

La Mitología en el Juego de Pelota

*del mito a la arquitectura
por Christopher Martinez*

“Esta es la relación de cómo todo estaba en suspenso, todo en calma, en silencio; todo inmóvil, callado, y vacía la extensión del cielo.

Esta es la primera relación, el primer discurso. No había todavía un hombre, ni un animal, pájaros, peces, cangrejos, árboles, piedras, cuevas, barrancas, hierbas ni bosques; sólo el cielo existía... ¡Hágase así! ¡Que se llene el vacío! ¡Que esta agua se retire y desocupe [el espacio], que surja la tierra y que se afirme! Así dijeron... Luego la tierra fue creada por ellos. Así fue en verdad como se hizo la creación de la tierra: ¡Tierra!, dijeron, y al instante crecieron las montañas.

Solamente por un prodigio, sólo por arte mágica se realizó la formación de las montañas y los valles; y al instante brotaron juntos los cipresales y pinares en la superficie. (Recinos, 2000) (Popol Vuh, Capítulo primero)

Y así fue creada la superficie de la tierra, quedando separado los mares y lagos, abriéndose paso entre las altas montañas y los valles, quedando atrapadas grandes porciones de agua que formarían los lagos. De esta forma lo hicieron Corazón del Cielo, crearon lo que el hombre trataría de repetir en la construcción de sus ciudades, la Naturaleza. Así imitaron las montañas con templos sobre bases piramidales, lagos por reservorios de agua, ríos por canales y valles por plazas y patios. De esta manera el hombre siempre busca copiar a la naturaleza, realizar una réplica de lo que le rodeaba; buscando una línea directa al inframundo y otra que los mantuviera en contacto con las divinidades y lo sagrado. De esto es que surge la idea de buscar dentro de las cuevas el camino al centro de la tierra, el vientre materno de donde surgió la creación, pero al mismo tiempo el camino a Xibalba.

Diversos autores han realizado estudios acerca de las cuevas y su significado en la mitología Maya y de igual manera lo han realizado sobre los templos ubicados sobre basamentos piramidales que imitan las montañas, pero han pasado por alto un rasgo arquitectónico que encierra un gran contenido sagrado, no solo por las actividades que se pudieron realizar en el, más bien por la forma y la iconografía implícita en su diseño, la soberbia del hombre por hacerse igual a los Dioses que los crearon y la influencia que un hombre podía ejercer sobre las masas.

Claro estamos hablando del Juego de Pelota, este elemento incluye en su construcción, la alusión al cielo (las montañas sagradas), la tierra (donde habita el hombre) y Xibalba o inframundo (los barrancos y cuevas).

Scarborough (2003) propone una función especial para el Juego de Pelota, asociándolos a los reservorios de agua que se encuentran en las Tierras Bajas Mayas, como las aguadas, que presentan un elemento interesante de culto al agua y su importancia para las antiguas culturas que se valían del vital líquido para su subsistencia.

“Debido al énfasis en la modificación natural de las depresiones, para la retención del agua, durante los cuatro meses de la estación seca en las Tierras Bajas Mayas del Suroeste; un Juego de Pelota, cuidadosamente excavado sin ningún tipo de drenajes podría tener una connotación importante durante el Preclásico en las ciudades Mayas” (Scarborough, 83: 2003). Los Juegos de Pelota y los Reservorios son dos elementos arquitectónicos que se encuentra ampliamente distribuidos por Mesoamerica.

Los Personajes Míticos

Dentro del Popol Vuh (Pop Wuj), se menciona el mítico viaje de los héroes gemelos para vengar la muerte de sus padres por los señores de Xibalba. Sin embargo se omite la información acerca de Zipacna, el hijo de Vucub-Caquix, quien jugaba a la pelota con los cerros y montañas que el creaba.

