibalbá.

Aunque el Popol Vuh es con certeza la fuente indígena americana mejor conocida, nos tomaremos la libertad de hacer un resumen del fragmento que aquí nos interesa:

Hun Hunahpú, señor del reino superior, es atraído al reino inferior y sacrificado junto a su hermano Vucub Hunahpú por los gobernantes de Xibalbá. Su cabeza, colgada de un jícaro en el lugar llamado Pucbal Chah, logra engendrar en la doncella Ixquic a los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué. Venidos a la tierra a su debido tiempo, pues la madre había huido a la morada de Hun Hunahpú, son requeridos por los señores del inframundo y se ponen en camino. Pasando entre varios ríos y barrancas llegan a la encrucijada donde los esperan los poderosos jefes de Xibalbá; son sometidos de inmediato a una serie de pruebas, entendiendo que el fracaso en cualquiera de ellas significa el aniquilamiento. En la Casa Oscura deben mantener intactos unos cigarros y unas astillas de pino, aparentemente encendidos pero sin consumirse; en la Casa de las Navajas pueden ser despedazados, pero además tienen que buscar flores de diferentes colores; en la Casa del Frío procuran sobrevivir al granizo; en la Casa de los Tigres entretienen con huesos a los peligrosos animales; en la Casa del Fuego muestran su naturaleza incombustible; en la Casa de los Murciélagos resulta decapitado Hunahpú, mas la astucia y habilidad de Ixbalanqué no tardan en hacerle volver a la vida, y engañan de paso a los señores de Xibalbá en el patio del juego de pelota. Por último, avisados los muchachos que se ha preparado su muerte en una enorme hoguera, ellos mismos se arrojan valientemente al fuego, no sin antes haber dado instrucciones a los profetas para que aconsejen a sus enemigos un tratamiento de los cadáveres que les sea favorable. Hecho así, los huesos molídos de los héroes son arrojados al río, y en el fondo del agua renacen para embauchar seguidamente a los ingenuos señores del mal, para tomar venganza de la muerte de Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú, para humillar a los pobladores de Xibalbá, y para, al final, elevarse hacia el firmamento convertidos en el sol y la luna, iluminando la bóveda celeste y la faz de la tierra.

Hay quien ha considerado al Popol Vuh como la historia de un enfrentamiento étnico, los descendientes de Ixpiyacoc e Ixmucané contra los linajes de Xibalbá, y hay también otros muchos autores que sugieren que se trata de un mito de fundación pues el ciclo conduce por último a explicar el establecimiento del pueblo quiché en su territorio guatemalteco. En este sentido vale la pena reseñar el curioso paralelismo existente entre la denominada relación de Diego Vicente (Cook, 1983, 135-140) sobre la fundación de Momostenango y el mito acerca del origen de la ciudad arqueológica yucateca de Oxkintok, recogido en Maxcanú por Ascensión Amador (1987), ya que en ambos casos los héroes fundadores respectivos apoyan su mágica actividad en la presencia de un monstruo devorador de

seres humanos oculto en el interior de una cueva-santuario, cuya muerte aparece como la vía de resolución del conflicto entre la edad mítica o cosmogónica y la edad propiamente histórica. Igualmente, fieles al canon indígena de la reiteración sucesiva de los arquetipos simbólicos en cada uno de los episodios o capítulos del ciclo narrativo, Hunahpú e Ixbalanqué se ven obligados a dar muerte a los monstruos que habitan los vericuetos de Xibalbá —la caverna por excelencia, el interior de la tierra— para lograr trascender la edad arcaica presolar e inaugurar la edad humana gobernada por los astros luminosos del firmamento actual. En tal situación la muerte no es sólo condición de la vida, sino la señal necesaria del fin de una etapa, y debe ser protagonizada por los fundadores (los ejecutores) y por seres monstruosos, es decir anormales e indiferenciados, encarnación del caos o desorden original (las víctimas), mitad humanos y mitad animales en el caso momosteca —y en el mito helénico del minotauro, por ejemplo— o mezcla de especies animales en otros relatos mayas, pero siempre enemigos de la humanidad venidera, asesinos o devoradores, representación, en fin, de las fuerzas negativas, opuestas a la creación y al cambio.

Por otro lado, algunos indicios apuntan a una mezcla de tradiciones de las tierras bajas y las tierras altas presentes en el Popol Vuh. Y es precisamente del pueblo chontal de Acalan de donde parece que proceden numerosas interpolaciones al texto quiché, como, por ejemplo, la curiosa sinonimia de Hun Bats y Hun Chouen, siendo este último personaje un nombre calendárico propio del área de bosque tropical (Cf. René Acuña, 1983). Aunque la hipótesis de Acuña sobre la posible intervención de fray Domingo de Vico en la redacción del Popol Vuh sea difícil de probar por el momento, la *Theologia indorum* del religioso de Ubeda representa igualmente una curiosa mezcla de tradiciones mitológicas que nos permite insinuar, por mor de la concordancia de las fuentes, que en las experiencias vividas por los indígenas durante sus viajes —de donde arrancan, según nosotros, muchos de los símbolos que dan forma al libro sagrado—, jugó un destacado papel la práctica caminante de los famosos mercaderes de Itzamkanac. Ellos atravesaban con asiduidad las regiones intermedias desde el golfo de México al de Honduras, ellos pudieron proporcionar valiosas noticias a los que iniciaban el periplo partiendo de las verapaces, y ellos, quizás, eran descendientes y herederos de los viejos habitantes clásicos de la zona fronteriza entre Tabasco y Campeche (un territorio mencionado en los escritos nativos mesoamericanos bajo los nombres de Tlillan o Tollan, es decir, la verdadera y genuina Tula) lo mismo que los quichés y otros grupos de las altiplanicies de Guatemala que debieron emigrar a sus nuevos hogares al finalizar el período. Por supuesto que este argumento justificaría por si solo la presencia en el Popol Vuh de numerosas referencias originarias de las tierras bajas, pero es interesante suponer simultáneamente que en los senderos que cruzaban el Petén se confundían también los pasos, las voces, los relatos y las inquietudes de mercaderes de diversos rumbos.

## LOS PERSONAJES

La genealogía de los gemelos citada por el Popol Vuh se remonta a la pareja Ixpiyacoc e Ixmucané, que engendraron en la oscuridad de la noche a Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú. El diccionario quiché de Edmonson tiene la siguiente entrada para Ixpiyacoc: dios creador de la adivinación, representa el principio masculino, padre, abuelo y bisabuelo, asociado con el coyote, el tapir, la turquesa (?), la talla escultórica, el cielo, la yesca, el sol y el maíz. Y para Ixmucané: diosa de la adivinación, llamada madre, abuela y bisabuela, relacionada con el aspecto femenino de la creación, zarigüeya antes que coyote, cerdo antes que tapir, jade antes que turquesa (?), grabar antes que esculpir, tierra antes que cielo, incienso antes que yesca, luna antes que sol, frijoles antes que maíz, formadora antes que creadora (Edmonson, 1965, 48)<sup>1</sup>. Casi sobran los comentarios, se trata de las dos caras de la realidad, las dos regiones cósmicas cuya unión o hierogamia dará origen a los astros, la luz, el tiempo, el mundo y la vida; el resto de los mitos de creación mesoamericanos registran este mismo acontecimiento bajo diferentes nombres o particularidades, bien sea, por ejemplo, la bola celestial penetrando en el regazo de Coatlicue o las flechas de Mixcoatl dirigiéndose hacia Chimalman (Cf. Graulich, 1975 y 1983).

Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú son las denominaciones de dos días del ciclo calendárico adivinatorio quiché de 260 divisiones, el *cholquih* que los yucatecos llaman *tzolkín* y los mexicanos *tonalpohualli* y sugieren que

<sup>1</sup> ESTRADA MONROY (1973, 271) descomponen los nombres en *piya*: deslizarse, salir; *coc*: recipiente que guarda algo, tortuga, calabaza; *mu*: ocultar en el agua, sumergir; *can*: amarillo; *e*: cosa propia. De aquí, Ixpiyacoc sería el sol que se desliza hacia lo alto, es decir, la aurora, e Ixmucane sería el sol que se sumerge en el agua, es decir, el ocaso. Otros autores ofrecen sus particulares etimologías, resumidas por Edmonson (1971, 5); el investigador norteamericano piensa que están aquí implicados un par de nombres genealógicos nahuas, que reconstruye de la manera siguiente:

*yex-pa-ococ (an-e)*: «tres veces en otros dos lugares»

*yex-(pa)-omocan-e*: «tres veces en cada uno de los dos lugares»

y que traduce como:

*yexpaooc*: bisabuelo

*yexomocan*: bisabuela

Llamando al mismo tiempo la atención sobre la advertencia de Adrián RECINOS (1964, 165) en cuanto al paralelo mexicano de la primera pareja (o de los primeros padres) Cipactonal y Oxomoco, los inventores de la nigromancia según afirma el diccionario de Rémi Simeón, creados por Quetzalcoatl y Huitzilopochtli (Xoxouhqui Tezcatlipoca o Tezcatlipoca Azul). Tocante a esto cabe señalar que el Popol Vuh presenta en todo momento a Ixpiyacoc e Ixmucané como adivinos, echadores de la suerte con los granos de maíz y de tzít (por ejemplo, RECINOS, 1964, 28-29), y que de igual manera son calificados Cipactonal y Oxomoco en diversas fuentes (por ejemplo, se les puede ver dedicados a esa tarea en el Códice Borbónico). Entre los mayas el tiempo era la manifestación del destino, que se estudiaba a través de la adivinación; no es raro, por tanto, que los padres de los astros, los fundadores del tiempo, tengan ese oficio como la suprema de sus cualidades.

a los personajes así conocidos se les había dado, según era costumbre, los nombres correspondientes a los días de su nacimiento. Hun Hunahpú era simbólicamente la jornada con que se iniciaba el *cholquih*, y por ello vástagos, junto con Vucub Hunahpú, que era simbólicamente la jornada con que terminaba, de Ixpiyacoc e Ixmucané. Los equivalentes yucatecos eran Hun Ahau y Uuc Ahau; Ahau significa «jefe» o «señor» y es el apelativo característico del sol, cuyo emblema es una flor de cuatro pétalos<sup>2</sup> - el mismo día mexicano es Xochitl, «flor» -, de manera que la luna, su lado femenino, se escribe Ixau. Ahpú significa «el de la cerbatana», y esta es, en los mitos kekchi y mopán del sol y la luna, el arma del joven dios solar (Thompson, 1960, 87); Hunahpú, lógicamente, quiere decir «cazador», referencia obvia a la actividad preferida del sol y de los gemelos divinos en el Popol Vuh durante el lapso de su estancia sobre la superficie de la tierra.

Pero también el planeta Venus era famoso en la antigua Mesoamérica por su habilidad con los dardos. Los *Anales de Cuauhtitlan* mencionan la variedad de objetivos de Quetzalcoatl-Tlahuizcalpantecuhtli, es decir, el Señor del Alba, el lucero de la mañana (*Códice Chimalpopoca*, 1975, 11), y en el Códice de Dresde hay un largo capítulo (las llamadas tablas de Venus) dedicado a los funestos augurios de las apariciones periódicas del luminoso cuerpo, donde se le puede contemplar en efigie antropomorfa flechando a los seres humanos y a sus medios de subsistencia (Thompson, 1972, 62-71). Hay que suponer que la actividad con los proyectiles era una metáfora del brillo superior de esos astros, lo que nosotros llamamos «rayos» de luz. Los mayas de las tierras bajas creían que la fase de visibilidad como estrella de la mañana de Venus duraba 236 días, y como estrella vespertina 250 días, ambas cifras próximas al tiempo real que transcurre entre 1 Ahau y 7 Ahau del ciclo *tzolkín*. También en Yucatán 1 Ahau es precisamente el día consagrado a Venus y, además, Hun Ahau es un nombre para la terrible divinidad del planeta. En la secuencia del relato mitológico contenido en el Popol Vuh hay que tener en cuenta que Hun Hunahpú precede a Hunahpú en el descenso a Xibalbá, como Venus precede al sol cada mañana en el horizonte oriental, y de la misma forma que aparece por las tardes en el horizonte occidental antes que el sol se hunda en las profundidades del ocaso.

Francis Robicsek y Donald Hales han investigado la posible iconografía del padre y el tío de los héroes Hunahpú e Ixbalanqué en las vasijas pintadas del periodo Clásico. En el vaso número 117 de los que incluyen en su libro (Robicsek y Hales, 1981, 91 y 150) tal vez esté representado Hun Hunahpú saliendo del interior de la tierra, un enorme caparazón de tortuga;

---

<sup>2</sup> Signo del universo de cuatro lados, definido con esta forma merced a los movimientos del sol entre los trópicos y de levante a poniente. El culto al astro rey es seguramente el más importante en las religiones mesoamericanas; el hallazgo de una cueva con planta de flor de cuatro pétalos bajo la pirámide del sol de Teotihuacán sugiere que el mismo Tlaloc pudo ser el primero de estos grandes dioses, desplazado de tal papel solamente en la época tardía, lo cual vendría también avalado por su conexión con el llamado signo del año.

a uno y otro lado se sitúan dos personajes que muy bien pudieran ser los gemelos divinos; el registro jeroglífico parece sugerir una interpretación parecida, lo mismo que las manchas negras en el cuerpo de uno de los personajes (signo de muerte, pues Hunahpú fue muerto en la Casa de los Murciélagos), y las señales de piel de jaguar en el cuerpo del otro personaje (componente básico de su nombre y de su naturaleza lunar y nocturna). También cabe la posibilidad de que la escena de decapitación pintada en el famoso vaso Widenmann del Museo de Arte de la Universidad de Princeton (Coe, 1978, 16-21) corresponda a la ejecución de Hun Hunahpú ante el supremo señor del inframundo, el dios L, aunque varios autores la interpretan como la muerte de uno de los héroes a manos de su hermano, según se narra en la última parte del mito (Cf. Robicsek y Hales, 1981, 107; Recinos, 1964, 98). La afinidad del dios L con Hun Hunahpú se pone de manifiesto en los atributos venusinos que ambos comparten, si bien, ciertamente, parecen éstos más explícitos en el caso de la deidad del sombrero de plumas de Moan (Cf. Closs, 1979).

La esposa de Hun Hunahpú se llamaba Ixbaquiyalo, nombre que para fray Francisco Ximénez significa «huesos atados», pero que Edmonson considera una derivación del náhuatl *cipactli-atl*, es decir, «lagarto (o cocodrilo)-papagayo» (Edmonson, 1971, 58). Georges Raynaud ofrece, sin embargo, la traducción que parece más ajustada al contexto, pues lee el nombre quiché Batziyalo, que sería «paridora» («dadora», e incluso «amamantadora») «de monos» (Raynaud *et al.*, 1964, 185). Lo cierto es que de esta pareja nacieron Hunbats y Hunchouen, dos muchachos-simios que se pueden identificar con la especie del aullador de Guatemala (*Alouatta spp.*); ése es el sentido de sus nombres, que apuntan hacia actividades artísticas e intelectuales, como el Popol Vuh se encarga de precisar. Al igual que en otras civilizaciones, los mayas eligieron al mono para que simbolizara el trabajo humano de imitar la realidad, de crear la ilusión; en yucateco, Chuen es el día «mono» de la serie de veinte del ciclo adivinatorio, y *ah chuen* quiere decir «artesano» en el lenguaje corriente.

La segunda mujer de Hun Hunahpú es Ixquic, hija de un noble de Xibalbá; su nombre significa «mujer sangre» o «pequeña sangre», y, por ende, vida, raza, progenie, etcétera; también, significativamente, pelota para el juego y la goma elástica con la cual está hecha (Cf. Edmonson, 1965, 47; Raynaud *et al.*, 1964, 187). Su padre era Cuchumaquic, «sangre reunida», clara referencia al principio de esa fundamental línea genealógica. Más poderosos que el abuelo materno de los gemelos divinos eran, no obstante, los señores Hun Camé y Vucub Camé, gobernantes máximos del lugar de la tristeza, cuyos nombres calendáricos se traducen por 1 Muerte y 7 Muerte, palpable oposición de los hermanos Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú en la forma «tiempo de vida» *versus* «tiempo de muerte», o «pronóstico de vida» *versus* «pronóstico de muerte» (en una palabra, lo que está por encima de la tierra frente a lo que está por debajo, el calor y la luz frente al frío y las tinieblas).