Vucub-Caquix: Personaje mítico mencionado en el Popol Vuh como un ser altivo, el cual se creía El Sol y La Luna; se describe el mismo con ojos de plata, brillantes como las piedras preciosas, dientes brillantes como piedras finas, nariz brillante como La Luna, poseedor de un trono de plata y tan resplandeciente es su persona que ilumina la

faz de La Tierra, cuando sale frente a su trono. En realidad Vucub-Caquix es representado como un ave con bellas y resplandecientes plumas, el cual se alimentaba de un árbol de nance.

Zipacna: Se autodenomina como el creador de los cerros y montañas, hijo de Vucub-Caquix, hermano de **Cabracan**, el cual movía las montañas y las hacía temblar.

Estos tres personajes se disputaban la grandeza de la creación, cada uno tenía sus propios atributos y defendía sus logros.

“Hay en estos pasajes del Popol Vuh espléndidas imágenes del existir, del carácter inacabado de la creación, de la falencia de los dioses, de la búsqueda de la perfección en la creación de los hombres, del castigo que tuvieron los que no alcanzaron el entendimiento, del trabajo conjunto de las deidades para realizar mejor su obra, y desde luego de la explicación del origen de las cosas a través de la palabra poética: los animales son los hombres primigenios que no pudieron hablar, los monos los hombres de palo que fueron castigados por su ineficiencia, el hombre de ahora el hijo del maíz, fuente de toda alimentación y de alegría en el mundo, la sabiduría plena y la vista ilimitada un atributo exclusivo de los dioses. Existe en estos relatos la fusión indisoluble entre el mito y el pensamiento, entre la filosofía y la pedagogía, de los relatos cosmogónicos con los etiológicos, reveladora de la armonía y el equilibrio que sacraliza el mundo y transmite a los hombres el legado sapiente de sus dioses.” (Valencia, 2000).

Acerca del Popol Vuh (Pop Wuj)

Un estudio interesante sobre el Popol Vuh, lo realiza César Valencia (2000), quien realiza una comparación acerca del trabajo de Adrián Recinos y Adrián Chávez, debido a que el primero presenta una de las mejores traducciones del Popol Vuh, pero lo realiza a través de las traducciones de Brasseur de Borbourg, y el texto en la Biblioteca de Newberry. Por el contrario Chávez realiza una traducción moderna al español, tomando directamente el texto original de Ximenez, éste texto se puede encontrar en una comparación que realiza un autor anónimo en la página de Monografías.com, listada en la bibliografía. El texto de Chávez es traducido directamente de su lengua materna y es traducido textualmente al español, haciendo una modificación a las traducciones que

realiza Ximenez, pues según Chávez, se cometieron errores en la traducción en el sentido fonético.

Un ejemplo interesante es la traducción que realiza Chávez (1981) del Capítulo 5 párrafo 4, comparándola con la traducción de Recinos (2000).

| Capítulo 5 | Adrián Chávez, 1981 | Adrián, Recinos, 2000 |
|------------|---|---|
| Párrafo 4 | Zipacná se entretenía en las grandes montañas: el <i>Volcán de Fuego</i> , el <i>de Agua</i> , el <i>Zunil</i> , el <i>Shkanul</i> , el <i>Mekanob</i> , <i>Julisnab</i> , así les decían a las montañas cuando se originaron al aclararse. Sólo en una noche las hizo Zipacná. | Zipacná jugaba a la pelota con los grandes montes: el <i>Chigag</i> , <i>Hunahpú</i> , <i>Pecul</i> , <i>Yaxcanul</i> , <i>Macamob</i> y <i>Huliznab</i> . Éstos son los nombres de los montes que existían cuando amaneció y que fueron creados en una sola noche por Zipacná. |

En esta comparación se observan cambios estructurales, en especial en la fonética, puesto que Chávez nos permite identificar fácilmente los nombres de los Volcanes, mientras que Recinos utiliza la traducción de Borbourg al literal. Excelentes publicaciones han sido realizadas a través de la interpretación del Popol Vuh (Pop Wuj), utilizando como base de la investigación la traducción de Recinos, la cual contiene citas y anotaciones que hacen más fácil su comprensión. Para la interpretación del mito y el origen del Juego de Pelota se utiliza la traducción de Recinos y de Chávez, ya que ambas se complementan y permiten una mejor interpretación.