Luego de una portentosa concepción y de ser condenada por los jefes de Xibalbá, Ixquic busca refugio en casa de su suegra y allí nacen los auténticos protagonistas del mito, los gemelos divinos Hunahpú e Ixbalanqué. A ellos pertenece la gloria del triunfo sobre las fuerzas del mal y el logro de haber llevado a término el arriesgado periplo por el inframundo, vengando el cruel suplicio del padre y el tío. Hunahpú quiere decir «señor» y «jefe», equivalente al yucateco Ahau, y es título que se aplicaba a los más destacados y brillantes cuerpos siderales, por eso quizá significa también «cazador», ya que, según hemos afirmado antes, los rayos del sol y de Venus, por ejemplo, eran como venablos que penetraban en los seres que residían encima de la superficie de la tierra. También se ha dicho que en las leyendas suelen ser los astros humanizados contumaces monteros, siempre dispuestos a hacer uso de la cerbatana. Hunahpú, como ya sabemos, es un nombre de día en la serie de veinte del ciclo adivinatorio. Aunque el Popol Vuh dice explícitamente que Hunahpú se convirtió en el sol después de ascender al firmamento, algunos autores consideran que puede tratarse del planeta Venus, siendo entonces Ixbalanqué el sol (es decir, el sol y la luna, puestos que ambos son un único ser en dos momentos diferentes de su peregrinar cósmico). Al menos ciertos datos parecen apoyar tal interpretación, como el sexo masculino de los dos héroes, cuando en la mayor parte de la literatura mítica moderna la luna es siempre femenina; un mejor acomodo de las creencias sobre Venus con los atributos del dios GI de la tríada palencana (hay un lejano parecido – por ejemplo, en la barba – entre GI y la figura central de la página 46 del Códice de Dresde), imagen terrorífica en las representaciones cerámicas; y asociaciones con fechas del ciclo de Venus, según veremos más adelante. No obstante, y por las razones que se irán desprendiendo de nuestra exposición, es preferible por ahora mantener la hipótesis más generalmente admitida.

Un simbolismo más complicado posee Ixbalanqué, literalmente «la del venado-jaguar», o, de manera más simple, «Jaguar Venado», puesto que Ix –decimocuarto día de la veintena– es en sí una alternativa a *balam* que significa lo mismo: jaguar. Sin embargo, *balam* puede también emplearse para calificar a un sustantivo, con el sentido de poderoso y fuerte, y es muy probable que utilizaran de ese modo el apelativo los gobernantes mayas. Todo permite suponer que en el Popol Vuh el héroe Hunahpú encarna el sol, y, dando esto por sentado a pesar de las observaciones que acabamos de hacer, Ixbalanqué, su hermano gemelo, es el sol de la noche (la otra cara del sol), es decir, la luna. La denominación resulta contundente: *keh* es «venado» – y el nombre del séptimo día de la veintena –, el animal solar en multitud de mitos mesoamericanos<sup>3</sup>, pero *balam* es jaguar, o sea, la noche<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Véanse, por ejemplo, estas frecuentes asociaciones entre el sol y el venado en THOMPSON (1979, 428-446).

<sup>4</sup> Se trata de una bestia de costumbres nocturnas y su piel manchada es metáfora del firmamento estrellado. Muchos investigadores de la iconografía maya estarían de acuerdo en que los llamados «jaguares del inframundo», tan abundantes en las escenas de la cerámica

Ixbalanqué es un joven varón, mas su naturaleza es también femenina como la luna y la propia noche (y eso es, precisamente, lo que puede sugerir el prefijo *ix*). Las astas de los venados son a menudo emblemas de los gemelos divinos, pues nacen iguales en pareja de una misma cabeza. En el Mayab, los animales relacionados constantemente con el sol y la luna, y que fueron a la vez sus símbolos gráficos, son el venado y el conejo. La cabeza del venado es variedad del signo *k'in* en números de distancia, y la conexión entre la luna y el conejo es bien notoria en los relatos de toda Mesoamérica; en Jaina hay figuritas de la diosa de la luna abrazada a un conejo, y semejante camaradería se observa en diversos contextos jeroglíficos. Una historia muy extendida asegura que el órgano sexual de la mujer-luna, necesario para consumar su intimidad con el hombre-sol, fue hecho por el golpe de la pezuña hendida del venado. Uno de los glifos que identifican a la ciudad de Palenque es una calavera que bien pertenece a un venado o a un conejo; Linda Schele (1980) cree que los palencanos llamaban al territorio del centro ceremonial «el sitio de la muerte del sol y la luna» por ser la más occidental de las residencias reales, la más próxima a la entrada del inframundo. Ciertamente, en Palenque existen representaciones del sol desplomándose en el reino inferior, con el que se confunden los reyes difuntos. Por último, en algunas cerámicas clásicas se ve a un ciervo cabalgado por una mujer joven (Robicsek y Hales, 1981, 20; Pendegast, 1966): ¿son quizás los gemelos en determinado episodio ocurrido en Xibalbá?, ¿tal vez el sol rescatando a su hermano (o hermana, o esposa, como señalan otras versiones del mito cosmogónico) de los señores del país de los muertos, a la manera de Orfeo y Eurídice, o simplemente llevándosela consigo cual Zeus y Europa?

El aspecto de Hunahpú en las escenas de la cerámica difiere de la de Kinich Ahau (o dios G) tal como lo conocemos en la estatuaria y los códices. Esto se debe seguramente a que el héroe es todavía joven, existe justo en el tiempo primordial de la creación del universo, mientras que Kinich Ahau es el sol eterno, ya formado y viejo, con la edad del mundo en su rostro. Por idéntica razón, Ixbalanqué no es exactamente Ix Chel (o Sak Chup, como quiere nombrarla Yuri Knorozov, 1982, 25), aunque la luna, por su carácter cambiante, conserve siempre en la iconografía un aire juvenil, que alterna con facciones de venerable ancianidad si es necesario indicar tal cualidad en el contexto. Visto con rigor, Hunahpú e Ixbalanqué no son *aún* los astros, por más que en la mentalidad maya el futuro esté siempre en el presente; su destino es la gran transformación que ya se adivina desde que aparecen en el escenario del mito.

En muchas religiones antiguas descubrimos las figuras de los gemelos divinos (Rivera, 1986, 82-87). Los dos Nasatiya, llamados también Advin en

funeraria o en las apoteosis reales (como en el dintel 3 del Templo I de Tikal), son manifestaciones o apariencias infernales de los astros que pasan por fases de ocultamiento periódico.

la India, forman parte de las principales divinidades indoiranias. Son dadores de salud, de juventud y de fecundidad, socorren tanto a los enfermos como a los enamorados o a las solteras que ansían marido. Los dioscuros, Cástor y Pólux, hijos de Leda, eran protectores de la juventud guerrera, de los púgiles y los aurigas. En una batalla Cástor cayó herido de muerte; Pólux fue también derribado, y cuando su padre Zeus vino para recogerlo, pidió que le dejara sucumbir junto a su hermano de igual modo que habían vivido unidos e inseparables. Zeus dispuso que los gemelos permaneciesen alternativamente un día en el cielo y otro en las tinieblas del Hades, y así, por su amor fraternal, pasaron a encarnar la imagen de la sucesión del día y la noche, la luz y la oscuridad.

Son éstos paralelismos que sería necesario analizar con mayor detalle, pero en los que no podemos detenernos ahora, a pesar de que los cuentos y leyendas sobre las mocedades de los dos astros principales del firmamento ocupan el lugar preferente en la mitología maya de todos los tiempos, y cualquier hipótesis al respecto hará avanzar sustancialmente el conocimiento de su religiosidad. Pasemos, pues, a seguir a Hunahpú e Ixbalanqué en su prodigioso descenso al reino del dolor, a Xibalbá.

## EL VIAJE

La selva es como el mar o el desierto, existen pocas referencias útiles para que el viajero pueda orientarse; por eso los mayas, que ejercían un activo comercio a finales del período Clásico, impulsaron las observaciones astronómicas que permitían a los mercaderes hallar la ruta en la oscura noche de los trópicos. Los estudios y descubrimientos sobre las estrellas se plasmaron, sin duda, en libros y mapas que portaban los expedicionarios, pero también en leyendas, mitos, cuentos y canciones, los cuales, fácilmente aprendidos de memoria, se transmitían oralmente de generación en generación. La caravana que cruzaba el bosque, el navegante que se aventuraba en el océano, los peregrinos que pretendían alcanzar los lejanos santuarios, los guerreros que regresaban de una incursión victoriosa o que huían tras la derrota, y hasta el labriego que volvía ya anochecido de su milpa, habían oído repetir las hazañas de los héroes viajeros, seres portentosos que penetraban audazmente en regiones hostiles y desoladas. Llenas de peligros que sabían sortear con astucia y valor. La cualidad ejemplar e instructiva de los relatos iba más allá de los modelos de comportamiento o de la legitimación de la estructura social, nosotros creemos que muchos de ellos eran auténticas guías para el caminante, descripciones de las rutas e inventario de las señales que proporcionaban orientación. Tal es uno de los sentidos, por ejemplo, que posee en el Viejo Mundo la leyenda del décimo trabajo de Hércules, como han demostrado Rutta Rosenstingl y Emilia Solá (1977), y seguramente no es el menos importante en poemas de la envergadura de la Odisea.

Es posible, por tanto, que algunas historias o narraciones recogidas en la época colonial y en tiempos más recientes contengan información geográfica y, sobre todo, datos acerca de la situación y movimientos de los cuerpos celestes. De hecho, el *Popol Vuh* es un tratado sobre el origen y características del sol, la luna y probablemente Venus; se cuenta allí abiertamente el itinerario que siguen por el reino de las tinieblas, es decir, durante la noche; algunos de sus capítulos pueden entenderse como la enumeración de las fases de los astros, simbolizadas por medio de oclutamientos en «casas» o lugares que corresponderían a parcelas del firmamento, constelaciones, etcétera. Es, visto así, un libro de astrología y, por ende, horóscopo presto a la interpretación de los sacerdotes, clasificación que, desde luego, no empece a su virtud de sagrado texto funerario para la enseñanza o imitación tal vez amuleto mismo de los señores mayas difuntos, que se llevaban a la sepultura fragmentos pintados en el cuerpo de recipientes de arcilla como elemento sustantivo del último rito de paso. Nosotros procuraremos mostrar ahora que el mito de Hunahpú e Ixbalanqué, personajes de los que hemos determinado sus principales rasgos simbólicos, puede ser considerado también un itinerario, usado por los que se verían obligados a recorrer las junglas centroamericanas.

1. Hun Hunahpú y Yucub Hunahpú comenzaron su aventura *bajando* por el camino de Xibalbá, descendiendo por unas escaleras muy inclinadas hasta llegar a la orilla de un río que corría rápidamente entre los barrancos llamados Nu zivan cul y Cuzivan. También Hunahpú e Ixbalanqué, después de cruzar varios ríos y barrancas, pasaron cerca de unos pájaros conocidos como Molay.

La *bajada* a Xibalbá equivale a la *entrada* en el interior de la tierra. Como señala acertadamente Duncan Maclean Earle (1983, 301) todavía hoy en el área quiché los barrancos son zonas inseguras, dominio de la mujer porque es ella quien va al río a lavar ropa o buscar agua, y quien va a las escarpadas paredes con objeto de recoger ciertas plantas, pero sobre todo debido al simbolismo femenino de oscuridad y humedad, y a la forma, que es una estrecha entrada en el cuerpo del mundo. En este sentido los barrancos se parecen a las cavernas y los cenotes, aunque éstos son lugares de transición o ruptura excepcionales mientras que aquéllos muestran el paso gradual a un mundo diferente donde cambia el clima y la vegetación. Es decir, las profundas quebradas del *Popol Vuh* son el símbolo más adecuado para indicar la comunicación entre dos ámbitos de la realidad conectados pero opuestos: alto frente a bajo, exterior frente a interior y masculino frente a femenino. Dentro de la tierra se encuentra el feudo de la mujer, de Ixquic, que debe ser la madre futura de los héroes Hunahpú e Ixbalanqué. El viaje de tales magos al interior de la tierra es una penetración, simboliza la unión sexual del cielo y la tierra, la hierogamia fundamental que dará origen a los astros luminosos (Cf. Rivera, 1986, 64), por ende al tiempo, premisa indispensable para la aparición de los seres

humanos. La fusión de lo que debe estar separado, lo de arriba y lo de abajo, produce insospechados y tremendos efectos: es el acontecimiento *más* adecuado como preámbulo a la *más* violenta de las conmociones, la creación de la vida terrenal. No es raro, por tanto, que en algunas cuevas

por ejemplo, en Naj Tunich, donde además hay una clara y muy significativa asociación entre las expresiones de la sexualidad y el juego de pelota— existan representaciones fálicas, eróticas, o que se llevaran a cabo rituales conectados con la fertilidad. De un modo u otro el individuo que entra en las grutas o que viaja desde el altiplano a las selvas del Petén reproduce el acto trascendental que se encuentra en los comienzos del mundo conocido, relatado de varias maneras en las cosmogonías mesoamericanas. Y este carácter sacro del periplo de los mercaderes o los peregrinos añade solemnes connotaciones a la descripción de la ruta que nosotros pensamos puede entreverse en los textos mitológicos.

No cabe duda, pues, que el trayecto parte de una región elevada y llega en seguida a otra más baja. Cualquier punto de las tierras altas de Guatemala en los Cuchumatanes y la Alta Verapaz puede ser el inicio. Quizá Nebaj o Chamá, lugares bien comunicados con el Petén en el período Clásico, o Cahabón, por donde atraviesa un camino de mercaderes hasta el día de hoy que enlaza Cobán con el sur de Belice. Los rasgos geográficos de la región de Nebaj encajan correctamente en la descripción del Popol Vuh, ya que en una distancia de cuarenta y cinco kilómetros la altitud se reduce casi tres mil metros; los ríos Xacbal y Cotzal corren entre gargantas cuyo desnivel alcanza los setecientos metros, y las fuertes pendientes están atenuadas aquí y allá por terrazas (que parecen escalones) favorables para la ocupación humana<sup>5</sup>.

Personalmente, nos inclinamos a creer en tres rutas principales que partían del altiplano septentrional de Guatemala desde los tiempos formativos; la primera desde Cobán-Cahabón por los ríos Cahabón y Sarstún hacia el noreste, arribando a Pusilhá y Lubaantún y el golfo de Honduras;

<sup>5</sup> RECINOS (1964, 170) observa que el recinto donde jugaban a la pelota Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú cuando vinieron a ellos los mensajeros de los señores de Xibalbá se llama Nim-Xab Carchah, o sea, la gran Carchah, centro importante de población en la Verapaz que parece el sitio elegido por los quichés como escenario terrestre del mito. De ser así, este lugar, el pueblo de Carchá que todavía existe a pocos kilómetros de Cobán, fue punto de partida del viaje al reino infernal. Los quichés guardaban sin duda memoria del tiempo que residieron en las tierras bajas, sujetos quizá a los soberanos de las ciudades clásicas, y de ahí la sumisa respuesta que merecen en la narración las convocatorias de los gobernantes subterráneos. Es fácil percibir, además, la fusión de las tradiciones históricas con las creaciones cosmológicas: se dice que los de Xibalbá eran los Ah-Tza, los Ah-Tucur, palabras que significan «los malos», «los búhos» (calificativos y animales característicos del inframundo), pero que pueden hacer referencia también a los del Itzá (Petén) y Tecolotlán (Verapaz), dos regiones a las que no pudieron extender sus conquistas los quichés pero en las que habían vivido —o con las que habían mantenido estrechas relaciones— en otras épocas. La palabra *zivan* es barranco, lo cual conduce a designaciones comunes de la topografía prehispánica del norte de Guatemala, mas al mismo tiempo quiere decir gruta o cueva, y entonces hay que señalar su valor simbólico, pues las cavernas eran consideradas puertas o vías de comunicación con las capas inferiores del universo en el pensamiento religioso de toda el área maya.

la segunda desde la sierra de Chamá, por el Chixoy al Pasión y al lago Petén Itzá, tocando las grandes ciudades del centro y noreste del Petén, y llegando quizá a Belice hasta Xunantunich y Altún Ha; la tercera, que tal vez partía de la zona de Nebaj, por los ríos Xalbal y Lacantún al Usumacinta, y acaso hacia el noroeste, llegando a la Chontalpa y el golfo de México. Distintos indicios históricos y etnográficos apoyan estas conjeturas, y pueden citarse además las supuestas vías de difusión de los materiales teotihuacanos, la cerámica anaranjada fina, etcétera; pero aún más convincentes son los argumentos que presentan Adams (1978) y Hammond (1978) sustentados por experiencias propias o informaciones tradicionales de indígenas viajeros y mercaderes. Lógicamente, las rutas más importantes se entremezclaban con desviaciones y ramales en otras direcciones; contactos entre la región de Cobán, Altar de Sacrificios y Yaxchilán son al parecer seguros durante el Clásico Tardío; de Kaminaljuyú a Tikal, por la ruta de Cobán, pueden emplearse menos de veinte días sin exceso de pertrechos; de Cahabón al lago Petén se viajaba cruzando el famoso poblado de Dolores; y desde Cobán o Cahabón se puede llegar a Izabal fácilmente, luego al río Belice hasta Naranjo o Tikal.