El Juego de Pelota en el Popol Vuh

Como tratándose de una obra teatral, la primera mención del Juego de Pelota, resulta de Zipacna, el creador de las montañas, quien se entretenía Jugando con las laderas de las mismas, mientras llegaba el tiempo de buscar cangrejos y peces para alimentarse. Zipacna era un personaje grande y musculoso, altivo, por lo cual Corazón de Cielo determino su muerte.

Zipacna jugaba a la pelota con los grandes montes: el Chinga (Volcán de Fuego), Hunahpu (Volcán de Agua), Pecul (Volcán Zunil), Yaxcanul, Macamob y Huliznab, siendo estos los grandes montes que existían cuando amaneció y que fueron creados en una sola noche por Zipacna.

Los volcanes o montañas (witz), presentan una fuerte pendiente, la cual se encuentra representada en la arquitectura del Juego de Pelota, dichas laderas eran utilizadas para

realizar el rebote de la pelota. Los volcanes presentan una forma cónica, la cual permite un acceso a los altos, lugares sagrados donde se puede tener contacto con los Dioses creadores. Si tomamos como verdaderas las ubicaciones de los volcanes y montañas, los relatos de origen del Juego de Pelota se deben buscar en las Tierras Altas y no en Tierras Bajas, como se ha sustentado.

Tras la muerte de Zipacna, el relato prosigue y se vuelve a hacer mención del Juego de Pelota, cuando se habla acerca de las habilidades de los hijos de Ixpiyacoc e Ixmucane, Hun-Hunahpu y Vucub-Hunahpu, se dice que estos se ocupaban solamente de jugar a los dados y a la pelota todos los días; (es en esta parte donde se hace mención por primera vez de la cantidad de jugadores en el terreno) y de dos en dos se disputaban los cuatro cuando se reunían en el Juego de Pelota.

“Allí venía a observarlos el Voc, el mensajero de Huracán, de Chipi-Caculhá, de Raxa-Caculhá; pero este Voc no se quedaba lejos de la tierra, ni lejos de Xibalba; y en un instante subía al cielo al lado de Huracán... Y habiendo ido a jugar a la pelota en el camino de Xibalba (Barrancos), los oyeron Hun-came y Vucub-Came, los Señores de Xibalba.” (Popol Vuh, Recinos, 37: 2000).

Hun-Came y Vucub-Came, eran los jueces supremos, quienes indicaban sus funciones y atribuciones a los demás Señores.

Hun-Hunahpu y Vucub-Hunahpu se encontraban jugando en un patio de Juego de Pelota, localizado en el lugar de Nim-Xob Carchah (Según Recinos [2000]. La gran Carchah, es un centro importante en La Verapaz, región en donde los quiches ubican los hechos mitológicos del Popol Vuh), en el párrafo anterior se hace mención de la parafernalia utilizada durante el juego, al referirse los Señores de Xibalba que querían apoderarse de los instrumentos de juego de Hun-Hunahpu y Vucub-Hunahpu, sus cueros, sus anillos, sus guantes, la corona y la máscara, que eran sus adornos. También la pelota, la cual queda en resguardo de la madre de ambos, Ixmucane.

Tras estas primeras menciones del Juego de Pelota, su aparición se vuelve constante, durante el Juego en Xibalba y la derrota de Hun-Hunahpu y Vucub-Hunahpu.

He aquí que se hace mención de los barrancos como entrada a Xibalba: “*En seguida se fueron Hun-Hunahpu y Vucub-Hunahpu y los mensajeros los llevaban por el camino. Así fueron bajando por el camino de Xibalba, por unas escaleras muy inclinadas. Fueron bajando hasta que llegaron a la orilla de un río que corría rápidamente entre los barrancos llamados Nu zivan cul y Cuzivan, y pasaron por ellos.*” (Popol Vuh, Recinos, 40:2000).

Recinos (2000) en sus anotaciones menciona que: Nu zivan cul, significa barranco angosto, Cu Zivan, barranco estrecho, utilizándose Zivan para identificar a los barrancos y a las cuevas subterráneas en Verapaz y El Petén.

A su vez los datos topográficos descritos en este párrafo, demuestran que los quiches tenían ubicado el reino de Xibalba, el cual por toponimias se identifica con los búhos o tierra de búhos Tecolotlan, que es como se identifica a las Verapacez, o Ah-tza o Itzá, pertenecientes a las Tierras Bajas de el Petén. Otros datos revelan que Xibalba era un lugar profundo, subterráneo, un abismo desde el cual había que subir para llegar a la tierra; el mismo relato suministra información acerca de los personajes que habitaban el reino de Xibalba, puesto que no eran inmortales, por el contrario eran personas falsas de corazón, hipócritas, envidiosas y tiranos; éstos no eran invencibles puesto que fueron engañados y vencidos por los héroes gemelos (Recinos, 2000).

Al pasar por estos relatos, se ha hecho mención de dos piezas elementales en el Juego de Pelota, los edificios paralelos necesarios para el rebote de la pelota y el patio central, donde se desarrollan las actividades principales. Los primeros son representados en la naturaleza por las montañas y volcanes, mientras que el patio central que representa la entrada a Xibalba, está representada por los barrancos y cuevas subterráneas. El último elemento que falta por mencionar dentro del Popol Vuh (Pop Wuj), es referido a La Tierra, el nivel donde habita el ser humano mortal; para así unir todos los elementos sagrados de los Mayas en un elemento arquitectónico, presente en las ciudades y asentamientos de los pueblos que habitaron tanto las Tierras Altas, como las Tierras Bajas.

Continuando con el relato del Popol Vuh (Pop Wuj) dice: “*¿Qué están haciendo sobre la tierra? ¿Quiénes son los que la hacen temblar y hacen tanto ruido?*” (Popol vuh,

Recinos, 38: 2000). El Popol Vuh (Pop Wuj) menciona que los hermanos Hun-Hunahpu y Vucub-Hunahpu, están jugando sobre la tierra, sobre Xibalba, más adelante tras ser derrotados éstos dos personajes por los Señores de Xibalba, la escena se repite, ésta vez en manos de Hunahpu e Ixbalanque, quienes descubren la pelota de hule en casa de su abuela Ixmucane y proceden a limpiar el patio de juego de pelota de sus antepasados, siendo escuchados por los señores de Xibalba, pensando que a de tratarse de Hun-Hunahpu y Vucub-Hunahpu.

El área de La Tierra, o mundo de los hombres mortales está representado en el Juego de Pelota por la banqueta. Mientras que el patio central representa a Xibalba, quedando registrado de la siguiente manera en el Popol Vuh (Pop Wuj), *“Y habiendo ido a jugar a la pelota en el camino de Xibalba...”*, *“En seguida se fueron Hun-Hunahpu y Vucub-Hunahpu y los mensajeros los llevaban por el camino. Así fueron bajando por el camino de Xibalba... fueron bajando... entre los barrancos”* (Popol Vuh, Recinos, 2000)

Conclusión

El Juego de pelota tiene un significado sagrado intrínseco, no solo por tratarse de un elemento asociado a los héroes gemelos, más bien por tratarse de la representación del paisaje natural en un elemento arquitectónico presente en la mayoría de asentamientos prehispánicos, en el área Maya.

Por medio de un estudio detallado del contenido del Popol Vuh (Pop Wuj) podemos determinar ciertos elementos que componen el Juego de Pelota y su importancia.