En resumen, es posible afirmar que combinando la marcha a pie y el uso de canoas, cualquier punto de las tierras bajas centrales era accesible en un tiempo próximo a las tres semanas o un mes. El problema con que nos enfrentamos es que son varias las rutas que se ajustan convenientemente a la breve descripción geográfica inicial del Popol Vuh: en todas direcciones se atraviesan ríos y barrancas; no obstante, por el número de corrientes de agua y otras razones que aduciremos a continuación, es plausible que el camino mítico comience en las áreas actuales ixil o kekchi y siga casi en línea recta hacia el norte. Los dos ríos importantes, caudalosos (de pus y de sangre, según el texto quiché), que obstaculizan el paso de los héroes, bien pudieran ser el Chixoy y el Pasión. No olvidemos, por otro lado, que parece probado que el itinerario de la migración quiché partió de la costa del golfo de México, de la zona en torno a la laguna de Términos, y siguió por el Usumacinta y el Chixoy hacia las montañas, a Carchah y Hacavitz, y que, por el tiempo y las desventuras del trayecto, debió grabarse para siempre en la mente de los viajeros (Cf. Carmack, 1979, 73-80).

La primera referencia celeste, según creemos, se encuentra en los pájaros Molay. Edmonson (1971, 109) opina que es un ave mitológica y no la identifica, pero Estrada (1973, 276) asegura que es el pájaro conocido como pijije, o sea el *Totanus flavipes*, animal acuático de color canela que vive en ambientes pantanosos y suele cantar de noche. Señalemos en seguida que en el vaso número 10 del catálogo de la colección Pearlman (Coe, 1982, 32), dentro de una escena complicada en la que se ven personajes enfrentados en el juego de pelota y una interesante imagen cefalomorfa del árbol de la vida, aparecen pájaros y extraños signos que pueden ser estrellas. Esta cerámica clásica representa probablemente la secuencia de la derrota y sacrificio de Hun Hunahpú, cuya cabeza quedó suspendida del árbol de Puebal Chah,

pero lo mismo se interpretaría como el transitorio fracaso de los gemelos en la última parte del relato mítico. Sea cual fuere la escena, la aceptable asociación de pájaros y estrellas en los caminos del reino de la noche se aviene a nuestro propósito. Digamos también que los mexicas distinguían los meses del año mediante figuras visibles en el cielo — con toda probabilidad constelaciones —; dos de ellos, Tozozontli y Uey Tozoztli, corresponden a aves atravesadas por huesos, y tal vez además Quecholli; si tenemos en cuenta que los dos primeros caen aproximadamente en nuestro mes de abril, y el último en noviembre, es decir, en época apropiada para emprender viaje, cuando aún las lluvias no han anegado los caminos, obtendremos una relación complementaria de indudable interés (Cf. González Torres, 1979, 124-126). Ciertamente, esta clase de referencias calendáricas no podían ser útiles permanentemente, pues el año mesoamericano de 365 días duraba menos que el año trópico verdadero, así que: o bien los símbolos sólo tuvieron sentido cronológico en breves períodos muy alejados entre sí, o bien aluden a lapsos relativos una vez iniciado el trayecto en el tiempo oportuno. Nos inclinamos por esta segunda posibilidad, y por ello, suponiendo que las mencionadas aves deban interpretarse como fechas en el año, el nombre de los meses quichés poco importa —quizá Tzibe pop, Zac, Chab o Tziquin gih en el siglo XVI— sino los días transcurridos hasta que en determinado paraje del camino se veían las estrellas en una posición particular en el firmamento.

2. Los gemelos llegaron luego a una encrucijada de cuatro caminos: el camino negro, el camino blanco, el camino rojo y el camino verde. Según pudieron comprobar después que el insecto-mensajero hiciera su trabajo, el camino correcto era el negro.

El universo maya, y las diferentes capas superpuestas que lo formaban, tenían cuatro rumbos o partes que eran simbolizadas por medio de colores. En las tierras bajas el negro era el color de la dirección oeste, aunque también sugería las etapas de ayuno y penitencia, e incluso la soltería de los hombres (como si quisieran expresar con él la carencia: carencia de luz al desaparecer el sol por occidente, carencia de alimento, carencia de mujer); los pueblos nahuas, sin embargo, y quizás igualmente los quichés, solían coincidir en que el negro era el color del norte. De cualquier modo, la elección del camino negro en la encrucijada — cuya situación no podemos establecer, pero que sería una confluencia de varios senderos o corrientes de agua — conduce sin duda hacia el Petén o la cuenca del Usumacinta (Cf. Edmonson, 1971, 69).

Carmack (1979, 194) señala que en la simbología quiché el patio del juego de pelota era el camino al inframundo, el camino negro (*k'eka he*) rodeado de peligrosos barrancos, espinas y ríos sangrientos, que llevaba a Pucbal Chah («el lugar del polvo y las cenizas»), es decir, al reino de los muertos. De nuevo la referencia geográfica y el significado religioso se confunden: norte y oeste eran las direcciones que terminaban en el lugar del espanto, lo mismo para los mayas que para los grupos mexicanizados, y a la vez los

viajeros sabían que siguiéndolas alcanzarían las ciudades situadas en el corazón de la zona central. Ese camino negro, sin luz, puede indicar también la oscuridad de las cuevas, vías importantísimas de penetración en Xibalbá (Cf. Mac Leod y Puleston, 1979).

Por otro lado, en un vaso procedente de Maxcanú (Yucatán), de estilo Chocholá y fechable en el Clásico Tardío, que Michael D. Coe describe bajo el número 64 en su catálogo de la exposición del Club Grolier (Coe, 1973, 124), aparece un dios-mosquito picando al dios N (Way Kan, Ho Way Tun o Brujo Caracol, en la terminología de la escuela soviética). Siendo esta divinidad seguramente uno de los dos grandes gobernantes del inframundo, la escena debe aludir al episodio del pelo de la pierna de Hunahpú convertido en voraz insecto, recurso mágico que les valió a los gemelos la confesión de los nombres de sus enemigos, sin poseer los cuales inútil hubiera sido proseguir la aventura.

3. Despues de ser inducidos sin éxito a sentarse en la piedra ardiente, los gemelos deben entrar en la Casa Oscura, donde reina la más absoluta lobreguez. Como es sabido, Hunahpú e Ixbalanqué pasan esta primera prueba manteniendo aparentemente encendidos el ocote y los cigarros, gracias al ardid de poner en su lugar plumas de la cola de la guacamaya y luciérnagas.

Hay que hacer notar ahora que Robert Carmack (1983, 53) afirma la verificación arqueológica de las referencias históricas del Popol Vuh sobre los templos de Tojil y Awilix y las veinticuatro casas grandes de los linajes quichés. Si parece evidente que tales menciones de la última parte del libro obedecían a una realidad tangible para los indígenas que participaron en la redacción, no hay motivo para negar que algunas metáforas y elementos simbólicos de los capítulos precedentes tuvieran su reflejo en ciudades y construcciones singulares existentes y conocidas por los viajeros. Las «casas» de tormento de Xibalbá eran quizá edificios concretos de las tierras bajas y la geografía mítica del texto encontraba apoyo sin duda en la geografía política de los reinos del área central maya.

A nuestro juicio, no obstante, la Casa Oscura puede hacer referencia a la invisibilidad de la luna. Es posible que saliendo de la Verapaz con luna llena se alcanzara dos semanas más tarde el paraje detrás de la encrucijada, cuando la noche era cerrada y lúgubre durante el novilunio. El hecho de que sea precisamente aquí donde los señores de Xibalbá aguardan sentados a los héroes permite suponer que se trata del lugar central del país inferior, en el que se hallan los tronos, y, a efectos del viajero que atraviesa la selva, la sede del poder más fuerte de la región. Yaxchilán y Tikal, por ejemplo, podían ser buenas candidatas a ese rango en el periodo Clásico Tardío, y quizá Tayasal a lo largo del Postclásico.