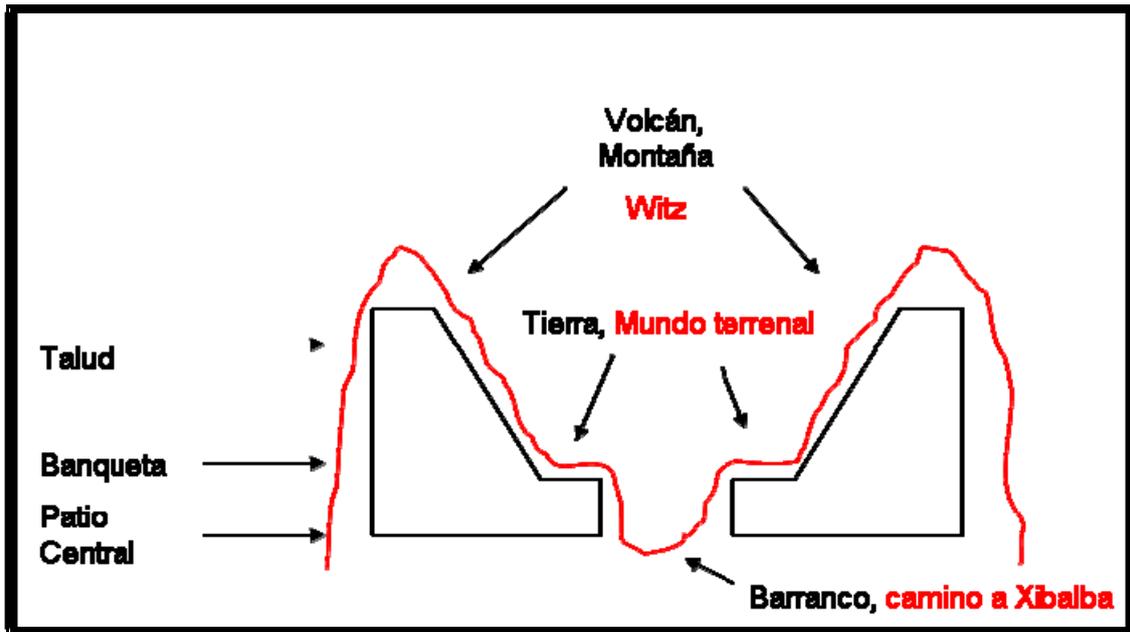


Fig. 1 Representación grafica del perfil del Juego de Pelota.

El Juego esta complementado por diversos elementos presentes en la geografía, así como elementos sagrados. Entre ellos se cuentan las Montañas Sagradas (Witz), las cuales fueron creadas por Zipacna, espacio reservado a la comunicación con los dioses antecesores, los formadores de La Tierra. Estas forman los taludes del Juego de Pelota (estructuras paralelas).

Otro elemento importante es La Tierra o Mundo Terrenal, donde habita el humano mortal, se encuentra representada por las banquetas en el Juego de Pelota, entre las Montañas Sagradas (Witz) y el camino al Inframundo (Xibalba) por los barrancos, el cual se encuentra representado por el patio central del Juego de Pelota, que se abre camino entre las montañas para llegar a Xibalba (Zonas Terminales), representado por cuevas.

Es por esto que el Juego de Pelota tuvo un gran significado sagrado para los pueblos prehispánicos, debido a que presenta elementos naturales, así mismo la presencia del Xibalba y Witz, presenta un alto grado de carga religiosa y sacra.

En algunos de los elementos presentes se puede observar la presencia de cuevas en los patios para el Juego de Pelota, las denominadas de zonas terminales o en forma de I. La montaña es la conexión entre La Tierra y el mundo de los Dioses, siendo el barranco el camino a Xibalba, el reino de la muerte.

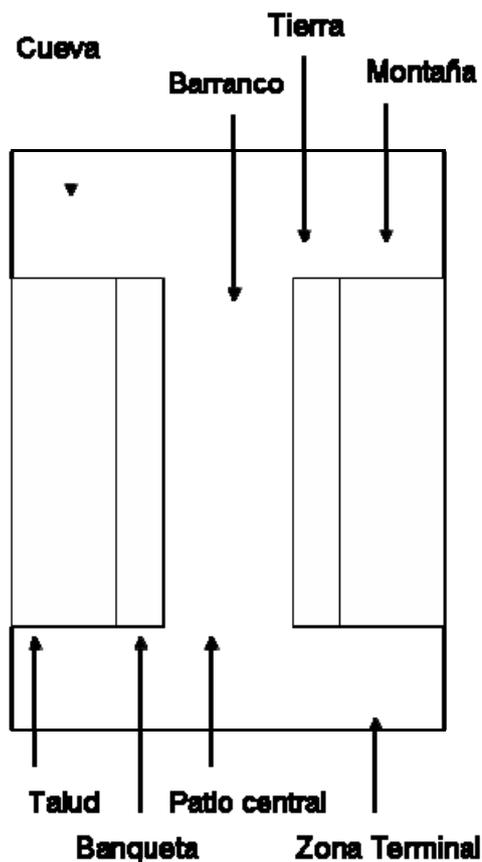


Fig. 2. Planta del Juego de Pelota, presentando el camino a Xibalba y la Cueva en las zonas terminales

En base al análisis del texto del Popol Vuh, se puede determinar que estos postulados son valederos, estando presentes en las crónicas registradas por los quiches, así como la ubicación y descripción de los elementos que se incluyen en la arquitectura del Juego de Pelota.

En base a los registros dejados en el Popol Vuh, se puede establecer que el Juego de Pelota nació a través de la necesidad del hombre de estar en contacto con las deidades y sus antepasados, siendo Zipacna el antecesor de este Juego, que ha sido atribuido erróneamente el uso del Juego de Pelota, a los Héroes Gemelos y sus antecesores Hun-Hunahpu y Vucub-Hunahpu.

Otro elemento interesante que se puede observar en el Popol Vuh, es la mención de las Tierras Altas como el origen del Juego de Pelota, dato que puede ser comprobado, debido a la abundante presencia de este elemento en los distintos asentamientos ubicados en las montañas, en comparación con los ubicados en Tierras Bajas. Aunado a esto, se encuentra evidencia de Juegos de Pelota tempranos, en la zona de la Costa Sur,

tal es el caso de Takalik Abaj, en el cual se reporta un Juego de Pelota, con estructuras de barro, fechado para el Preclásico Medio (800-300 aC.). (Schieber y Orrego, 2002) Se encuentra el trabajo de La Misión Francesa que realizó trabajos en la cuenca del Chixoy, localizando Juegos de Pelota para el Periodo Preclásico Medio y Tardío. A esto habría que sumarle las últimas investigaciones llevadas a cabo en las distintas áreas que forman las Tierras Altas de Guatemala.

Bibliografía

Chávez, Adrián

1981 “Pop-Wuj. Poema mito-histórico ki-ché.”, Editorial Vile, Quetzaltenango.

Monografías.com

“La Historia comparada del Kí-che”, [www.monografias.com/La historia comparada del kí-chè - Monografias_com.htm](http://www.monografias.com/La%20historia%20comparada%20del%20k%C3%AD-che%20-%20Monografias_com.htm).

Recinos, Adrian

2000 “El Popol Vuh, Las antiguas historias del Quiché”, Distribuidora Universal 2,000, Guatemala.

Schieber, Christa

Miguel Orrego Corzo

2002 “Abaj Takalik”, Ministerio de Cultura y Deportes de Guatemala, Editorial Galería Guatemala, Fundación G&T Continental. Guatemala

Scarborough, Vernon L.

2003 “Ball courts and Reservoirs: The Social Construction of a Tropical Karstic Landscape”, en Alain Breton, Aurore Monod Becquelin y Mario Humberto Ruz editores, *Espacios Mayas, usos, representaciones, creencias*. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Francés de Estudios Mexicanos y Centroamericanos, México.

Valencia, Cesar

2000 “Popol Vuh: el libro de la sabiduría”, en Ciencias Humanas, No. 20, Pereira, Colombia.