Vale la pena indicar cómo eran esas urbes. La ciudad maya es una representación del cosmos natural y social. Está compuesta de santuarios de los linajes (donde se perpetúa el culto a los antepasados y se colocan las tumbas de los jefes de las unidades de parentesco o de otras gentes de

importancia), viviendas provisionales o permanentes de la nobleza, edificios religiosos (juegos de pelota, estructuras conectadas con la astronomía, lugares para la iniciación de sacerdotes o jefes genealógicos, templos aislados, etcétera), edificios conmemorativos de acontecimientos históricos (dinásticos, relacionados con la guerra o las obras públicas) y probablemente estructuras que reproducen el lugar mitico de origen del grupo. La casa, la aldea y el centro ceremonial son categorías simbólicas organizadas de manera similar, destacando el altar doméstico, el pequeño adoratorio familiar o del linaje y los inmensos santuarios de los antepasados nobles: la polarización actúa siempre sobre los espacios reservados al culto a los antepasados. En las ciudades las diferencias de forma y dimensiones de los edificios y conjuntos arquitectónicos tienen que ver con las diferencias que existen entre los segmentos sociales, aunque también puedan ser importantes las variaciones debidas al tiempo y a las tradiciones históricas, es decir, a los cambios en la ideología o en las modas. También es posible hallar construcciones conectadas a funciones políticas o económicas: lugares donde se lleva a cabo la percepción o el almacenamiento del tributo, donde se adiestran o se inician los guerreros, donde se reciben las embajadas, donde trabajan los artesanos (que suelen coincidir con sus agrupaciones habitacionales), donde se reúne la corte o el consejo de gobierno, donde tiene lugar el intercambio de bienes, etcétera. Entre los edificios, los *sacheob* marcan seguramente las conexiones de los linajes que tienen a su cargo los santuarios. Con todo ello, difícil, si no imposible, será descubrir en qué ciudad maya se encontraban *realmente* las casas mencionadas en el Popol Vuh, aunque no dudemos de que verdaderos edificios inspiraron el relato; puesto que *casa* equivale a linaje, tal vez algún día las inscripciones jeroglíficas de los emplazamientos urbanos de la región central de las tierras bajas revelen que las denominaciones empleadas en el mito poseen otra «lectura» relacionada con auténticos santuarios situados para los quichés en el corazón de las tinieblas.

En un vaso de estilo códice que reproduce Michael D. Coe (1973, 98-99), y que se conserva en el Museo de Arte Primitivo de Nueva York, dos figuras portan el signo *akbal* («oscuridad»). Una de ellas es un dios (GI de la triada de Palenque, quizá Hunahpú) que parece dispuesto a descargar su hacha sobre la infantil imagen del Jaguar del Inframundo (el sol de la noche, es decir, Ixbalanqué); la otra es un insecto que sostiene una especie de cigarro. Según el mismo Coe reconoce, la escena sugiere el episodio de la Casa Oscura y la ayuda prestada a los gemelos por las luciérnagas, aunque también recuerde la extravagante actuación final ante los regentes de Xibalbá, cuando ambos hermanos se despedazan mutuamente con objeto de engañar a sus adversarios. Además de esta significativa coincidencia entre la iconografía cerámica clásica de las tierras bajas y la narración recogida en el altiplano en tiempos de la colonia, nuestro interés se dirige a la fecha 7 Muluc 7 Kayab pintada en el recipiente; Coe indica que esa fecha es un día después del orto de Venus como estrella de la mañana – según se aprecia en

la sección 13 Mac de las tablas venusinas del Códice de Dresde—. Más allá de la adicional y sustantiva relación con los libros de corteza, la representación del vaso parece enlazar un acontecimiento astronómico cíclico y una etapa en el periplo de los héroes divinos; ¿tendrían que alcanzar los viajeros tal posición geográfica en el momento que el brillante lucero saliera por el horizonte? Estos datos apuntan posiblemente a una nueva pista celestial para las gentes que recorrián la inhóspita jungla tras las huellas de los gloriosos personajes comológicos.

4. Superada esta prueba, los de Xibalbá proponen una competición de juego de pelota. El Popol Vuh da a entender que el encuentro terminó en empate, y por tanto los gemelos no fueron muertos como deseaban sus contrincantes.

Nada ilustra mejor la urdimbre de las oposiciones binarias en la mentalidad de los antiguos mayas —es decir, la cadena de conceptos asociados a la dualidad cosmológica fundamental— que la pugna de los héroes gemelos y los señores de Xibalbá. En primer lugar, por supuesto, porque el mismo Xibalbá es la antítesis perfecta de aquella realidad de la que proceden Hunahpú e Ixbalanqué, inversión puesta de manifiesto en los términos «arriba» y «abajo». Además, las pretensiones solares de Vucub Caquix no son únicamente exponente literal del combate por el lugar prominente en la jerarquía de rangos universales, sino representación del antagonismo entre la oscuridad y la luz. Y a este respecto conviene recordar que la actividad de los gemelos se complementa y se opone simultáneamente a lo largo del mito, dado que uno de ellos es la luna, el sol nocturno, el sol del inframundo; por eso, cuando se despedazan mutuamente en cierto fragmento del relato, y aunque medien como atenuantes la complicidad y la ironía, no hacen otra cosa que dar ejemplo coherente de las tensiones generales que impregnán y definen la sagrada historia. El enfrentamiento en el juego de pelota puede significar incluso la diferencia entre la estación seca y la estación lluviosa, o sea, entre el sol del invierno y el sol del verano, siendo el primero la imagen de la escasez y la desolación, cuando los campos se encuentran yermos, y el segundo de la abundancia y la fertilidad. Así se relacionaría el juego de pelota con la práctica agrícola, y hasta es posible conjeturar que la principal celebración del juego ritual en los centros ceremoniales se realizaría poco antes del comienzo de la temporada húmeda, lo cual equivale a suponer que el episodio correspondiente del Popol Vuh debía encontrar a los viajeros en los meses primaverales de su recorrido.

Pero el terreno del juego de pelota no sólo era para los antiguos mesoamericanos la representación de los niveles cósmicos —como lo eran también las pirámides y otras estructuras arquitectónicas— en constante lucha, sino la figura de una constelación estelar. Los mexicas la llamaban Citlaltecchtli, «el juego de pelota de estrellas», una constelación de invierno similar a Géminis en el sistema occidental, y de la que afirmaban las

crónicas indígenas que era su norte y su rueda<sup>6</sup>. Hay que pensar, en consecuencia, que llegado a este punto del trayecto el caminante debía ver la luna en el adecuado segmento del cielo, y quizá dirigirse hacia tal rumbo.

5. Los señores de Xibalbá exigen de los muchachos unas jícaras de flores. Hunahpú e Ixbalanqué penetran entonces en la Casa de las Navajas, el segundo lugar de tormento de Xibalbá. Prometiendo a los cuchillos la carne de todos los animales pudieron salvar la suya propia. Durante la noche las hormigas realizaron el trabajo de cortar las flores en los jardines de Hun Camé y Vucub Camé; al amanecer la prueba había concluido, dando paso a otro encuentro en el juego de pelota que acabó con tantos iguales para ambos lados.

La Casa de las Navajas sugiere un sector de la ruta donde soplaban fuertes vientos, vientos cortantes, o una época del año en que ocurrían esos fenómenos meteorológicos con especial virulencia. No es Mesoamérica el único punto del globo donde las tradiciones populares relacionan la obsidiana y el pedernal con los vientos, pero aquí existen otros eslabones significativos como son las direcciones y los colores. María Montoliú (1980, 54-55) escribe que en Chan Kom se oye silbar por la noche a los *balamoob*, dioses protectores, cuando atacan a un mal viento tirándole pedazos de obsidiana, que después se encuentran frecuentemente por el suelo; éstas son las piedras que recogen los curanderos de las aldeas para adivinar las enfermedades que sufren sus pacientes y curarlos, teniendo muy en cuenta que los malos vientos de la piedra se exorcizan con ron y hierbas específicas.

Los *chacoob* y los *pauahtunoob* son advocaciones direccionales de las divinidades de las tormentas y los vientos. Es interesante que en el episodio de las navajas estén involucradas unas plantas denominadas por los rumbos rojo, blanco y amarillo, lo cual se puede interpretar como una nueva encrucijada donde se originaban tres caminos principales, probablemente hacia el este, el norte y el sur. Dejada atrás la localidad de los fuertes vientos, aún debía verse en el horizonte la constelación del juego de pelota.

6. Entraron a continuación en la Casa del Frío, donde reinaba una temperatura glacial, pero con troncos secos pudieron resistirlo. Luego en la Casa de los Tigres, a los cuales engañaron fácilmente arrojándoles algunos huesos. Y en la Casa del Fuego, del que escaparon con recursos mágicos, pues ardieron únicamente las brasas y la leña.

Estos tres lugares de suplicio son apenas descritos en el Popol Vuh. Frio y calor extremos pueden indicar ciertas épocas del año cuando las noches son más o menos bonancibles, pero la Casa de los Tigres es quizá la constelación del zodiaco maya representada en la página 23c del Códice de

<sup>6</sup> No deja de ser curioso que la constelación del juego de pelota corresponda a Géminis, nuestros gemelos, los dioscuros helénicos, cuando es justamente en esa construcción donde se desarrolla el drama del perenne antagonismo entre los astros luminosos y sus oponentes del mundo de las tinieblas, donde los gemelos divinos del mito maya adquieren su carácter irrevocable de señores del firmamento (véanse la descripción y las citas de GONZÁLEZ TORRES, 1979, 122-129; también BAUDEZ, 1984).

París. Si damos crédito a la lectura del códice hecha por Yuri Knorozov (1982, 203-204), observaremos que el signo Jaguar ocupaba un lapso del movimiento anual aparente de los grandes astros entre el 20 de febrero y el 19 de marzo, es decir, un tiempo intermedio entre el frescor del invierno y la húmeda y abrasadora temperatura veraniega. Como ya advertimos más arriba, es posible que no guarden relación estas interpretaciones cronológicas con el sentido general del texto, pero resulta sugestivo pensar que el mito del Popol Vuh provee, junto a indicaciones astronómicas o topográficas, un calendario con el que asegurar el ritmo adecuado a la progresión del viaje por los bosques. Que el sol o la luna se hallaran en la constelación del Jaguar cuando el transeúnte comparecía en determinado punto del camino no sólo indicaba que el calendario del recorrido se cumplía, sino también que la ruta seguida era la correcta.

En la *Historia de los mexicanos por sus pinturas* se afirma que la *Ursa Maior* es Tezcatlipoca, quien aparece en el cielo en forma de tigre; en el Códice Bodley y en otros se ve a un tigre estelar que tal vez se identificara con la Osa Mayor, constelación septentrional visible todo el año a excepción del otoño (González Torres, 1979, 124).

7. Pusieronlos entonces en la Casa de los Murciélagos. Era la casa de Camazotz, el murciélago de la muerte, en cuya presencia perecían al instante los intrusos. Los héroes durmieron a salvo dentro de sus cerbatanas, pero Hunahpú quiso mirar afuera si había amanecido, y el diabólico animal le cortó inmediatamente la cabeza. Colgada en el juego de pelota, esa cabeza fue más tarde sustituida, merced a una curiosa artimaña de Ixbalanqué, por una calabaza a la que se había dado forma adecuada<sup>7</sup>.

Del famoso murciélago asesino del inframundo poco --o mucho, quizás-- habría que decir. La relación del murciélago con la noche, el interior de la tierra --pues habita dentro de las cavernas que conducen a Xibalbá--, y los lugares sombrios es evidente; más difícil es interpretar su criminal naturaleza, a no ser por la acometida sangrienta de los vampiros tropicales. La imagen del siniestro mamífero volador se contempla repetidas veces en los vasos funerarios, mas era, no obstante, emblema de la ciudad o dinastía de Copán, y los tzotziles de Chiapas conservan hasta hoy el nombre de la familia de quirópteros. Como cualquier otro concepto de la religión maya su sentido no es bueno ni malo en términos absolutos. Pero lo que aquí nos interesa es que Yuri Knorozov (1982, 203-204) ve en la página 24c del Códice de París una constelación Murciélago, cuyas fechas zodiacales

<sup>7</sup> Los traductores del texto quiché difieren si la palabra *coc* debe leerse calabaza o tortuga, pues ambos significados serían correctos según la grafía del manuscrito. Aunque la presencia de la tortuga es más lógica en la asamblea de animales convocada por Ixbalanqué en la Casa de los Murciélagos --y su simbolismo más rico a los efectos de este ensayo-- parece que debemos entender calabaza, no sólo por las semillas que se esparsen posteriormente al ser echada por tierra desde el juego de pelota, o porque los campesinos guatemaltecos todavía hoy usen el vocablo ayote como sinónimo de cabeza --y este fruto se utilice en el ritual de los difuntos (ESTRADA, 1973, 277), sino debido al paralelismo con el episodio de la cabeza de Hun Hunahpú, convertida en jicara en el árbol de Puchal Chah.

eran 31 de octubre a 27 de noviembre, fecha acaso apropiada para arribar a las cercanías de la meta del viaje. Que sea precisamente aquí, en esta «casa», donde Hunahpú pierde su cabeza, es decir, la figura misma del cuerpo celeste, implica sin duda que se avecina un fenómeno especial, que bien podría ser el solsticio de invierno, a menos de un mes de los días antes citados. Tal alusión en el texto, siguiendo nuestras especulaciones, sería coherente con la próxima muerte de los gemelos, pues el momento de mayor alejamiento solar, en la temporada de secas y de pobreza general, con los campos agostados, debe corresponder en el espíritu indígena a la victoria de las fuerzas malignas sobre el dador de la vida. Llevando todavía más allá el posible sentido de la decapitación, podríamos suponer que en esa parte del itinerario se entraba en un período de eclipses que, fueran o no visibles, los astrónomos mayas sabían predecir.

8. Despues de advertir a Xulú y Pacam, adivinos o profetas, sobre el lugar donde debían ser depositados sus huesos, los gemelos están dispuestos a morir. No ignoran que su inmolación va a realizarse en la hoguera, y a ella, en efecto, se lanzan voluntariamente. Arrojados sus despojos al río, se asientan en el fondo y se convierten en hermosos muchachos. Tras el prodigioso renacimiento, y habiendo triunfado definitivamente de los señores de Xibalbá, se elevan al cielo para ocupar los lugares del sol y la luna.

El origen igneo de los astros más luminosos, y por supuesto del que es en sí un ascua de calor y fuego, se adecúa al tipo de razonamientos etiológicos característicos de las culturas arcaicas y primitivas. La importancia de la metonimia, o de lo que llamariamos causalidad por simpatía - antes se mencionó la peligrosidad del planeta Venus, el astro que más tiempo permanece en el inframundo -, es incontrovertible tanto en el área maya como en el resto de Mesoamérica. Así, también Nanahuatzin y Tecuciztécatl se precipitaron en el gran brasero dispuesto por los dioses en Teotihuacán, y fueron el sol y la luna para los pueblos tardíos de habla náhuatl del centro de México. Por su parte, el ilustre rey de Tula, dios y héroe civilizador, Ce Acatl Topiltzin Quetzalcoatl, se prendió fuego y se quemó en Tllian Tlapallan, a la orilla del mar, y se convirtió en la estrella del alba, en Venus Tlahuizcalpantecuhtli<sup>8</sup>.

De igual modo, la creación surge de las aguas. Los huesos molidos de Hunahpú e Ixbalanqué tienen que descansar en el fondo del río de Xibalbá para poder renacer con otra forma y condición. Con ello se cierra un ciclo, el que se inició con los sucesos de las primeras líneas del Popol Vuh, cuando sólo existía el agua en reposo, el mar apacible, solo y tranquilo. La creación que habían decidido los dioses Tepeu y Gucumatz, en el agua rodeados de claridad, no podía estar completa hasta que los astros principales ocuparan

<sup>8</sup> El mito de la creación del quinto sol en Teotihuacán se halla en el Códice Matritense de la Real Academia de la Historia, y ha sido citado, entre otros, por Miguel LEÓN-PORTILLA (1976, 23-25). Una de las versiones más completas del mito de Quetzalcoatl está en los Anales de Cuauhtitlán (*Códice Chimalpopoca*, 1975, 11).

su sitio en el firmamento. Por eso se vuelve otra vez al agua, la sustancia amorfa que representa simbólicamente en todas las religiones la nada primordial, para que de ella salgan triunfantes los seres astrales definitivos, enmascarados previamente en el mito bajo la apariencia de valerosos magos.

Sin embargo, lo que ahora nos interesa subrayar es que ese río postrero del inframundo debe corresponder a la orilla del mar Caribe, hasta la cual llegaban los antiguos viajeros como aún lo hacen mercaderes y buhoneros que parten de la Alta Verapaz (Cf. Hammond, 1978). El sol emerge cada mañana del interior de la tierra por el este, rumbo en el que se extiende el océano incommensurable. También Quetzalcoatl, según acabamos de ver, ardió en la ribera del Atlántico, o, si atendemos a otra conocida versión de la leyenda, se embarcó en una balsa hecha de culebras y se fue navegando hacia el oriente (*Códice Chimalpopoca*, 1975, 11; Sahagún, 1975, 204). Si la hipótesis básica que justifica la reconstrucción que venimos haciendo tiene probabilidades de certeza, el término de la larga ruta entre el altiplano y las tierras bajas era sin duda el río del amanecer, es decir, el mar, esa corriente de agua que rodea la tierra y sirve de frontera y puente hacia el reino inferior, a donde los difuntos van navegando en canoas, como muy bien nos enseñan los huesos grabados de la tumba 116 de Tikal. Cualquier caminante, después de cruzar las intrincadas florestas centroamericanas, sentiría una viva impresión al contemplar la salida del gran astro sobre la superficie del agua. Era el último indicio contenido en el viejo relato; para los que viajaban al golfo de Honduras o al litoral del moderno estado de Belice, ver a Hunahpú e Ixbalanqué elevarse resucitados del lóbrego país de Xibalbá era la señal de que la andadura había tocado a su fin.

## EPILOGO

La mitad superior del mundo es la inversión de la mitad inferior, la primera es para vivir y la segunda para morir; cuando el sol se encuentra en la bóveda celeste hay vida, pero cuando está en el inframundo los hombres duermen, que es como morir. Por eso el cielo nocturno es el cielo del inframundo, el que debe atravesar el sol de la noche hasta reaparecer brillante y abrasador al alba. Ese periplo está narrado en el Popol Vuh, y los accidentes geográficos de Xibalbá tenían sin duda para los mayas un lugar entre la infinitud de figuras y cuerpos luminosos que percibían con asombrosa claridad en las limpias noches tropicales. No será tarea sencilla llegar a descifrar esos significados siderales, en parte debido a nuestro limitado conocimiento de la mentalidad indígena, pero también porque el mito ha sufrido a lo largo de los siglos retoques y mutilaciones de muchas clases. Quede constancia ahora, sobre todo, de que los dos grandes mitos de la antigua Mesoamérica, el de Quetzalcoatl y el de Hunahpú e Ixbalanqué, cuentan los viajes y las peripecias de los astros principales, el sol, la luna y

Venus, y que esos viajes no pueden ser otros que los que reflejan el movimiento aparente de los dioses encendidos en el cielo, siempre entre el mundo de los vivos y el mundo de los muertos, visibles o invisibles según se hallen en uno u otro de los dos reinos. No es de extrañar que la preocupación maya por tal misterio se plasmara en recomendaciones prácticas para aquellos que, por razones diversas, debían acompañar durante numerosas jornadas a los demiurgos en su eterno peregrinar.

## BIBLIOGRAFIA

**ACUÑA, René:**

- 1983 El Popol Vuh, Vico y la Theología Indorum. En *Nuevas perspectivas sobre el Popol Vuh* (Carmack y Morales Eds.), pp. 1-6, Editorial Piedra Santa, Guatemala.

**ADAMS, Richard E. W.:**

- 1978 Routes of communication in Mesoamérica: The northern guatemalan Highlands and the Petén. *Papers of the New World Archaeological Foundation*, n.º 40, pp. 27-35, Provo.

**AMADOR, Ascensión:**

- 1987 El origen del mundo en Oxkintok (comunicación presentada a la II Mesa Redonda de la Sociedad Española de Estudios Mayas: Los mayas del norte de Yucatán).

**BAUDEZ, Claude:**

- 1984 Le roi, la balle et le maíz, images du jeu de balle maya. *Journal de la Société des Américanistes*, t. LXX, pp. 139-152.

**CARMACK, Roberto M.:**

- 1979 *Evolución del reino quiché*. Editorial Piedra Santa, Guatemala.

- 1983 El Popol Vuh como etnografía del Quiché. En *Nuevas perspectivas sobre el Popol Vuh* (Carmack y Morales Eds.), pp. 43-59, Editorial Piedra Santa, Guatemala.

**CLOSS, Michael P.:**

- 1979 Venus in the Maya World: Glyphs, Gods and Associated Astronomical Phenomena. *Tercera Mesa Redonda de Palenque*, vol. IV, pp. 147-165. Monterey.

**CÓDICE CHIMALPOPOCA:**

- 1975 *Anales de Cuauhtitlán y Leyenda de los Soles*. Instituto de Investigaciones Históricas. UNAM. México.

**COE, Michael D.:**

- 1973 *The Maya Scribe and his World*. The Grolier Club. New York.

- 1978 *Lords of the Underworld*. Princeton University Press. Princeton.

- 1982 *Old Gods and Young Heroes. The Pearlman Collection of Maya Ceramics*. Jerusalem.

**COOK, Garrett:**

- 1983 Mitos de Momostenango comparados con el Popol Vuh. En *Nuevas perspectivas sobre el Popol Vuh* (Carmack y Morales Eds.), pp. 135-153, Editorial Piedra Santa, Guatemala.

EDMONSON, Murro S.:

1965 *Quiche-English Dictionary*. Middle American Research Institute, pub. 30. Tulane University. New Orleans.

1971 *The Book of the Counsel: The Popol Vuh of the Quiche Maya of Guatemala*. Middle American Research Institute, pub. 35. Tulane University. New Orleans.

EIJADE, Mírcea:

1961 *Mitos, sueños y misterios*. Compañía General Fabril Editora. Buenos Aires.

ESTRADA MONROY, Agustín:

1973 *Popol Vuh*, edición fascimilar con paleografía y notas de... Editorial «José de Pineda Ibarra». Guatemala.

GONZÁLEZ TORRES, Yólotl:

1979 *El culto a los astros entre los mexicas*. SepSetentas. Diana. México.

GRAULICH, Michel:

1975 Las peregrinaciones aztecas y el ciclo de Mixcóatl. *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. XI, pp. 311-354.

1983 Les mythes de la création du soleil au Mexique ancien. *L'Ethnographie*, t. LXXIX, pp. 9-34.

HAMMOND, Norman:

1978 Cacao and cobaneros: an overland trade route between the Maya Highlands and Lowlands. *Papers of the New World Archaeological Foundation*, n.º 40, pp. 19-25. Provo.

KNOROV, Yuri:

1982 *Maya Hieroglyphic Codices*. Institute for Mesoamerican Studies, pub. n.º 8, State University of New York at Albany. Albany.

LEACH, Edmund:

1978 *Cultura y comunicación. La lógica de la conexión de los símbolos*. Siglo XXI de España Editores. Madrid.

LEÓN-PORTILLA, Miguel:

1976 *Los antiguos mexicanos a través de sus crónicas y cantares*. Fondo de Cultura Económica. México.

MACLEAN EARL, Duncan:

1983 La etnoecología quiché y el Popol Vuh. En *Nuevas perspectivas sobre el Popol Vuh* (Carmack y Morales Eds.), pp. 293-303, Editorial Piedra Santa, Guatemala.

MAC LEOD, Barbara y Dennis E. PUYLESTON:

1979 Pathways into Darkness: The Search for the Road to Xibalbá. *Tercera Mesa Redonda de Palenque*, vol. IV, pp. 71-77, Pre-Columbian Art Research, Monterey.

MONTOLÍT, María:

1980 Los dioses de los cuatro sectores cósmicos y su vínculo con la salud y enfermedad en Yucatán. *Anales de Antropología*, vol. XVII, t. II, pp. 47-65.

PENDERGAST, David M.:

1966 The Actun Balam Vase. *Archaeology*, vol. 19, pp. 154-161.

**RAYNAUD, Georges et al.:**

1964 *El Libro del Consejo*. UNAM, Biblioteca del Estudiante Universitario. México.

**RECINOS, Adrián**

1964 *Popol Vuh*, traducción, introducción y notas de... Fondo de Cultura Económica. México.

**RIVERA, Miguel:**

1986 *La religión maya*, Alianza Editorial, Madrid.

**ROBICSEK, Francis y Donald M. HALES:**

1981 *The Maya book of the Dead. The Ceramic Codex*. University of Virginia Art Museum. Charlottesville.

**ROSENSTINGL, Rutta y Emilia SOLÁ:**

1977 El décimo trabajo de Hércules. Un paleoperiplo por tierras hispánicas. Comunicación presentada al Simposio «Los Orígenes del Mundo Ibérico», Barcelona-Ampurias.

**SAHAGÚN, Bernardino de:**

1975 *Historia General de las Cosas de Nueva España*. Porrúa. México.

**SCHELE, Linda:**

1980 Palenque: la casa del sol agonizante. En *Astronomía en la América Antigua* (Ed. A. F. Aveni), pp. 67-83. Siglo XXI Editores. México.

**THOMPSON, Eric S.:**

1960 *Maya Hieroglyphic Writing*. University of Oklahoma Press. Norman.

1972 *A Commentary on the Dresden Codex*. American Philosophical Society. Philadelphia.

1979 *Historia y religión de los mayas*. Siglo XXI Editores. México.